

PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMPN 1 KALASAN, SLEMAN

Oleh Ahmad Rithaudin
Universitas Negeri Yogyakarta
dan
Murtiningsih
SMPN 1 Kalasan, Sleman, Yogyakarta

Abstract

This action research was aimed to improve the learning quality of the physical education by using the audiovisual media in SMPN 1 Kalasan, Sleman in the academic year of 2005-2006. The subject of the research was the students of grade VII D SMPN 1 Kalasan. The number of the students was 38 students, consisted of 17 male and 21 female in the academic year of 2005-2006. The subject matter of learning is shooting in basket ball. The techniques of the data collection of the research were questionnaire, interview, and observation, while the technique of the data analysis of the research was descriptive. The result of research showed that implementation of audiovisual media by DVD can improve the student's appreciation in learning as well as enhance the student's learning performance. The suggestions to be considered are the need of implementing the audiovisual as media learning in large scope and different subject matter. The school needs special class for audiovisual media.

Kata kunci: media audiovisual, metode pembelajaran

PENDAHULUAN

Siswa harus mempelajari dan menguasai sesuai dengan kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani SMP adalah menerapkan unjuk kerja keterampilan lokomotor dan manipulatif dalam olahraga beregu bola basket dengan kontrol yang baik. Pada permainan bola basket terdapat beberapa tingkatan teknik dan

keterampilan, yang dinamakan sebagai indikator. Dengan demikian siswa harus menguasai indikator-indikator tersebut untuk bisa mencapai standar kelulusan yang telah ditetapkan sesuai dengan tingkatan kelas.

Teknik dasar memasukkan bola (*shooting*) adalah salah satu indikator dalam pembelajaran bola basket, yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa SMP. Tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai teknik *shooting* dengan benar, yang dapat dilihat dari cara pegang bola, posisi badan dan arah. Apa yang siswa peragakan belum sesuai dengan apa yang dituangkan dalam indikator pada format penilaian, sehingga pembelajaran *shooting* dalam permainan bola basket belum memperoleh hasil belajar yang maksimal atau dapat dikatakan belum efektif.

Pencapaian pembelajaran tersebut dapat ditingkatkan dengan mempertimbangkan minat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas materi bola basket. Hal tersebut bisa dilihat pada waktu guru belum memberikan materi, tapi siswa sudah mencoba teknik-teknik baru, dan anak-anak selalu berebut bola setelah temannya melakukan *shooting*. Tetapi lain halnya apabila siswa tersebut gagal untuk melakukan suatu gerakan *shooting* maka dia melempar bola ke lantai dengan keras sebagai wujud kekecewaannya atau malah meninggalkan lapangan.

Berangkat dari fenomena tersebut dan mempertimbangkan pembelajaran sebagai suatu

proses, maka seharusnya dapat memperoleh produk (hasil belajar yang baik) apabila sudah ada input (siswa dengan minat dan antusias tinggi). Sehingga muncul pemikiran tentang ketidak efektifan dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk itu maka perlu diberikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran shooting dalam permainan bola basket di SMP Negeri 1 Kalasan Sleman.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Bola Basket

Dalam kurikulum berbasis kompetensi 2004 permainan bola basket termasuk dalam aspek permainan dan olahraga. Standar kompetensi untuk kelas VII yang harus dicapai yaitu menerapkan unjuk kerja keterampilan lokomotor dan manipulatif dalam salah satu nomor olahraga beregu bola besar (sepak bola, bola voli, dan bola basket) dengan kontrol yang baik. Adapun indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah sebagai; melakukan teknik dasar melempar dan menangkap bola dengan kontrol yang baik; menggiring bola dengan tangan sambil bergerak; melakukan teknik dasar menembak (*shooting*); mengenal beberapa posisi dalam permainan bola basket; mengkoordinasikan gerakan dengan teman satu tim; dan bermain dengan peraturan yang dimodifikasi (Depdiknas, 2003: 9).

Dari beberapa teknik dalam indikator yang dipelajari siswa, ada suatu teknik yang berdasar pengamatan guru sangat disenangi oleh siswa yaitu *shooting*. Karena selain akan menimbulkan kepuasan yang lebih apabila bola yang dilempar masuk kedalam ring, teknik ini dapat dilakukan dalam berbagai cara dari yang paling sederhana sampai pada cara yang paling sukar. Untuk anak kelas VII teknik *shooting* yang disampaikan adalah teknik yang paling sederhana yaitu *shooting* dengan tolakan dua kaki. Dari teknik tersebut ada rangkaian gerakan yang perlu diperhatikan oleh siswa agar teknik tersebut benar, adapun rangkaian gerakan tersebut adalah sebagai berikut, (Sumiyarsono, 2002: 25):

a. Posisi kaki sejajar/ sikap kuda-kuda dengan lutut agak ditekuk.

- b. Bola dipegang dengan dua tangan. Tangan yang digunakan untuk melempar bola berada didepan atas kepala dengan posisi jari-jari lebar, tangan sebelahnya digunakan sebagai penyeimbang dan siku membentuk sudut 90 derajat.
- c. Luruskan tungkai sambil meloncat bersamaan dengan itu luruskan kedua lengan, tangan yang dipergunakan untuk melempar kedepan atas sampai siku lurus dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sampai jari-jari menghadap kebawah.
- d. Sasaran atau ring dilihat dari bawah bola, bukan dari atas atau dari samping bola.
- e. Arah gerakan bola parabola.
- f. Apabila bola tidak sampai pada sasaran yang dituju, tekuk lutut lebih rendah dan pada waktu meluruskan usahakan juga dengan tolakan yang kuat sehingga memperoleh momen yang besar.

Dengan demikian pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa mampu menampilkan shooting dengan posisi kaki, pegangan bola, gerakan kaki dan tangan, posisi melihat target, dan jalannya bola dengan benar.

Media Audiovisual

Media audiovisual adalah seperangkat media yang berfungsi bisa dinikmati oleh penglihatan dan pendengaran, dalam penelitian ini media yang digunakan adalah televisi, DVD player, dan DVD pembelajaran. Robert Heinich (1996; 201) menyatakan " Compact Disc Interactive (CDI) is a system for delivery of digital video, audio, text and visuals. The information ...around CD product". Dapat dijelaskan CDI adalah sistem untuk mengirim video digital, suara, teks dan gambar. Informasi tersebut tersimpan dalam CD. Disc tersebut digunakan dengan pemutar khusus yang terdapat dalam komputer dan harus tersambung dengan monitor. Pemutar CDI mirip dengan pemutar CD dan dapat memutar CD audio. Aspek yang paling menarik dari CDI adalah aspek interaktif, siswa dapat belajar dengan informasi atau menjelajahi topik yang disenangi, guru dapat menyusun tugas atau melengkapi pelajaran seputar hasil dari cd tersebut.

Sedangkan dalam Wikipedia (2005) dinyatakan, DVD adalah sejenis cakram optis yang dapat digunakan untuk menyimpan data, termasuk film dengan kualitas video dan audio yang lebih baik dari

kualitas VCD. "DVD" pada awalnya adalah singkatan dari *digital video disc*, namun beberapa pihak ingin agar kepanjangannya diganti menjadi *digital versatile disc* agar jelas bahwa format ini bukan hanya untuk video saja. Karena konsensus antara kedua pihak ini tidak dapat dicapai, sekarang nama resminya adalah "DVD" saja, dan huruf-huruf tersebut secara "resmi" bukan singkatan dari apapun.

Dalam penelitian ini, media audiovisual melalui DVD pembelajaran tentang teknik *shooting* dalam permainan bola basket. Medai tersebut diberikan sebagai pengantar yang diberikan di awal pembelajaran, sehingga siswa lebih jelas dan memahami tentang materi yang akan dipelajari. Siswa lebih memahami karena tidak hanya disampaikan dengan audio, visual tetapi secara motion.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini penulis mencoba untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas VII dengan media pembelajaran audiovisual, berupa DVD permainan bola basket. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas untuk melakukan gerakan *shooting* pada permainan bola basket melalui media audiovisual pada siswa kelas VII SMPN 1 Kalasan tahun ajaran 2005/2006.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan karakteristik permasalahan, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sesuai dengan pendapat Margono (1996: 11) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berupaya menggali informasi apresiatif tentang sikap, nilai, dan perilaku yang berhubungan dengan belajar dalam rangka peningkatan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan September-November 2005 di SMPN 1 Kalasan Sleman. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII D yang berjumlah 38 anak, yang terdiri dari 17 siswa putra dan 21 siswa putri.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus, masing-masing siklus sama dengan pemanfaatan media audiovisual berupa pemutaran DVD permainan bola basket sebelum pembelajaran, tetapi perbedaan siklus pertama, kedua dan ketiga pada materi yang

disampaikan. Pada siklus pertama materi *shooting* ditempat, pada siklus kedua materi *jump shoot* dan pada siklus ketiga materi *dribble jump shoot*. Pengertian siklus adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Suwarsih, 2006: 7).

Kegiatan siklus pertama dengan materi *shooting* di tempat. Pada tahap perencanaan meliputi; (1) Melakukan observasi dan wawancara untuk mengeksplorasi informasi tentang persepsi, apresiasi dan harapan siswa terhadap pembelajaran bola basket; (2). Membuat rencana materi (silabus) dan metode penyampaian pembelajaran; (3). Membuat lembar observasi dan lembar penilaian; dan (4). Mempersiapkan materi pembelajaran dengan segala perangkatnya. Pada tahap implementasi terdiri dari 2 pelaksanaan implementasi. Pelaksanaan di dalam kelas selama 1 jam pelajaran, meliputi; (1). Apresiasi terhadap materi yang akan disampaikan, yaitu menembak dengan meloncat (*jump shoot*); (2) Pembagian tugas (diberikan kepada masing-masing kelompok yang sudah dibentuk) serta penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan oleh siswa; (3) Pemutaran DVD pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan materi yaitu teknik *shooting* dan permainan bola basket, dilanjutkan dengan penyelesaian tugas; dan (4) Diskusi tugas, guru dan kolaborator bertindak sebagai fasilitator. Pelaksanaan di lapangan selama 2 jam pelajaran dengan materi *shooting* di tempat, meliputi: (1) Pemanasan; (2) Pembentukan formasi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran; (3) Latihan teknik *shooting* dengan metode sesuai dengan rencana pembelajaran; dan (4) Penilaian terhadap siswa tentang materi yang telah disampaikan. Pada tahap pengamatan pelaksanaan tindakan meliputi: (1). Menggunakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi antusiasme siswa dan kemampuan guru. (2). Menggunakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi kemampuan guru. (3). Menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan siswa. Selain itu diskusi ini juga menggali saran, masukan, dan harapan untuk pembelajar berikutnya. Dilakukan bersama-sama antara guru, kolaborator dan pembimbing. Pada tahap refleksi peneliti, kolaborator dan pembimbing melakukan refleksi untuk memperbaiki proses yang

telah dilakukan dan dalam rangka untuk mempersiapkan siklus berikutnya. Kegiatannya meliputi: (1). Menganalisis hasil pengamatan oleh guru, kolaborator dan pembimbing secara bersama (2). Menemukan titik kelemahan dan kekuatan kemudian memberi penekanan pada kekuatannya dan memecahkan masalah kelemahannya.

Kegiatan siklus kedua dengan materi *jump shoot*. Pada tahap perencanaan meliputi; (1) Melakukan observasi dan wawancara untuk mengeksplorasi informasi tentang persepsi, apresiasi dan harapan siswa terhadap pembelajaran bola basket; (2). Membuat rencana materi (silabus) dan metode penyampaian pembelajaran; (3). Membuat lembar observasi dan lembar penilaian; dan (4). Mempersiapkan materi pembelajaran dengan segala perangkatnya. Pada tahap implementasi terdiri dari 2 pelaksanaan implementasi. Pelaksanaan di dalam kelas selama 1 jam pelajaran, meliputi; (1). Apresiasi terhadap materi yang akan disampaikan, yaitu menembak dengan meloncat (*jump shoot*); (2) Pembagian tugas (diberikan kepada masing-masing kelompok yang sudah dibentuk) serta penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan oleh siswa; (3) Pemutaran DVD pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan materi yaitu teknik *shooting* dan permainan bola basket, dilanjutkan dengan penyelesaian tugas; dan (4) Diskusi tugas, guru dan kolaborator bertindak sebagai fasilitator. Pelaksanaan di lapangan selama 2 jam pelajaran dengan materi *jump shoot* di tempat, meliputi: (1) Pemanasan; (2) Pembentukan formasi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran; (3) Latihan teknik *jump shoot* dengan metode sesuai dengan rencana pembelajaran; dan (4) Penilaian terhadap siswa tentang materi yang telah disampaikan. Pada tahap pengamatan pelaksanaan tindakan meliputi: (1). Menggunakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi antusiasme siswa dan kemampuan guru. (2). Menggunakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi kemampuan guru. (3). Menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan siswa. Selain itu diskusi ini juga menggali saran, masukan, dan harapan untuk pembelajar berikutnya. Dilakukan bersama-sama antara guru, kolaborator dan pembimbing

melakukan refleksi untuk memperbaiki proses yang telah dilakukan dan dalam rangka untuk mempersiapkan siklus berikutnya. Kegiatannya meliputi: (1). Menganalisis hasil pengamatan oleh guru, kolaborator dan pembimbing secara bersama (2). Menemukan titik kelemahan dan kekuatan kemudian memberi penekanan pada kekuatannya dan memecahkan masalah kelemahannya.

Kegiatan siklus ketiga dengan materi *dribble jump shoot*. Pada tahap perencanaan meliputi; (1) Melakukan observasi dan wawancara untuk mengeksplorasi informasi tentang persepsi, apresiasi dan harapan siswa terhadap pembelajaran bola basket; (2). Membuat rencana materi (silabus) dan metode penyampaian pembelajaran; (3). Membuat lembar observasi dan lembar penilaian; dan (4). Mempersiapkan materi pembelajaran dengan segala perangkatnya. Pada tahap implementasi terdiri dari 2 pelaksanaan implementasi. Pelaksanaan di dalam kelas selama 1 jam pelajaran, meliputi; (1). Apresiasi terhadap materi yang akan disampaikan, yaitu menggiring dilanjutkan menembak dengan meloncat (*dribble jump shoot*); (2) Pembagian tugas (diberikan kepada masing-masing kelompok yang sudah dibentuk) serta penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan oleh siswa; (3) Pemutaran DVD pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan materi yaitu teknik *shooting* dan permainan bola basket, dilanjutkan dengan penyelesaian tugas; dan (4) Diskusi tugas, guru dan kolaborator bertindak sebagai fasilitator. Pelaksanaan di lapangan selama 2 jam pelajaran dengan materi *dribble jump shoot*, meliputi: (1) Pemanasan; (2) Pembentukan formasi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran; (3) Latihan teknik *shooting (jump shoot)* dengan metode sesuai dengan rencana pembelajaran; dan (4) Penilaian terhadap siswa tentang materi yang telah disampaikan. Pada tahap pengamatan pelaksanaan tindakan meliputi: (1). Menggunakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi antusiasme siswa dan kemampuan guru. (2). Menggunakan lembar pengamatan untuk mengevaluasi kemampuan guru. (3). Menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan siswa. Selain itu diskusi ini juga menggali saran, masukan, dan harapan untuk pembelajar berikutnya. Dilakukan bersama-sama antara guru,

kolaborator dan pembimbing. Pada tahap releksasi peneliti, kolaborator dan pembimbing melakukan refleksi untuk memperbaiki proses yang telah dilakukan dan dalam rangka untuk mempersiapkan siklus berikutnya. Kegiatannya meliputi: (1). Menganalisis hasil pengamatan oleh guru, kolaborator dan pembimbing secara bersama-sama (2). Menemukan titik kelemahan dan kekuatan kemudian memberi penekanan pada kekuatannya dan memecahkan masalah kelemahannya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dokumentasi dan lembar observasi hasil belajar. Pedoman wawancara meliputi tentang persepsi, apresiasi dan harapan siswa terhadap pembelajaran bola basket. Lembar observasi proses pembelajaran, baik untuk siswa maupun guru. Dan lembar observasi hasil belajar berupa nilai keterampilan *shooting*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif. Kriteria keberhasilan tindakan meliputi; peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan peningkatan keterampilan siswa dalam melakukan teknik *shooting*.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan Tindakan Siklus Materi *Shooting* di Tempat

Pada pelaksanaan pemutaran DVD pembelajaran di dalam kelas nampak belum dipersiapkan secara maksimal. Dengan formasi tempat duduk sama seperti saat pembelajaran teori dan media televisi yang relatif kecil, maka siswa-siswa yang duduk di belakang merasa tidak puas apabila harus melihat dari kejauhan. Sehingga banyak siswa yang berusaha mendekat, dengan mencoba numpang duduk pada kursi temannya, berdiri di tempat kosong, bahkan ada yang jongkok dan duduk di lantai depan deratan bangku paling depan. Hal ini menggambarkan antusias siswa terhadap permainan bola basket, sehingga termasuk modal yang positif siswa untuk diberi pembelajaran bola basket.

Pada pelaksanaan pembelajaran di lapangan siswa menunjukkan antusias yang tinggi. Sebelum dimulai banyak siswa yang mencoba melakukan apa yang mereka lihat dari DVD, demikian juga pada saat

pembelajaran, ada siswa yang melakukan teknik yang lebih kompleks daripada teknik dan gerakan yang ditugaskan. Hal tersebut menunjukkan pengaruh atau dampak yang positif dari pemutaran DVD pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran di lapangan, meskipun guru sedikit direpotkan dengan ulah siswa tersebut.

Setelah dilakukan pengamatan dan dilanjutkan dengan evaluasi dan diskusi, maka dapat disampaikan beberapa releksasi. Pertama materi yang akan disampaikan dengan media audiovisual perlu persiapan yang lebih matang. Kedua formasi tempat duduk anak pada waktu penyampaian materi dengan media audiovisual perlu pembenahan. Ketiga perlu pengecekan terhadap kesiapan anak untuk mengerjakan tugas yang diberikan di dalam kelas. Keempat jumlah siswa dalam satu kelompok terlalu banyak, hendaknya bisa dipecah lagi menjadi kelompok yang lebih kecil.

Pelaksanaan Tindakan Siklus Materi

JumpShoot

Pada pemutaran DVD telah bentuk formasi tempat duduk yang lain, yaitu dengan menyiapkan hanya kursi saja, sementara meja ditepikan. Namun demikian masih ada permasalahan, yaitu siswa saling berebut untuk duduk di depan, dan siswa yang duduk di belakang ada yang berdiri karena pandangan terlindungi oleh teman di depan. Hal ini menggambarkan antusias siswa untuk melihat permainan bola basket melalui media audiovisual.

Pada pelaksanaan pembelajaran di lapangan siswa menunjukkan antusias yang tinggi. Sebelum dimulai banyak siswa yang mencoba melakukan apa yang mereka lihat dari DVD, demikian juga pada saat pembelajaran, ada siswa yang melakukan teknik yang lebih kompleks daripada teknik dan gerakan yang ditugaskan. Hal tersebut menunjukkan pengaruh atau dampak yang positif dari pemutaran DVD pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran di lapangan, meskipun guru sedikit direpotkan dengan ulah siswa tersebut. Guru masih kurang memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berhasil melakukan dengan baik, namun selalu memberikan koreksi kepada siswa yang kurang berhasil melakukannya.

Setelah dilakukan pengamatan dan dilanjutkan dengan evaluasi dan diskusi, maka dapat disampaikan beberapa refleksi. Pertama materi yang akan disampaikan dengan media audiovisual perlu persiapan yang lebih matang lagi. Kedua koreksi terhadap tugas siswa perlu dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ketiga penghargaan (*reward*) terhadap siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik perlu untuk ditingkatkan. Keempat pengaturan waktu antara penyampaian materi di kelas dan di lapangan lebih diefisienkan. Dan kelima tugas yang diberikan pada siswa tidak perlu terlalu banyak, asalkan bisa benar-benar meningkatkan kemampuan siswa.

Pelaksanaan Tindakan Siklus Materi

Dribble Jump Shoot

Pada pemutaran DVD dengan formasi tempat duduk yang sama, yaitu dengan menyiapkan hanya kursi saja, sementara meja ditepikan. Permasalahan yang muncul seperti pada siklus kedua, yaitu siswa saling berebut untuk duduk di depan, dan siswa yang duduk di belakang ada yang berdiri karena pandangan terlindungi oleh teman di depan, masih ada. Guru hanya bisa mengingatkan jangan sampai mengganggu siswa yang lain. Hal ini menggambarkan antusias siswa untuk melihat permasinan bola basket melalui media audiovisual.

Pada pelaksanaan pembelajaran di lapangan siswa menunjukkan antusias yang tinggi. Masih sama seperti pada siklus pertama dan kedua bahwasabefore dimulai banyak siswa yang mencoba melakukan apa yang mereka lihat dari DVD, demikian juga pada saat pembelajaran, ada siswa yang melakukan teknik yang lebih kompleks daripada teknik dan gerakan yang ditugaskan. Hal tersebut menunjukkan pengaruh atau dampak yang positif dari pemutaran DVD pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran di lapangan, meskipun guru sedikit direpotkan dengan ulah siswa tersebut. Meskipun rangkaian gerakannya semakin kompleks/banyak tetapi siswa tetap termotivasi untuk tetap mencoba melakukannya.

Penampilan keterampilan siswa bila dibandingkan siklus-siklus sebelumnya terjadi peningkatan yang nyata, seperti pada observasi di lapangan porsi latihan yang lebih lama tersebut jelas lebih bermanfaat bagi

kemajuan siswa, kemudian koreksi terhadap kesalahan yang dilakukan oleh siswa pada waktu latihan biasa langsung diberikan dan bisa langsung diperaktekkan oleh siswa. Setelah dilakukan pengamatan dan dilanjutkan dengan evaluasi dan diskusi, maka dapat disampaikan bahwa tujuan pada siklus ini telah tercapai, perlu adanya peningkatan materi/ penambahan tingkat kesulitan agar kemampuan siswa lebih meningkat.

Pencapaian Hasil Belajar

Pencapaian nilai sebagai indikator pencapaian keberhasilan tindakan pemanfaatan media audiovideo dalam pembelajaran shooting dan bola basket dapat tergambarkan pada rangkuman hasil penilaian siswa yang dilakukan oleh guru. Rangkuman hasil penilaian pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori nilai kemampuan *shooting* siswa.

Kategori nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat kurang	-	0%
Kurang	-	0%
Cukup	8	21,1%
Baik	27	71,1%
Sangat baik	3	7,8%
Jumlah	38	100%

Dari seluruh siswa yang berjumlah 38 anak, dapat diidentifikasi 7,9% (3 siswa) memiliki kemampuan sangat baik, 71,1% (27 siswa) memiliki kemampuan baik dan 21,1% (8 siswa) memiliki kemampuan cukup, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan kurang dan sangat kurang tidak ada. Hal ini merupakan indikasi bahwa pembelajaran *shooting* melalui pemanfaatan media audiovisual dapat berjalan secara efektif, karena hasil belajar siswa pada kategori cukup, baik dan sangat baik, serta tidak ada yang kurang dan sangat kurang.

Sedangkan untuk pencapaian hasil penilaian pada materi *dribble jump shoot* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. **Kategori nilai kemampuan *dribble jump shoot* siswa**

Kategori nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat kurang	-	0%
Kurang	-	0%
Cukup	-	0%
Baik	32	94,1%
Sangat baik	2	5,9%
Jumlah	34	100%

Keterangan: 4 siswa tidak mengikuti test karena sakit

Pada tatap muka terakhir ternyata tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran, tetapi hanya 34 siswa, seangkan 4 siswa yang lain berhalangan hadir. Dari seluruh siswa yang hadir berjumlah 34 anak, dapat diidentifikasi 5,9% (2 siswa) memiliki kemampuan sangat baik, 94,1% (32 siswa) memiliki kemampuan baik, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan cukup, kurang dan sangat kurang tidak ada. Hal ini merupakan indikasi bahwa pembelajaran *dribble jump shooting* melalui pemanfaatan media audiovisual dapat berjalan secara efektif, karena hasil belajar siswa pada kategori baik dan sangat baik, serta tidak ada yang cukup, kurang dan sangat kurang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan menembak dalam permainan bola basket pada pembelajran penjas bagi siswa kelas VII D semester gasal SMPN 1 Kalasan tahun ajaran 2005-2006. Peningkatan tidak hanya pada hasil pembelajaran tetapi juga pada proses pembelajaran. Siswa menyaksikan DVD permainan bola basket merupakan hal yang baru dan tidak semua siswa sudah menyaksikannya, sehingga dapat memotivasi siswa, melihat gerakan yang diutamakan secara perlahan-lahan dan dapat diulang-ulang.

Penelitian ini merupakan sebagian dari usaha untuk menemukan bentuk pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat disarankan berupa: (1). Sebaiknya bentuk pembelajaran seperti ini diterapkan pada materi yang lain dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dapat dilihat perbandingan yang terjadi dengan mempertimbangkan karakteristik materi yang ada. (2). Sebaiknya diadakan kelas pembanding

untuk mengetahui pengaruh dari tindakan yang dilakukan. (3). Sebaiknya perlu dipertimbangkan kelas khusus untuk media audiovisual yang representatif untuk satu kelas, sehingga tidak merubah formasi di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud.(1999). *Penelitian Tindakan Kelas (Materi Diklat Bagi Guru Penjas)*. Jakarta : Depdikbud
- Depdiknas.(2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*, Jakarta : Depdiknas
- <http://id.wikipedia.org/wiki/DVD>. (2005) diakses September 2005
- Irsyada,Machfud.(2000). *Bola basket*. Jakarta: Depdiknas
- Robert Heinich dkk.(1996). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: A Simon and Schuster Company
- S. Margono (1996). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Semarang: Penerbit Rineka Cipta.
- Sukarnyana,I Wayan.(2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumiyarsono, D. (2002). *Olahraga pilihan bola basket*. Yogyakarta:FIK UNY
- Suwarsih Madya (2006). *Kompetensi Dasar Dalam Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: FBS UNY.