

EFEKTIVITAS MEDIA *AUDIOVISUAL* DAN MEDIA BERBASIS TEKS (CETAKAN) TERHADAP HASIL BELAJAR *CHEST PASS*

Agung Sunarno

*Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
e-mail: agungsunarno66@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dan media berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi 316 orang dari kelas VII SMP Negeri 20 Medan dan yang dijadikan sebagai sampel 40 orang dengan teknik *purposive sampling*. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-test post-test, desain yakni 20 orang ditetapkan sebagai kelompok media pembelajaran audiovisual (X_1) dan 20 orang siswa ditetapkan sebagai kelompok media pembelajaran berbasis teks (cetakan) (X_2). Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar *chest pass* bola basket.

Hasil analisis data diperoleh bahwa: (a) media pembelajaran audiovisual memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013, ($t_{hitung} = 5,04 > t_{tabel} = 1,73$) (b) media pembelajaran berbasis teks (cetakan) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *chest pass* pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013, ($t_{hitung} = 3,71 > t_{tabel} = 1,73$) (c) media pembelajaran audiovisual sama-sama berpengaruh dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil pelajaran pelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013 ($t_{hitung} = 0,812 < t_{tabel} = 1,70$).

Simpulannya adalah media pembelajaran audiovisual dan media berbasis teks sama-sama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013, dan media pembelajaran audiovisual memberikan pengaruh lebih baik dibandingkan media berbasis teks (cetakan).

Kata-Kata Kunci: Media, Hasil Belajar, Bola Basket

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Lutan, dkk

(2002;9) Sesungguhnya pendidikan dan pembinaan jasmani merupakan bagian dari persiapan membentuk manusia seutuhnya, persiapan ini dilakukan melalui usaha pembinaan, keterampilan fisik dan dilaksanakan

dalam bentuk interaksi belajar mengajar.

Dunia pendidikan juga erat kaitannya dengan perkembangan teknologi. Dimana ilmu teknologi sebagai wadah riset yang dapat menciptakan berbagai alat yang dapat dipergunakan dalam membantu proses menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dari hasil observasi peneliti dengan guru bidang studi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) kelas VII SMP Negeri 20 Medan mengatakan bahwa “peserta didik kurang mampu melakukan *chest pass* dengan baik dan tepat, sehingga hasil belajar bola basket mereka kurang memuaskan, kemudian konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) yang sedang mereka ikuti juga masih kurang. Hal ini terlihat dari lemparan bola dan ketepatan *chest pass* peserta didik pada saat memberikan operan kepada temannya”. Guru Penjasorkes tersebut juga memberikan beberapa kesempatan pengulangan untuk melakukan *chest pass* pada siswa-siswa tersebut. Namun hasilnya masih kurang memuaskan, ini dapat dilihat dari banyaknya bola terlepas dari tangan, bahkan dalam permainan bola basket pun, ketika *chess pass* dilakukan bola basket yang dipegang

oleh peserta didik tidak dapat dioper kepada temannya. Belum diketahui secara pasti penyebabnya, apakah itu dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, jam pelajaran yang kurang memadai, materi yang terlalu sulit, atau hal-hal yang lain yang dialami peserta didik.

Media pembelajaran *audiovisual* merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar mengajar. Dimana alat bantu atau media yang tersedia terdapat materi beserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar. Disamping itu, media *audiovisual* yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. *Audiovisual* yang menampilkan pesan haruslah bersifat memotivasi.

Menurut Magnesan (dalam Ariyani dan Haryanto, 2010:35) bahwa hasil belajar diperoleh “10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 50 % dari apa yang dilihat dan didengar, 70 % dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan.” Berpijak kepada konsep Magnesan, pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audio visual dijamin mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa sebesar 50%, dari pada dengan tanpa menggunakan media. Audio visual dapat melibatkan indera pendengaran dan indra penglihatan peserta didik. Selain itu audio visual dapat memberikan pesan secara menyeluruh kepada siswa.

Sedangkan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) dalam dunia pendidikan juga sangat sering digunakan. Media cetakan

tidak seharusnya digunakan dalam setiap situasi, namun hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Media pembelajaran berbasis teks cetak (*print out*) adalah berbagai media penyampai pesan pembelajaran dimana padanya terkandung teks (bacaan) dan ilustrasi-ilustrasi pendukungnya. Berbagai bentuk media pembelajaran jenis ini contohnya: buku teks pembelajaran, majalah, buku kerja, LKS, guntingan koran; majalah, *leaflet*, brosur, dan sebagainya. Media berbasis teks (cetakan) dapat berhasil jika digunakan: (1) pada pelajaran manipulatif, (2) pada pengembangan pengertian, (3) untuk menunjukkan bagaimana melakukan praktek-praktek baru, (4) untuk memperkuat penerimaan terhadap sesuatu yang baru dan memperbaiki cara melakukan sesuatu.

KAJIAN LITERATUR

Permainan Bola Basket

Wissel (1996:3) mengemukakan: “Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim dengan 5 orang pertim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*skor*) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola basket berbentuk bulat bundar (*spherical*) dan berwarna orange. Keliling bola basket untuk laki-laki adalah maksimum 30 inci dan minimum 29,5 inci, sedangkan untuk wanita maksimum adalah 29 inci dan minimum 28,5 inci. Papan ring (*back board*) berbentuk persegi panjang dengan permukaan datar, berukuran horisontal 6 kaki dan vertikal 3,5 kaki atau 4 kaki. Suatu kotak persegi panjang berukuran 24 inci horisontal dan 18 inci vertikal diletakkan dibekang ring dengan sejajar ring

dengan garis bawahnya sejajar dengan ring. Tiap keranjang berdiameter 18 inci dan dengan sisi permukaan 10 kaki di atas lantai dan sisi dalam terdekat berjarak 6 kaki dari papan ring”.

Memegang bola dengan benar adalah modal utama dalam bermain bola basket. Jika caramemegang ini tidak baik, maka gerakan selanjutnya akan kurang baik juga. Bola dipegang tapi tidak dipaksakan, telapak tangan tidak mengenai bola. Dengan memegang bola dengan benar, maka akan lebih mudah untuk melanjutkan gerakan berupa mengoper, menggiring, ataupun menembakkan bola ke ring basket.

Passing berarti mengoper bola. Operan merupakan teknik dasar pertama. Dengan operan, para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian ditembakkan. Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras, yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Operan juga dapat dilakukan secara lunak. Jenis operan tersebut bergantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan teman, situasi teman, waktu, dan taktik yang digunakan. Untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik, yaitu teknik dasar mengoper (*passing*) dalam bola basket.

Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada (*chest pass*) merupakan operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket. Operan ini berguna untuk jarak pendek. (Jhon, 2003:11) Mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5 sampai 7 meter. Operan dari

depan dada (*chest pass*) dengan menggunakan dua tangan mungkin merupakan operan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket. Ini adalah operan yang bisa diandalkan dan dilakukan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu timnya.

Media Pembelajaran Audiovisual

Media *audiovisual* disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Sulaiman (2008:11) media audio visual disebut juga dengan alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang "*audible*" artinya dapat didengar dan alat-alat yang layak (*visible*) artinya dapat dilihat. Yang termasuk alat-alat audio visual yakni gambar, foto, *slide*, model, pita kaset *tape-recorder*, film bersuara dan televisi. Hal ini seiring dengan pendapat Burhanudin, dkk (2009:6) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambaryang bisa dilihat, misalnya rekaman video.

Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar" (*Rohani*,

dalam <http://www.media-audio-visual.html>).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Ariani dan Haryanto (2010:93) bahwa media audio visual terdiri atas: (1) Media video, merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, bisa dikemas dalam bentuk VCD dan (2) Media komputer. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara, dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Waryanto (<http://staf.uny.ac.id>) Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Menurut Ronal Anderson (dalam Waryanto, <http://staf.uny.ac.id>), media

video adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video *cassette recorder* atau video player.

Video sebagai media *audiovisual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita) maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Menurut Dale (dalam Arsyad, 2002: 23) mengemukakan “bahan-bahan *audiovisual* dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran”.

Media *audiovisual* merupakan media yang menggunakan penggabungan dua panca indra. Dimana media ini memerlukan sebuah objek yang bergerak dan mengeluarkan suara, sehingga terkadang banyak dijumpai kesulitan dalam memperoduksinya. Pada awal pelajaran, media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini diikuti dengan jalinan logis dari keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan, sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman.

Teknologi *audiovisual* dapat menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Jadi, pengajaran melalui *audiovisual* adalah produksi dan penggunaan materi yang

penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Berikut merupakan bentuk tampilan media *audiovisual* disertai dengan penjelasan:

1. Tampilan Awal Media Pembelajaran *Audiovisual*



2. Tampilan ini merupakan tahapan *chest pass* bola basket



3. Tampilan ini adalah tampilan tahap awal *chest pass* bola basket



4. Tampilan ini adalah tampilan tolakan teknik *chest pass* bola basket



5. Tampilan ini adalah tampilan sikap lanjutan teknik *chest pass* bola basket



6. Tampilan ini merupakan tampilan gerakan *chest pass* bola basket secara utuh



7. Tampilan ini merupakan tampilan *chest pass* bola basket dengan berpasangan



8. Tampilan akhir dari media *audiovisual*



Teks

Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram (*programmed instruction*) yang merupakan materi untuk belajar mandiri, pengajaran berprogram adalah salah satu sistem penyampaian pengajaran dengan media cetak yang memungkinkan siswa belajar secara individual sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya serta memperoleh hasil sesuai dengan kemampuannya juga. Dengan format ini, pada setiap unit kecil informasi disajikan dan respons siswa diminta baik dengan cara menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan. Jawaban yang benar diberikan setelah siswa menjawab.

Media pembelajaran berbasis cetak adalah media yang cara menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media pembelajaran cetak memiliki kelebihan seperti dapat menyajikan informasi dalam jumlah yang banyak, mudah dibawa dan dapat dipelajari kapan saja, perbaikan dapat dilakukan dengan mudah. Tetapi media cetak juga memiliki kekurangan seperti proses pembuatannya yang memakan waktu yang lama, bahan cetak jika tidak dirawat mudah rusak, dan lain-lain (<http://zulkifliblog004.blogspot.com/2013/12/media-berbasis-cetak.html>)

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi *visual* statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik, dan reproduksi.

Teks terprogram adalah suatu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini

merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respons, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disampaikan pada halaman buku itu.

Media cetak meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Disamping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Surat kabar dan majalah adalah media komunikasi masa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat pembaca pada umumnya. Ditinjau dari segi isinya, surat kabar atau majalah dapat dibedakan menjadi surat kabar dan majalah umum, surat kabar, dan majalah sekolah.

Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Manfaat buku pelajaran adalah sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran. Keuntungan buku pelajaran adalah ekonomis, komprehensif dan sistematis, mengembangkan sikap mandiri dalam belajar. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan. Bentuk lain dari media

cetak adalah brosur dan *newsletter*. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai suatu

program atau pelayanan, sedangkan *newsletter* berisikan laporan kegiatan suatu organisasi.

Tabel 1. Perbandingan Media *Audiovisual* dan Media Berbasis Teks (Cetakan)

No.	Media <i>Audiovisual</i>	Media Berbasis Teks (Cetakan)
	Kelebihan	Kelebihan
1.	Film dan <i>video</i> dapat melengkapi pengalaman-pengalaman besar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain.	Peserta didik dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
2.	Film, dan <i>video</i> dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.	Peserta didik dapat mengulangi materi dan mengikuti urutan pikiran secara logis.
3.	Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan <i>video</i> menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.	Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal yang lumrah, hal ini dapat menambah daya tarik dan memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dua format, verbal dan visual.
4.	Film dan <i>video</i> dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.	Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi/ berintraksi dengan aktif.
5.	Dengan kemampuan dan teknik-teknik pengambilan gambar <i>frame</i> demi <i>frame</i> dapat menunjukkan dan menampilkan gerakan yang tidak terlihat dengan jelas oleh mata.	Dapat diproduksi dengan ekonomis dan mudah di distribusikan.
No.	Keterbatasan	Keterbatasan
1.	Pengadaan <i>video</i> dan film umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.	Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetak.
2.	Pada saat <i>video</i> dan film ditunjukkan, gambar-gambar bergerak terus-menerus, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui <i>video</i> dan film tersebut.	Biaya pencetakan akan mahal apabila akan menampilkan ilustrasi, gambar atau foto yang berwarna-warni.
3.	<i>Video</i> dan film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali <i>video</i> dan film yang diproduksi dirancang khusus kebutuhan sendiri.	Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan.
4.		Pergantian unit-unit pelajaran dalam media cetak harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak membosankan.
5.		Sangat sulit dalam menampilkan emosi, sikap dan perasaan.
6.		Jika tidak dirawat dengan baik, media cetak cepat rusak atau hilang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui, menguji, dan membuktikan ada tidaknya pengaruh perlakuan yang dikerahkan pada subjek yaitu siswa siswi. Populasi berjumlah 316 orang dan jumlah sampel 40 orang dengan menggunakan *purposive sampling*. Desain penelitian ini terdiri dari rangkaian kegiatan berupa:

pelaksanaan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal *chest pass* siswa, setelah itu pemberian perlakuan pada siswa kelas VII-1 dengan membagi dalam kedalam dua kelompok yaitu kelompok 1 diajarkan dengan media *audiovisual* dan kelompok 2 diajarkan dengan media berbasis teks (cetakan). Setelah perlakuan diberikan, maka dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil kedua media pembelajaran eksperimen tersebut.

Tabel 2. Portofolio Unjuk Kerja Instrumen Hasil Belajar *Chest Pass*

Nama :
Total Skor :

Indikator Penilaian	Deskriptor Penilaian	Skala Penilaian	
		Kualitas Gerak(√)	Jumlah Nilai
1.Fase Persiapan (Sikap Awal)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat target • Peserta didik berdiri dengan sikap seimbang • Tangan memegang bola dengan posisi rileks • Bola diletakkan didepan dada, siku agak masuk/ rapat 		
2.Fase Pelaksanaan (Sikap Saat Pelaksanaan)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat target, pandangan kedepan tidak melihat kekanan atau kekiri • Peserta didik melangkahkah salah satu kakinya kedepan dan badan dicondongkan kedepan • Tangan memegang bola dengan erat • Peserta didik memegang bola dengan erat kemudian bola dan jari- jari tangan memegang bola dengan rapat 		
3.Fase Follow Through (Sikap Lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat target • Lengan direntangkan kedepan • Telapak tangan menghadap ke bawah • Jari- jari menunjuk pada target 		

Sumber. Wissel (1996:74)

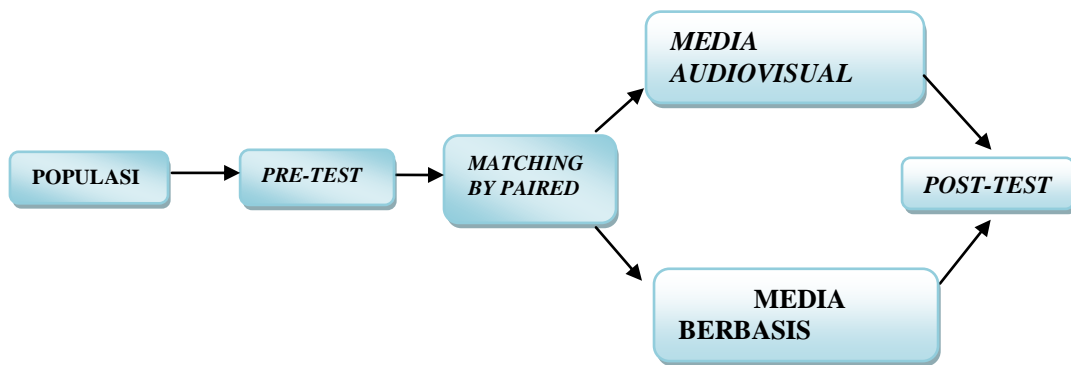
Keterangan:

Nilai 4 : Sangat baik (apabila 4 deskriptor dilakukan)

Nilai 3 : Baik (apabila 3 deskriptor dilakukan)

Nilai 2 : Sedang (apabila 2 deskriptor dilakukan)

Nilai 1 : Kurang baik (apabila 1 deskriptor dilakukan)



Gambar : Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Data Kelompok Media Audiovisual

Deskripsi hasil penelitian tentang hasil belajar chess pass

dalam permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan dengan Media Audiovisual dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Chess Pass dengan Media Audiovisual

Kelompok	Pre test	Post test	Beda
Media Audio Visual	57,89	56,67	17,51.
SD	15,88	10,97	
N	20	20	-

2. Data Kelompok Media Teks (Cetakan)

Deskripsi hasil penelitian tentang hasil belajar chess pass

dalam permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan dengan Media Audiovisual dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 4. Hasil Belajar Chess Pass Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Medan dengan Media Teks (Cetakan)

Kelompok	Pre test	Post test	Beda
Media Teks (Cetakan)	56,67	72,08	15,41
SD	14,45	13,84	
N	20	20	-

Pembahasan

Hasil pengujian hipotesis pertama dan kedua menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara media *audiovisual* dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass*

dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata *post test* hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual*

(75,41) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) (72,08). Secara keseluruhan, bahwa media pembelajaran *audiovisual* telah memberikan pengaruh lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013.

Hasil analisis tersebut mendukung teori bahwa media pembelajaran *audiovisual* dapat merangsang kreativitas siswa berkembang kearah yang lebih baik. Kemampuan dasar dan mental siswa dapat menjadi sebagai faktor pendukung untuk keberhasilan siswa dalam belajar teknik *chest pass* dalam permainan bola basket memberikan kontribusi yang besar. Konsep transfer belajar melalui media terlihat di dalam keberhasilan siswa menguasai teknik dalam bermain bola basket yaitu dimulai dari sikap awal, perkenaan bola hingga sikap akhir.

Setelah diketahui bahwa terdapat perbedaan antara media pembelajaran *audiovisual* dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan), dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dan uji-t. hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang berarti antara media pembelajaran *audiovisual* dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* memberikan pengaruh lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan).

Sedangkan hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket hanya saja kedua metode tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dan media pembelajaran *audiovisual* lebih baik dibandingkan media pembelajaran berbasis teks (cetakan).

Hal ini dipengaruhi oleh ciri dan sifat kedua media pembelajaran tersebut sama-sama mempunyai kelebihan dan kekurangan sehingga pada satu sisi kelebihan media pembelajaran *audiovisual*, pada sisi lain media teks (cetakan) yang unggul untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran demikian pula sebaliknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Media pembelajaran *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013, (2) Media pembelajaran berbasis teks (cetakan) efektif terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013, (3) Media pembelajaran *audiovisual* sama-sama berpengaruh dengan Media pembelajaran berbasis teks (cetakan)

terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan tahun pelajaran 2012/2013, (4) Media pembelajaran *audiovisual* memberikan pengaruh lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan).

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyani dan Haryanto. 2010. Pembelajaran Multi Media di Sekolah. Jakarta. PT Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Burhanuddin, dkk. 2009. *Media*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/10/media-pembelajaran-berbasis-teks-cetak.html>, *Media Pembelajaran Berbasis Teks Cetak (Print Out)* diakses tanggal 6 Nopember 2013
<http://www.slideshare.net/RoihanHanIthoeSiicg/meningkatkan-kemampuan-pemahaman-konsep-matematika-siswa-dan-self>. Diakses tanggal 6 Nopember Februari 2013
<http://zulkifliblog004.blogspot.com/2013/12/media-berbasis-cetak.html>, diakses tanggal 6 Nopember 2013
- Margono (2007) *Azas dan Landasan Pendidikan Jasmani*” (edisi revisi), Jokjakarta, UNY Press.
- Lutan, Rusli, Rusli Ibrahim, Adang Suherman, Yudha M. Syahputra (2002). *Supervisi Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan nasional, Direktorat Jenderal Olahraga, Jakarta.
- Oliver, John (2003). *Dasar-Dasar Bola Basket*. Jakarta: Pakar Jaya.
- Suleman, Amir. (2008) *Media Audio-Visual*. Jakarta. PT Gramedia.
- Susilana dan Riyana.(2012) *Media Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Wissel, Hal (1996). *Bola Basket*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta