

**PENERAPAN MEDIA BANTU MULTIMEDIA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT*
DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA
SISWA SMA NEGERI 7 WAJO**

Oleh : Irma Nurjannah Idris

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, 2019

ABSTRAK

Irma Nurjannah Idris, 2019. “*Penerapan Media Bantu Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Siswa SMA Negeri 7 Wajo*”. Skripsi. Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Masjumi Nur dan Yasriuddin).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Peningkatan hasil *lay up shoot* bolabasket pada siswa kelas X IPS 4, SMA Negeri7 Wajo, tahun pelajaran 2018 / 2019, dengan penerapan media bantu multimedia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data dalam penelitian ini siswa kelas X IPS4 SMA Negeri 7 Wajo, tahun pelajaran 2018 / 2019 berjumlah 30 orang yang terdiri atas 18 siswa putra dan 12 siswa putri. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, dan penilaian hasil belajar *lay up shoot* bolabasket. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan persentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan media bantu multimedia mampu meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bolabasket pada siswa kelas X IPS4 SMA Negeri 7 Wajo. Hasil peningkatan belajar *lay up shoot* bolabasket dari siklus I dan siklus II, di mana dalam hasil belajar *lay up shoot* pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 59, 25% dari 16 jumlah siswa yang tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar *lay up shoot* siswa dalam kategori tuntas sebesar 82%.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan media bantu multimedia dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bolabasket siswa kelas X IPS4 SMA Negeri 7 Wajo tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : Multimedia, Hasil belajar, *Lay up shoot* bola basket.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, dan kesehatan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan jasmani merupakan bidang kajian yang luas dan sangat menarik dengan titik berat pada peningkatan gerak manusia (*human movement*) (Tangkua:2017). Pendidikan jasmani manusia dapat meningkatkan pertumbuhan fisik, mental, maupun sosial agar dapat menciptakan manusia yang berintelekt baik dan dapat bersaing dalam perkembangan dunia pengetahuan saat ini (Putra:2014).

Untuk mewujudkan tujuan tersebut pastinya dibutuhkan suatu proses pendidikan atau proses pembelajaran yang sesuai. Sekolah yang merupakan basis awal bagi anak untuk memperoleh pembelajaran secara sistematis dan benar (Rachman:2006). Oleh sebab itulah, pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, sampai dengan Perguruan Tinggi.

Dalam pembelajaran penjas kes berolahraga terdapat berbagai macam materi yang menunjang perkembangan kemampuan siswa dan salah satunya adalah pembelajaran dengan materi bola basket. Menurut Oliver (dalam Darmawan:2016) bahwa "*Bolabasket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia.* Hal ini dikarenakan permainannya sederhana dan menyenangkan, kompetitif, dan mendidik, menghibur, serta menyehatkan dan mudah dipelajari sehingga banyak berdiri *club-club* bola basket dan banyaknya juga pertandingan

bola basket yang diselenggarakan mulai dari pertandingan antar sekolah sampai pertandingan antar negara, tidak hanya di dalam negeri di luar negeri olahraga bola basket juga sangat populer (Perbasi, dalam Setyo Budi:2014).

Seperti jenis olahraga lainnya, untuk dapat bermain bola basket setiap siswa terlebih dahulu harus menguasai beberapa keterampilan dasar dalam permainan bola basket seperti *passing, dribbling, dan shooting*. Pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan keterampilan teknik dasar yang baik. Salah satu teknik yang penting adalah teknik *lay up shoot* yaitu pemain meningkatkan jarak tembak yang efektif. Untuk meningkatkan teknik secara maksimal dibutuhkan metode atau suatu pembelajaran yang tepat.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *lay up shoot*. Alasannya karena setelah peneliti mengamati beberapa kali pada saat pengajaran bola basket siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Wajo, ternyata teknik *lay up* yang dilakukan oleh para siswa kurang begitu baik. Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran bolabasket masih bersifat konvensional di mana guru masih menjadi pusat pembelajaran. Tampaknya guru belum menggunakan teknologi berbasis media dalam pembelajaran bolabasket sehingga motivasi, kemampuan siswa dan prestasi sekolah ini dalam bidang bola basket juga tampak menurun.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Media berfungsi sebagai

teknologi pembawa pesan, sehingga menjadi perluasan bagi guru. Selain itu, media berfungsi memotivasi minat dan menyajikan informasi serta memberi intruksi.

Sudjana dan Rivai (2015) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berkaitan dengan media maka tentu ada beberapa jenis dan bentuk media, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan agar dapat memilih media yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran adalah multimedia

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pendidikan yaitu sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada mahasiswa, antara lain untuk memotivasi mahasiswa untuk belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya pemahaman belajar. Kemudian lahir multimedia yang sampai sekarang fungsi utamanya adalah menekankan penggunaan pengalaman yang konkret untuk

menghindarkan verbalistik (Hamalik dalam Sayidiman:2012).

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya menjadi acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Kerangka teori yang dianggap relevan dan dijadikan landasan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. PENGERTIAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA

Pendidikan jasmani diartikan Siedentop sebagai "*education through and of physical activities*". Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses keseluruhan proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani menjadi salah satu media untuk membantu ketercapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pada gilirannya, pendidikan jasmani diharapkan dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan Indeks pembangunan manusia (*Human Indeks Ddevelopment*). Permainan, rekreasi ketangkasan, olahraga kompetisi, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki. (Husdarta, J.S: 2014:142).

Pendidikan Jasmani adalah kegiatan jasmani yang dipergunakan sebagai media (wahana) bagi proses pendidikan. Pendidikan adalah proses mengembangkan: 1) Domain kognitif, yaitu kemampuan penalaran, pengayaan pengetahuan/keilmuan dan keluasan wawasan, khususnya yang dapat dicapai melalui penyajian olahraga intrakurikuler; 2) Domain afektif adalah pola sikap siswa

yang terdiri dari : sikap rohaniyah meliputi aspek mental, intelektual dan spiritual. Sikap sosial yang sesuai dengan pengetahuan baru yang telah diperolehnya, yang sesuai dengan norma sosial kehidupan masyarakat, yang diperoleh melalui pendidikan jasmani. 3) Domain psikomotor, yaitu pola perilaku siswa sehari-hari yang sesuai dengan pengetahuan baru dan pola sikap baru yang telah diperolehnya melalui pengalaman dan peran sertanya dalam prose pendidikan jasmani dan olahraga (Santosa: 2013).

Hakikat pendidikan jasmani dan olahraga bersifat universal, berakar pada pandangan klasik tentang kesatuan "raga dan jiwa", pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian integral dari pendidikan seutuhnya melalui aktivitas jasmani yang memiliki tujuan meningkatkan individu secara fisik maupun jiwanya. Tujuan pendidikan jasmani adalah bersifat holistik, bukan hanya pada aspek psikomotor tetapi juga kognitif, afektif. Pengembangan psikomotor meliputi aspek kebugaran jasmani dan kemampuan biologik organ tubuh untuk meningkatkan efisiensi kerja biologik tubuh. Pengembangan kognitif meliputi pengetahuan tentang fakta, konsep, penalaran dan pemecahan masalah. Pengembangan afektif meliputi sifat-sifat psikologis dan unsur-unsur kepribadian yang seutuhnya. Hal ini dipertegas definisi penjas dalam SK Mendikbud nomor 413/U/1987 (dalam Lutan, 2004) yang menjelaskan bahwa penjas merupakan bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional (Komarudin, 2014).

Sasaran dari pendidikan jasmani dan kesehatan mengarah pada perubahan

psikomotor yang harus dilakukan melalui berbagai bentuk gerakan fisik. Namun demikian pendidikan jasmani tidak semata-mata menghasilkan perubahan psikomotor, tetapi juga menghasilkan perubahan kognitif dan afektif (Sugeng: 2006).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan. Pendidikan jasmani dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, yang mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Tujuan tersebut tidak akan tercapai dengan sendirinya, tetapi harus melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang dikelola dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan tersebut, tidak dapat terjadi secara instan, tetapi harus melalui proses dan melibatkan semua komponen yang berkaitan dengan pendidikan untuk bekerjasama secara sinergis untuk mencapai tujuan (Juliantine:2006).

2. Keterampilan Dasar dalam Permainan Bola Basket

Gerakan teknik dasar dalam permainan bolabasket adalah gerakan yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bolabasket. Keterampilan bermain bolabasket akan tercapai apabila menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Menguasai keterampilan dasar merupakan modal yang paling penting guna memperoleh kemenangan di suatu pertandingan. Menurut Vic Ambler (2013 : 12-14) keterampilan dasar dalam permainan bola basket yaitu meliputi beberapa keterampilan berikut ini :

a. Menangani Bola

Pelajaran yang diberikan untuk menangani bola meliputi pelajaran melemparkan bola, menangkap bola, mengarahkan bola, melambungkan bola berukuran normal atau hampir mendekati normal ke arah yang tepat.

b. Mengoperkan bola

Para pemain harus mengkonsentrasikan diri dalam menggunakan sebelah atau kedua belah tangan dalam latihan mengoperkan bola pada temannya. Mengoperkan bola harus dilakukan dengan gerakan cepat dan langsung. Posisi melemparkan ini dapat dari arah rendah ataupun dari ketinggian di depan tubuh. Anak-anak dibesarkan hatinya, sehingga mereka dapat bergerak dinamis. Mereka harus dilatih bergerak cepat untuk mengoperkan bola, bergerak lari, dan kemudian menangkap kembali bola yang dilemparkan ke arahnya lagi.

Untuk sebagian besar anak-anak, pelajaran menangkap bola ini tampaknya lebih sulit daripada melemparkan bola. Anak-anak ini hendaknya dilatih untuk memperhatikan dan menunggu datangnya bola, mencoba menangkap bola ini dan bersikap serileks mungkin setelah mereka menangkap bola tadi.

c. Dribbling

Usahakan agar posisi tubuh rileks dan seimbang. Bola dipantulkan ke lantai, jangan dipukul atau dibanting, tetapi usahakan untuk 'menjatuhkan bola' tadi. Kalau anak sudah menguasai teknik *dribbling* ini dengan baik (*dribbling* di tempat dulu), kemudian ajarlah dia untuk 'melihat kemana ia akan pergi'. Ini penting sekali untuk melakukan kontrol secara

dini terhadap perubahan gerak tangan. Latihlah pemain untuk menguasai perubahan tinggi lambungan bola serta mengubah kecepatan dan arah gerak.

d. Shooting

Gerakan *shooting* ini bukan hanya sekedar asal melemparkan bola saja, tetapi juga meliputi gerakan mengarahkan dan mengusahakan agar bola jatuh tepat di sasaran. Semua gerakan mengarahkan ini, terutama dengan satu tangan ke arah target yang tingginya di atas kepala, merupakan dasar dari keterampilan ini. Berlatihlah mengarahkan bola sedemikian rupa, sehinggalah bolah jatuh tepat masuk ke dalam keranjang. Latihan mengarahkan ini biasa dilakukan dari jarak dekat maupun dari jarak jauh.

e. Mengamankan Bola dari Musuh

Mampu melepaskan diri dari kepungan musuh merupakan suatu keterampilan yang sangat dibutuhkan dan sangat berharga. Semua jenis permainan yang mengharuskan setiap pemainnya menghidarkan diri atau memburu lawan, membutuhkan keterampilan ini. Tetapi di sini dimana bola harus diamankan dari musuh, menempatkan seorang lawan di antara pemain yang memegang bola dan pemain lain yang dimaksudkan menerima bola yang dioperkan, merupakan suatu latihan yang sangat berharga dalam permainan bola basket. Keterampilan ini harus dilatih secara serius kelak. Begitu juga pemain dapat dilatih untuk tetap bertahan dalam menghadapi lawan yang sedang membawa bola, bahkan kalau mungkin mengambil alih bola tadi dari lawan.

f. Melompat

Latihan melompat ini penting juga terutama melompat ke arah vertikal (tegak). Pemain harus berlatih melompat dan berusaha menyentuh bola atau suatu obyek lain dengan menggunakan satu atau dua tangan.

Ada 3 cara dasar menggerakkan bola dalam bola basket, yaitu menggiring (*dribbling*), operan (*passing*) dan tembakan (*shooting*);

1. Menggiring (*dribbling*) 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.
 2. Mengoper (*passing*) adalah cara tercepat dan terefektif memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain.
 3. Menembak (*shooting*) adalah gerakan terakhir untuk mendapatkan angka. Umumnya dalam bolabasket, tembakan dilakukan setiap 15 – 20 detik dan hampir setengahnya berhasil masuk. Banyaknya tembakan masuk yang terjadi membuat bolabasket menarik, atraktif dan menegangkan bagi penonton.
- 3. Lay-Up Shoot**

Teknik dasar permainan bola basket tersebut yang dominan harus dikuasai oleh pemain yaitu menembak (*shooting*), karena menembak merupakan unsur dasar yang sangat menentukan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan, melalui hasil tembakan inilah ditentukan menang atau kalahnya suatu regu. Tembakan *lay up* adalah jenis tembakan yang efektif, sebab dilakukan pada jarak yang sedekat mungkin dengan keranjang. Hal ini menguntungkan karena dengan *lay up* dapat mendekatkan

penembak ke keranjang dengan melakukan rangkaian gerakan awalan-langkah-lompat.

Lay up shoot (Rohim dalam Saleh:2015) dalam permainan bolabasket, tembakan *lay up shoot* merupakan salah satu teknik yang sering di praktikkan selama bermain. Adapun yang dimaksud dengan *lay up shoot* adalah tembakan dari jarak dekat sekali dengan keranjang, sehingga seolah-olah bola itu di letakkan ke dalam keranjang yang didahului dengan gerakan melangkah lebar dan melompat setinggi-tingginya.

Menurut Nuril Ahmad: ”Usaha memasukan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan *lay up shoot*”. Ketiga cara menembak tersebut yang paling banyak kemungkinan bola itu masuk ke ring adalah *lay up shoot*. Para pemain bola basket yang melakukan sebagian tembakan mereka dari posisi yang dekat dengan ring basket biasanya memiliki ketepatan tembakan paling tinggi 55 sampai dengan 60 persen berhasil dari semua usaha tembakan mereka. Tembakan ini lebih kompleks dibandingkan dengan tembakan dengan meloncat. Gerakannya terdiri dari lari, lompat, langkah, lompat dan menembak. Atau bisa berasal dari menggiring, menangkap bola sambil melompat, melangkah, melangkah dan menembak. Tembakan sambil melompat disini bukanlah tembakan loncat (*jump shot*), sebab sebenarnya tembakannya sambil melayang. (Yusmawati:2014). Menggantikan aktivitas belajar yang tidak efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran data penelitian secara umum

yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel rangkuman. Dalam hal ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilanjutkan pembahasan dari hasil tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang didahului dengan pengambilan data awal melalui observasi. Setiap siklus dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, dan pengambilan data awal dilakukan pada hari Jumat 29 maret 2019. Pada pelaksanaan siklus 1 pertemuan pertama pada hari Jumat 5 April 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari minggu 7 April 2019 serta dilakukan evaluasi pada pertemuan ketiga pada hari jumat 12 April 2019. Sedangkan pemberian tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 19 April 2019 dan pertemuan kedua dilakukan pada hari minggu 21 April 2019 serta dilakukan evaluasi pada pertemuan ketiga pada hari kamis 26 April 2019.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media bantu multimedia memberikan perubahan hasil belajar keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bolabasket, perubahan tersebut ditandai dengan terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I sebanyak 11 orang dengan persentase (40,75%) siswa yang masuk dalam kualifikasi tidak tuntas dan sebanyak 16 orang dengan persentase (59,25%) siswa masuk dalam kualifikasi tuntas. Pada siklus II sebanyak 9 orang dengan persentase (82%) siswa yang masuk dalam kualifikasi tuntas dan 2 orang dengan presentase (18%) siswa yang

tidak tuntas. Jadi, penerapan media bantu multimedia merupakan salah satu alternatif digunakan dalam pelajaran penjas, khususnya dalam pembelajaran *lay up shoot* di sekolah pada era modern ini.

Pembelajaran melalui media bantu multimedia pada materi *lay up shot* bolabasket siswa kelas X IPS.4 SMA Negeri 7 Wajo tahun pelajaran 2018/2019, pada awal observasi ditemukan bahwa rata-rata siswa mengalami kebingungan, hanya tinggal diam dan kurang bersemangat sehingga hasil tes menunjukkan siswa belum memiliki keterampilan *lay up shoot* dengan baik.

Setelah menggunakan media pembelajaran multimedia peningkatan hasil yang signifikan pada upaya peningkatan hasil belajar *lay up shoot*. Salah satu faktor yang menyebabkannya peningkatan hasil belajar tersebut ditentukan oleh media bantu multimedia yang berupa video yang ditampilkan mengenai teknik *lay up shoot* yang benar. Hal ini dapat dilihat pada meningkatnya antusias siswa dalam belajar, siswa dapat belajar lebih aktif dan kreatif. Multimedia menjadi salah satu tutor yang memberikan contoh teknik *lay up shoot* yang benar, dan dapat memvisualisasikan materi yang abstrak secara lebih baik.

Sesuai dengan temuan pada siklus I diketahui bahwa melalui penggunaan media bantu multimedia dapat mengaktifkan siswa walaupun peningkatannya masih kecil, persentase siswa yang terampil masih kurang. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa memiliki nilai yang masih rendah atau belum tuntas antara lain siswa masih terkesan belum percaya diri dan belum menyimak dengan baik pembelajaran *lay up shoot* yang disajikan dalam bentuk media bantu multimedia. Hasil analisis menunjukkan

bahwa hampir setengah jumlah siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai ketuntasan minimum yang ditetapkan di sekolah, sehingga hal ini perlu diusahakan pada siklus II.

Adapun langkah-langkah sebagai hasil refleksi siklus I dalam pelaksanaan siklus II meliputi : 1) Memberi semangat agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran; 2) Memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang dan selalu main-main untuk mempraktekkan *lay up shoot* dan memberikan kegiatan yang lebih intensif; 3) Memberikan media bantu multimedia yang lebih menguatkan visualisasi teknik *lay up shoot* yang tepat.

Selanjutnya, siklus II dilakukan setelah merefleksikan pelaksanaan siklus I, kemudian diperoleh gambaran tindakan yang dilakukan pada siklus II sebagai perbaikan dari pelaksanaan siklus I, sehingga keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bolabasket yang diperoleh pada siklus II meningkat.

Pada siklus II frekuensi siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dari awal sampai akhir pertemuan siklus II menggambarkan bahwa minat dan motivasi belajar penjas siswa mengalami peningkatan, siswa yang melakukan latihan *lay up shoot* dengan baik, sudah merata bukan hanya pada siswa tertentu saja. Tampak satu sama lain saling bekerjasama dan saling memotivasi. Siswa yang selama ini kurang aktif memperlihatkan keterampilan *lay up shoot* yang baik pada siklus ini. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kualitas belajar mengajar pada siklus II ini semakin baik.

Adapun bentuk perubahan tindakan yang dilakukan pada siklus II antara lain proses pembelajaran lebih efektif dan efisien tanpa mengurangi waktu pemberian

materi pelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang berpartisipasi dan kurang memperhatikan proses pembelajaran untuk mempraktekkan keterampilan *lay up shoot* serta, memberikan bimbingan kepada siswa, khususnya yang dianggap masih kurang secara bergiliran, memberikan sanksi kepada siswa yang bertindak kurang positif seperti memberi teguran serta hukuman agar siswa tersebut lebih fokus pada materi yang diberikan, serta memberikan motivasi kepada siswa.

Secara umum pada siklus II terjadi peningkatan positif aktivitas siswa, hal ini terlihat dari rata-rata siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan gembira dan menyenangkan, dan keterampilan *lay up shoot* selama proses pembelajaran berlangsung semakin meningkat. Sebaliknya, jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran semakin berkurang. Hasil tes siklus II belum seluruhnya siswa memiliki ketuntasan belajar gerak dasar, menurut analisis peneliti hal ini disebabkan siswa tersebut masih memerlukan tambahan waktu yang lebih untuk menguasai gerakan tersebut. Dengan tambahan waktu dan kemauan mengadakan latihan-latihan di luar jam pelajaran, peneliti yakin siswa tersebut akan memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Selama pelaksanaan kegiatan di siklus II, peneliti telah berusaha untuk melakukan perubahan-perubahan demi meningkatkan keterampilan *lay up shoot* siswa kelas X.IPS 4 SMA Negeri 7 Wajo dan hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya dengan hasil yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan oleh peneliti. Kenyataan

ini sejalan dengan teori Hamalik (2001 : 30) bahwa bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan hasil belajar *lay up shoot*, mengalami peningkatan maka penelitian tindakan yang dilakukan pada siswa kelas X.IPS 4 SMA Negeri 7 Wajo dilakukan sampai tahap siklus kedua sebab ditemukan adanya penggambaran bahwa penggunaan multimedia terbukti dapat menjadi upaya alternatif yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Penjas, khususnya dalam pembelajaran *lay up shoot*. Multimedia merupakan media bantu pembelajaran yang mutakhir dan kekinian dapat memberi nuansa baru yang menghilangkan kebosanan siswa pada pembelajaran penjas yang konvensional, di samping multimedia juga menampilkan tutor handal dalam penguasaan teknik *lay up shoot* yang benar, media ini juga dapat diulang-ulang sehingga mampu membantu secara lebih cepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas X.IPS 4 SMA Negeri 7 Wajo Tahun Ajaran 2018/2019 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan, diperoleh simpulan bahwa:

Penerapan media bantu multimedia dalam proses pembelajaran *lay up shoot*, pada siswa kelas X.IPS 4 SMA Negeri 7 Wajo Tahun Ajaran 2018/2019 dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot*.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II, di mana dalam hasil belajar *lay up shoot* pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 59,25% dari 16 jumlah siswa yang tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar *lay up shoot* siswa dalam kategori tuntas sebesar 82%.

Saran

Disarankan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Penerapan penggunaan multimedia pembelajaran hendaknya dilakukan dengan metode pembelajaran yang juga dapat memotivasi siswa, disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, lingkungan belajar siswa, dan ketersediaan waktu yang cukup. Bagi sekolah, untuk selalu mengevaluasi tingkat keefektifan pengelolaan dan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- AmbSler Vic. 2013. *Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung:Penerbit Pionir Jaya.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Ed.1-15.-Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Aditya Dwitama. *Pengaruh Metode Praktek Terhadap belajar Lay-up Shoot dalam Pembelajaran Bola Basket (Peserta ekstrakurikuler siswa SMK Pasundan Subang) an post-test kelompok eksperimen BIORMATIKA* Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang Vol. 4 No 01 Februari 2018 ISSN (p) 2461-3961 (e) 2580-6335

- Angga Eppino Saleh. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Lay-up Bolabasket melalui Pendekatan Bermain One-Two Step pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Semarang*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- [Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Ed.1 . Yogyakarta: Penerbit ANDI.](#)
- Buku Panduan Cabang Olahraga Bola Basket Special Olympics. Pengurus Pusat Special Olympics Indonesia. Jakarta Indonesia. *Special Olympics Coaching Quick Start Guide – BASKET BALL*, Special Olympics, Sept 2004.
- Darmawan Budhi, Anugerah& Oni Bagus& Usman wahyudi*Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling, Passing dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Di SMP Negeri 2 Kota Malang*. Jurnal Pendidikan Jasmani, Volume 26, Nomor 02, Tahun 2016, Halaman 351-364
- Giriwijoyo Santosa, Dikdik Zafar. 2013. *Ilmu Faal Olahraga (FISIOLOGI OLAHRAGA)*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Husdarta.H.J.S. 2014. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Komarudin. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Remaja Melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 10, Nomor 1, April 2014 Diterbitkan Oleh: Jurusan Pendidikan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- OKA, Gde Putu Arya. *BukuMedia dan Multimedia Pembelajaran*, Ed.1, Cet. 1 – Yogyakarta; Deepublish, Februari 2017, 8-9
- Putra Anggara, Fitriani. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi pada siswa kelas IX SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro)*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014, 277 – 286 <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanjasmani/issue/archive>
- Rachman Amirullah Hari. 2006. *Membangun Kembali Jembatan antara Kreativitas dan Pendidikan Jasmani*. Universitas Negeri Yogyakarta Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 5, Nomor 1, April 2006.
- Rusli Muhammad, *Buku Multimedia Pembelajaran yang Inovasi, Ed. 1* Yogyakarta 2017, Hal. 1-6 .
- Sugeng Purwanto. 2006. *Prinsip-prinsip Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Pentingnya Pelaksanaan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 5, Nomor 1, April. Diterbitkan Oleh: Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Sudjana Nana, Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo Bandung.

Tangkua Albert, Meidy. 2017. *Pengaruh Penggunaan Strategy Massed Practice dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket Peserta Didik SMA Kelas XI*. Jurnal Jendela Olahraga Vol.2 No.2 2017

Tite Juliantine. 2006. *Studi Tentang Perbandingan Pendidikan Jasmani antara Indonesia dengan Jepang*. Universitas Pendidikan Indonesia. Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia volume 3, Nomor 3, November. Diterbitkan Oleh: Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Yusmawati. 2014. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lay Up Bola Basket Pendidikan Jasmani FIK Universitas Negeri Yogyakarta*. Journal of Physical Education, Health and Sport <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>