**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN *LAY UP SHOOT* DALAM PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENGGUNAAN**

**MEDIA *AUDIOVISUAL* PADA SISWA KELAS VIII.2**

**SMP NEGERI 3 BARRU KABUPATEN BARRU**

Juhaeni1*,* Sudirman Burhanuddi2,Suwardi3

1Guru SMP Negeri 3 Barru

2,3Dosen Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

ABSTRACT:

This study aimed to describe the planning, action, observation, reflection and application of Learning Approach on the use of audio-visual media in the Enhancement of Learning Outcomes Skills lay up shoot the basketball game VIII.2 grade students of SMP Negeri 3 Barru Barru This research is a classroom action research conducted as 3 times meetings in Cycle I and Cycle II and designed through four stages, namely Planning, Implementation, observation and reflection. Data This study is the result of learning the skill lay-up shoot the basketball game data source of this research is class student VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Barru amounting to 24 people. Learning Outcomes data collection skills lay up shoot the basketball game is done by providing practice questions, and using the assessment sheet lay up shoot motion processes and monitoring the attitudes and behavior of students through worksheets in Cycle I and Cycle II. The data were analyzed by quantitative and qualitative. Results Quantitative analysis of data The results of study skills lay up shoot indicates that the number of students who completed the first cycle is 16 people with a percentage of 66.67% and the number of students who completed the Cycle II are 24 people with a percentage of 100%. Qualitative analysis of the results showed that there was an increase of Learning Outcomes lay up shoot the basketball game significantly. Based on the results of this study can be concluded that physical education learning through the use of audio-visual media can improve learning outcomes skills lay up shoot VIII.2 grade students of SMP Negeri 3 Barru Barru.

Keywords: *Learning Outcomes skills Lay Up Shoot, Audio Visual Media*

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, tindakan, observasi refleksi dan penerapan Pendekatan Pembelajaran tentang penggunaan media audio visual dalam Peningkatkan Hasil Belajar Keterampilan lay up shoot dalam permainan bolabasket siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak 3 kali Pertemuan di Siklus I dan Siklus II dan di rancang melalui empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Data Penelitian ini adalah hasil belajar keterampilan lay up shoot dalam permainan bolabasket Sumber data Penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru yang berjumlah 24 orang. Pengumpulan data Hasil Belajar keterampilan lay up shoot dalam permainan bolabasket dilakukan dengan memberikan soal-soal latihan, dan menggunakan lembar penilaian proses gerak lay up shoot serta pengamatan sikap dan perilaku siswa melalui lembar kerja pada Siklus I dan Siklus II. Data yang terkumpul dianalisis secara Kuantitatif dan Kualitatif. Hasil analisis Kuantitatif data Hasil belajar keterampilan lay up shoot menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada Siklus I adalah 16 orang dengan persentase 66,67% dan jumlah siswa yang tuntas pada Siklus II adalah 24 orang dengan persentase 100%. Hasil analisis Kualitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan Hasil Belajar lay up shoot dalam permainan bolabasket yang signifikan. Berdasarkan Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjas melalui penggunaan media audio visual dapat meningkatkan Hasil Belajar keterampilan lay up shoot siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru.

**Kata Kunci**:  *Hasil Belajar keterampilan Lay Up Shoot, Media Audio Visual*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan masalah fundamental bagi suatu bangsa. Suatu bangsa akan maju apabila memiliki sistem pendidikan yang baik serta dapat dilaksanakan dilapangan, sekaligus dapat menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Salah satu usaha Pemerintah untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah memasukkannya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk diajarkan pada setiap sekolah.

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas dari potensi yang dimiliki peserta didik tersebut. Panduan pengembangan kurikulum disusun antara lain agar dapat memberi kesempatan peserta didik untuk : (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (b) belajar untuk memahami dan menghayati, (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara epektif, (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain, dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidkan yang memanfaatkan aktifitas jasmani serta direncanakan secara sistimatis bertujuan untuk mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional-sportivitas-spiritual) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Sebagai bagian dari sistem pendidikan maka proses pendidkan jasmani memiliki fungsi dan peran yang strategis, khususnya dalam mengarahkan peserta didk unruk mengembangkan seluruh kapasitas serta kemampuan individu.

Mencermati fungsi pentingnya pendidikan jasamani tersebut akan menimbulkan konsekwensi bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus dilaksanakan secara terencana, sistimatis, metodolog, rasional dan profesioanal oleh guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani hendaknya melakukan usaha-usaha yang terbaik untuk membantu anak mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia mereka dimasa sekarang dan masa yang akan datang.

Di lapangan guru sering mendapat kesulitan dalam melaksanakan tugasnya karena langkanya media, sumber atau bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi sesuatu yang sangat menjenuhkan bagi siswa. Mengingat hal tersebut guru pendidikan jasmani harus mampu mengembangkan media ataupu sumber belajar dalam proses belajar mengajar karena media merupakan alat untuk berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Didalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan silabus yang dikembangkan untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup permainan dan olahraga meliputi olahraga bola besar, bola kecil, atletik dan bela diri. Permainan dan olahraga bola besar terdiri dari tiga bagian yaitu permainan sepakbola, permainan bolavoli dan permainan bolabasket.

Pelaksanaan proses pembelajaran Permainan bolabasket diharapkan agar siswa memiliki keterampilan gerak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, gerakan-gerakan akan menjadi baik dan sempurna sesuai dengan indikator pembelajaran serta tujuan yang telah ditetapkan. Namun pada kenyatannya bahwa nilai dari hasil evaluasi belajar dalam ranah *psiko motorik* untuk permainan bolabasket pada siswa Kelas VIII.2 masih sangat rendah yaitu hanya ada 4 orang dari 24 siswa yang memperoleh nilai tuntas yang berarti masih ada sekitar 83,33% siswa yang belum tuntas, sehingga memerlukan upaya perbaikan khususnya dalam hal teknik pelaksanaan *lay up shoot*.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa, maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar yang dialami adalah koordinasi gerakan kaki dalam menentukan langkah (pijakan) yang kurang tepat, posisi bola yang tidak pas pada saat melakuka *dribbling*.

Untuk mengatasi kesulitan belajar seperti yang dikemukakan diatas maka perlu menyusun model dan strategi pembelajaran dengan menggunakan media *audio visua*l dengan bantuan rekaman video dan gambar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui penggunaan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan *lay up shoot* dalam permaian bolabasket pada siswa Kelas VIII.2 SMP Negri 3 Barru ?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Ingin mengetahui peningkatan hasil belajarketerampilan *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui media *audio visual* Pada Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan yang berbasis kelas *(Classroom Action Research)* yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan lay up shoot dalam permainan bolabasket melalui penggunaan media audiovisual pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru. Mappasoro (2000:1) mengemukakan “Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*)” dilandasi oleh paradigma “proses-produk” yang artinya bahwa proses mengajar mempunyai hubungan erat dengan hasil belajar.

Penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajarketerampilan *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui penggunaan media *audio visual* Pada Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru”. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru dengan jumlah siswa 24 Orang

1. Faktor proses : yaitu dengan memperhatikan teknik-teknik dan langkah-langkah yang dipergunakan dan pembelajaran di kelas dan melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta perubahan sikap siswa dalam belajar penjas.
2. Faktor hasil : yang akan diselidiki adalah hasil belajar, apakah terjadi peningkatan atau tidak setelah diadakan tes setiap akhir siklus.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Data mengenai peningkatan menguasaan materi diambil dan tes setiap akhir siklus
2. Data mengenai sikap dan prilaku siswa seperti kejujuran, kerja sama, disiplin dan percaya diri dalam mengikuti proses belajar yang diambil melalui observasi selama pembelajaran
3. Data mengenai pelaksanaan tindakan diperoleh dari tanggapan siswa yang ditulis pada akhir siklus

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dan catatan harian akan dianalisis secara kualitatif, sedangkan data mengenai hasil belajar siswa akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan cara statistik deskriptif

Adapun untuk keperluan analisis kualitatif akan digunakan teknik kategorisasi dengan skala lima berdasarkan teknik kategorisasi standar dalam penentuan nilai rapor penilaian hasil belajar SMP Negeri 3 Barru.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Deskripsi Hasil Belajar Pada Siklus I**

Tahap penelitian tidakan kelas pada siklus I dalam kemampuan dasar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay up shoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru, yang terdiri dari empat tahapan yakni; a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, d) refleksi. Keempat tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Perencanaan pada siklus pertama sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pelaksanaan tindakan meliputi :

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru melalui permainan kombinasi lay up shoot.
2. Menyiapkan pembelajaran media audiovisual.
3. Membuat tes penilaian hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket berdasarkan materi yang diajarkan melalui permainan kombinasi lay up shoot.
4. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tahap penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus I berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan, dengan perincian yaitu dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan lempar tangkap bola. Setiap pertemuan berlangsung 2 jam pelajaran (2x40 menit). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 15 menit dan dilakukan dalam proses pembelajaran *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay up shoot pada siklus I, yaitu : 1) Berbaris dilapangan, 2) berdoa sebelum memulai pelajaran, 3) Mengecek kehadiran siswa, kesehatan kuku, dan rambut, 4) Menegur siswa yang belum berpakaian lengkap (olahraga), 5) Menginformasikan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, 6) Melakukan kegiatan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti, 7) Guru melakukan persepsi sebagai penilaian awal, 8) Guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen sesuai dengan jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dilaksanakan selama 45 menit , guru memperkenalkan materi pelajaran (bahan ajar) mengenai *lay up shoot* dalam permainan bolabasket. Kemudian guru menginstruksikan kepada siswa berkumpul dengan teman kelompoknya. Setelah semua siswa berkumpul kemudian guru memberikan contoh kepada siswa cara lay up shoot dalam permainan yang akan dilakukan. Dengan menggunakan dua permainan lay up shoot dan kombinasi menembak bola/shooting selama 40 menit, setiap permainan berdurasi 20 menit. Permainan pertama yang diberikan adalah permainan lay up shoot dan permainan yang kedua adalah kombinasi menembak/shooting. Pada saat melakukan aktivitas permainan lay up shoot siswa-siswa masih rebut dan susah diatur karena masih saling menggangu, selain itu siswa masih ragu-ragu dalam melakukan gerakan. Setelah guru menegur siswa yang membuat keributan dan memberi arahan dan motivasi kepada siswa yang kurang bersungguh-sungguh serta ragu dalam melakukan gerakan dalam proses bembelajaran, guru menginstrusikan untuk melanjutkan permaianan.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilaksanakan selama 20 menit, adapun kegiatan yang dilakukan siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan. Kemudian guru menyimpulkan materi bersama siswa serta mengemukakan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya. Selain itu guru melakukan refleksi kesalahan-kesalahan gerakan dalam proses pembelajaran siswa. Selain itu guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa.

1. **Obsevasi**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, pada aktivitas guru menunjukan bahwa kegiatan awal, guru memberikan persepsi sebagai dasar penilaian awal, dan dilanjutakan dengan pemanasan secara umum serta membentuk kelompok disesuaikan dengan permainan yang akan dimainkan.

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dengan materi *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay-up shoot yaitu tampak bahwa pada kegiatan awal masih ada siswa yang kurang bersungguh-sungguh melakukan pemanasan kemudian saat masuk di pembelajaran inti masih kurang partisipasi dan perhatian siswa dalam pembelajaran dimana siswa cenderung bermain-main tidak memperhatikan pembelajaran.

Hal ini terlihat karena masih ada siswa yang cenderung meminta dijelaskan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru dan masih ada yang bingung dalam melakukan aktivitas kombinasi lay-up shoot dengan teman dalam kelompoknya.

Pada kegiatan akhir dimana siswa masih kurang dalam mendengarkan penjelasan tentang materi dari guru hal itu terlihat karena siswa masih kurang dalam mengangkat tangan ketika guru meminta siswa yang bias memperagakan secara singkat materi yang telah dilakukan dalam proses pembelajran. Setelah semua selesai barulah siswa terlihat antusias dalam mendengarkan pesan-pesan dan motivasi dari guru serta memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi.

1. **Hasil Belajar Pada Siklus I**

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus pertama adalah penyajian materi *lay up shoot* melalui permainan kombinasi menembak/shooting pada pembelajaran bolabasket sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan ketiga atau pengambilan nilai aspek Psikomotor, Afektif dan kognitif. Berdasarkan hasil belajar pada siklus pertama, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2.** Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria ketuntasan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentasi** |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 8 | 33,33 % |
| 70 – 100 | Tuntas | 16 | 66,67 % |
|  | Jumlah | 24 | 100 % |

**Sumber :** Analisis data hasil belajar siswa Siklus I

Pada tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus pertama adalah 66,67 % tuntas dari jumlah frekuensi 16 dan 33,33 % tidak tuntas dari jumlah frekuensi 8.

Jadi hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru melalui permainankombinasi menembak/shooting pada siklus I mencapai persentase tidak tuntas 33,33 % dan yang tuntas mencapai 66,67%. Dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus I berikut ini :

**Gamabar 4.2.** Diagram batang skor nilai persentase pada siklus I

Berdasarkan gambaran persentase data siklus I hasil belajar *lay up shoot* di kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru, maka dapat dijelaskan bahwa dari jumlah keseluruhan siswa, menunjukkan hasil belajar *lay up shoot* dengan nilai persentase nilai 33.33 % dari 8 siswa yang dinyatakan belum tuntas dan yang dinyatakan tuntas dengan nilai persentase 66,67 % dari 8 siswa.

1. **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama pelaksanaan siklus I, siswa belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang telah durumuskan sebelumnya. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus kedua yaitu :

1. Masih ada siswa yang bermain-main bahkan bercerita dengan temanya walaupun ditegur karena tidak memperhatikan pelajaran.
2. Dalam proses pembelajaran siswa masih kurang bersungguh - sungguh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
3. Siswa masih ragu–ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan garakan yang dilakukan kurang maksimal. Oleh karena itu,diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan pada siklus II.
4. **Deskripsi Hasil Belajar Pada Siklus II**

Tahap penelitian tidakan kelas pada siklus II dalam meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay-up shoot dalam meningkatkan hasil belajar kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru, yang terdiri dari empat tahapan yakni; a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, d) refleksi. Keempat tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Perencanaan pada siklus kedua sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas ini dengan berdasarkan pada hasil refleksi dari siklus pertama sehingga merumuskan rencana tindakan pada siklus kedua. yaitu mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pelaksanaan tindakan demi perbaikan atas apa yang dilakukan disiklus pertama, meliputi :

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru melalui permainan kombinasi lay-up shoot dengan melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama dan menambah permainan yang lebih menarik lagi dari siklus pertama.
2. Menyiapkan pembelajaran media audio visual.
3. Membuat tes penilaian hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket berdasarkan materi yang diajarkan melalui permainan kombinasi lay-up shoot.
4. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan tahap penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus II berlangsung sebanyak tiga kali pertemuan, dengan perincian yaitu dua kali pertemuan untuk proses pembelajran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay-up shoot. Setiap pertemuan berlangsung 2 jam pelajaran (2x40 menit). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit dan dilakukan dalam proses pembelajaran *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay-up shoot pada siklus II, yaitu : 1) Berbaris dilapangan, 2) berdoa sebelum memulai pelajaran, 3) Mengecek kehadiran siswa, kesehatan kuku, dan rambut, 4) Menegur siswa yang belum berpakaian lengkap (olahraga), 5) Menginformasikan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, 6) Melakukan kegiatan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti, 7) Guru melakukan persepsi sebagai penilaian awal, 8) Guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen sesuai dengan jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan materi pelajaran (bahan ajar) mengenai *lay up shoot* dalam permainan bolabasket. Kemudian guru menginstruksikan kepada siswa berkumpul dengan teman kelompoknya. Setelah semua siswa berkumpul kemudian guru memberikan contoh kepada siswa cara melakukan kombinasi lay-up shoot dalam permainan yang akan dilakukan. Dengan menggunakan kombinasi lay up shoot, kombinasi menembak /shooting dan lay up shoot selama 55 menit, setiap permainan berdurasi 18 menit. Permainan pertama yang diberikan adalah permainan kombinasi lay up shoot, permainan yang kedua adalah kombinasi menembak/shooting, permainan yang ketiga adalah permainan kombinasi lay-up shoot. Pada saat melakukan aktivitas permainan kombinasi lay up pada siklus kedua ini tampak siswa-siswa sudah tidak merasa bosan lagi karena banyak permainan yang mainkan dan tampak lebih semangat. Selain itu, siswa sudah tidak lagi ragu-ragu dalam melakukan gerakan dalam melakukan lay-up shoot.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilaksanakan selama 10 menit, kegiatan yang dilakukan adalah siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan. Kemudian guru menyimpulkan materi bersama siswa serta mengemukakan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya. Selain itu guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa.

1. **Obsevasi**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, pada aktivitas guru menunjukan bahwa kegiatan awal, guru memberikan persepsi sebagai dasar penilaian awal, dan dilanjutakan dengan pemanasan secara umum serta membentuk kelompok disesuaikan dengan permainan yang akan dimainkan.

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dengan materi *lay up shoot* dalam permainan bolabasket melalui permainan kombinasi lay-up shoot yaitu tampak bahwa pada kegiatan awal siswa yang sudah bersungguh-sungguh melakukan pemanasan kemudian saat masuk di pembelajaran inti semua siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran dan semua siswa merasa senang dan gembira dalam melakukan proses pembelajaran kombinasi lay-up shoot serta perhatian siswa dalam pembelajaran dimana siswa sudah serius dan tidak bermain-main lagi dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kurangnya siswa yang meminta dijelaskan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru.

Pada kegiatan akhir aktivitas siswa juga sudah mulai tampak baik dimana dalam mendengarkan penjelasan tentang materi dari guru, siswa secara keseluruhan mulai berlomba-lomba mengangkat tangan ketika guru meminta siswa yang bias memperagakan secara singkat tentang matari yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Setelah semua selesai barulah siswa terlihat antusias dalam mendengarkan pesan-pesan dan motivasi dari guru.

1. **Hasil Belajar Pada Siklus II**

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus kedua adalah penyajian materi *lay up shoot* melalui permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran bolabasket sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan ketiga atau pengambilan nilai aspek Psikomotor, Afektif dan kognitif. Berdasarkan hasil belajar pada siklus kedua, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.3.** Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria ketuntasan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentase(%)** |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 0 | 0 % |
| 70 – 100 | Tuntas | 24 | 100 % |

**Sumber :** Analisis data hasil belajar siswa Siklus I

Pada tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 100 % tuntas dari jumlah frekuensi 24 dan tidak ada siswa yang tidak tuntas.

Jadi hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru melalui kombinasi lay-up shoot pada siklus II mencapai persentase ketuntasan 100%. Dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus II berikut ini :

**Gamabar 4.3.** Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II

Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus II diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian, terdapat 0 % siswa yang tidak tuntas dan 100% siswa yang tuntas.

1. **Refleksi**

Refleksi pada siklus II, guru melaksanakan perbaikan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada pada siklus I upaya yang dilakuka pada siswa mengalami peningkatan, berdasarkan hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Sudah tidak ada lagi ditemukan siswa yang bermain-main bahkan bercerita dengan temanya saat pembelajaran berlangsung.
2. Dalam proses pembelajaran siswa sudah bersungguh - sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
3. Siswa sudah tidak ragu–ragu lagi dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan garakan yang dilakukan bisa maksimal.
4. Siswa - siswa sudah tidak bosan lagi dalam melakukan aktivitas permainan kombinasi lay-up shoot.
5. **Perbandingan Hasil Belajar siswa pada siklus I dan siklus II**

Peningkatan hasil belajar siswa untuk lebih jelasnya mengenai peningktan hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru, pada siklus I dan II dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 4.4.** Deskripsi ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Kategori** | **Siklus I** | | **Siklus II** | |
| **Frekuensi** | **Persentase**  **(%)** | **Frekuensi** | **Persentase**  **(%)** |
| 1. | < 70,00 | Tidak Tuntas | 8 | 33,33 | 0 | 0 |
| 2. | > 70,00 | Tuntas | 16 | 66,66 | 24 | 100 |
| Jumlah | | | 24 | 100 | 24 | 100 |

**Sumber :** Analisis data hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II

Untuk lebih jelasnya perbandingan distribusi frekuensi dan kategori ketuntasan hasil belajar *lay up shoot* pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru pada saat siklus I dan II dapat dilihat pada grafik 4.4.

**Gambar 4.4.** Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru

Dari gambar 4.4, tampak bahwa dari 24 orang siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru yang menjadi subyek penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah diajar melalui permainan kombinasi lay-up shoot,untuk kategori tuntas sebesar 66,67 % pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 100 % pada siklus II untuk materi *lay up shoot*  dalam permainan bolabasket.
2. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah diajar melalui permainan kombinasi lay-up shoot,untuk kategori tidak tuntassebesar 33,33 % pada siklus I, kemudian menurun menjadi 0 % pada siklus II.

Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berada dalam kategori tuntas mengalami peningkatan yakni, 8 orang atau 33,33 % pada saat Siklus I proses ketuntasan terjadi dalam 3 kali pertemuan proses pembelajaran dengan materi yang sama begitupun pada Siklus II mengalami ketuntasan 100 % dengan pelaksanaan proses penelitian yang hampir sama dengan siklus I tetepi ditambah dengan beberapa permainan yang lebih menarik lagi penelitian ini menunjukkan peningkatan ketuntasan kelas secara klasikal pada siklus II sebanyak 100 % dan mencapai ketuntasan secara individu dengan nilai peserta didik berada pada kategori cukup.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitiaan tindakan tentang hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru, dengan tingkat pencapaian nilai rata-rata baik dengan standar KKM 70 dan nilai ketuntasan seluruh siswa 100 % pada siklus II, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

**2. Pembahasan Hasil Penelitian**

1. **Hasil Belajar Keterampilan Lay up shoot**

Berdasarkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif, terlihat pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran melalui media audio visual memberikan perubahan hasil belajar keterampilan lay up shoot dalam permainan bolabasket yaitu terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Tabel 4.1 tampak bahwa pada data awal sebanyak 20 orang dengan persentase (83,33%) siswa yang masuk dalam kualifikasi tidak tuntas dan sebanyak 4 orang dengan persentase (16,67%) siswa masuk dalam kualifikasi tuntas. Pada siklus I sebanyak 8 orang dengan persentase (33,33%) siswa yang masuk dalam kualifikasi tidak tuntas dan sebanyak 16 orang dengan persentase (66,67%) siswa yang masuk dalam kualifikasi tuntas. Pada siklus II sebanyak 24 orang dengan persentase (100%) siswa yang masuk dalam kualifikasi tuntas dan 0% siswa yang tidak tuntas. Kenyataan yang terjadi merupakan suatu fakta bahwa penggunaan media audio visual merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam pelajaran penjas.

Pembelajaran dengan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan lay up shoot siswa karena dalam pembelajaran ini siswa bisa melihat langsung proses belajar kay up shoot untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan dihadapkan langsung dengan fenomena atau peristiwa yang berhubungan dengan materi lay up shoot yang akan dipelajari dalam hal ini adalah pelaksanaan demonstrasi, sehingga dengan penggunaan media audio visual tersebut siswa dapat menghubungkan dengan konsep-konsep yang ada dan juga mereka harus mengetahui pengaplikasian dari pada konsep tersebut, hal ini sangat membantu siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan dapat mengingatnya dalam waktu yang karena dalam pembelajaran ini siswa yang dituntut untuk lebih aktif dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator.

**2. Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus I diketahui bahwa melalui penggunaan media audio visual dapat mengaktifkan siswa walaupun peningkatannya masih kecil, persentase siswa yang mengerti tentang media audio visual masih kurang dan proses lay up shoot siswa masih ada sebagian yang kurang memahami, hal ini dipengaruhi oleh rasa percaya diri siswa yang masih kurang untuk tampil di depan temannya.

Namun, secara individu terdapat beberapa siswa yang belum mengalami peningkatan dari sebelum penelitian hingga pada siklus I. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut belum memahami benar proses penggunaan media audio visual yang diterapkan. Selain itu, masih ada siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan  guru  yang  menyampaikan  tujuan dalam  proses  pembelajaran.

Faktor-faktor lain yang menyebabkan siswa memiliki nilai yang masih rendah dan sedang antara lain siswa masih terkesan belum percaya diri dalam permainan karena baru pertama kali mengikuti pembelajaran lay up shoot yang disajikan dalam bentuk pembelajaran penggunaan media audio visual.

Hasil analisis deskriptif pada tabel 4.2 tentang deskripsi keterampilan lay up shoot setelah diajar melalui penggunaan media audio visualmenunjukkan bahwa hampir setengah jumlah siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai ketutasan 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. Melakukan peningkatan intensitas latihan/kegiatan.
4. Memberikan motivasi kepada siswa.

**3. Siklus II**

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.

Frekuensi siswa yang mendengarkan guru menyampaikan tujuan dalam proses pembelajaran serta siswa yang dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik, siswa selama mengikuti kegiatan proses belajar mengajar 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 golongan siswa yang mempunyai keterampilan lay up shoot yang baik saja. Melainkan siswa yang selama ini kurang aktif memperlihatkan keterampilan lay up shoot yang baik.

Kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan lay up shoot semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dengan terampilnya siswa dalam proses lay up shoot serta dalam proses pembelajaran siswa melakukannya dengan gembira dan menyenagkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kualitas belajar mengajar pada siklus II ini semakin baik.

Adapun bentuk perubahan tindakan yang dilakukan pada siklus II yaitu melakukan proses pembelajarn yang 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 kepada siswa tersebut agar siswa tersebut lebih terfokus pada materi  yang diberikan, serta memberikan motivasi kepada siswa berupa penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata yang mendapatkan kategori kelompok baik dalam melakukan proses pembelajaran.

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 melakukan kegiatan pembelajaran dengan berkelompok serta melakukan keterampilan lay up shoot dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung semakin meningkat. Sebaliknya jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran semakin berkurang. Selama pelaksanaan kegiatan di siklus II, peneliti telah berusaha untuk melakukan perubahan-perubahan demi meningkatkan keterampilan lay up shoot siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru. 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) yaitu 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. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena waktu penelitian dibatasi oleh administrasi sekolah. Selain itu, penelitian telah sampai pada titik jenuh. Artinya, peserta didik yang menjadi subjek penelitian sudah merasa jenuh terhadap perlakuan-perlakuan yang diberikan oleh peneliti. Karena walaupun telah melakukan perubahan-perubahan hasil yang diperoleh tetap sama.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru Tahun Ajaran 2015/2016 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan, diperoleh simpulan bahwa:

Pembelajaran melalui kombinasi *lay up shoot*, dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Barru Kabupaten Barru Tahun Ajaran 2015/2016. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. hasil belajar *lay up shoot* pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 66,66 % jumlah siswa yang tuntas adalah 16 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar *lay up shoot* siswa dalam kategori tuntas sebesar 100 %.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abidin Akros, 2001. *Materi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* Jakarta : Erlangga

Arikunto Suharsimi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara

Azhar Arsyad, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Burhanuddin Sudirman, 2015.*Penelitian Tindakan Kelas dalam Bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, Makassar: FIK UNM

Dale T, 1992. *Kreativiy, Jakarta* : Gramedia Asrimedia

Sumiyarsono Dedy, 2002. *Keterampilan bermain bolabasket*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

E.Muliyasa, 2004. *Impementasi Kurikulum 2004,* Bandung : Remaja Rosdakarya.

Husdarta Jaja Suharja, Maryani Eli, 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan SMP/MTs Untuk Kelas IX*, Jakarta: Pusat perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional

Oliver Jon 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket Cara yang lebih baik untuk Mempelajarinya* Easten Illion University. Pakar Raya

Kennet D More, 200. Class Room Teaching Skill, New York: McGraw Hill

Muhajir, 2004. *Teori Praktik Pendikan Jasmani untuk Kelas 2 SMP*, Bandung: Yudhistira

Sujana Nana, 2002. Dasar-*dasar Proses Belajar Mengaja*r, Bandung: Sinar Baru Algesindo

Nuril Ahmadi, 2007. *Permainan Bola Basket*. Sura karta: Era Intermedia

PERBASI, 1990. *Peraturan Permainan Bolabasket*. Jakarta : PB. Perbasi.

Roji, 2004. *PENJAS Pendidikan Jasmani Untuk SMP Kls VII*, Jakarta: Erlangga

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sodikun Imam, 1992. *Olahraga Pilihan Bolabasket*. Jakarta : PPLPTK Dirjen Dikti Depdikbud

Soejeodi Imam, 1979. *Permainan Dan Metodik Jilid II*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Depdikbud

Sukintaka, 1982. *Permainan Dan Metodik*, Jakarta : Percetakan Negara RI.

Sri Wahyuni, Sutamin, Pramono, 2010. *Pendidkian Jasmani Olah Raga dan Kesehatan SMP/MTs Kelas VIII*, Jakarta. Pusat perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional

Soekarman R, 1997. *Dasar Olahraga*. Jakarta : Inti Idayu Press

Zulkarnaen Imam, 1999. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, PPPPTK Penjas dan BK. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Nasional

<https://classicerseleven.files.wordpress.com/2012/08/3-1-1-chest-pass1.jpg>

[http://1.bp.blogspot.com/-Y26hH1 ZD4c/VkQYyhOVv0I/AAAAAAAAAMY/4G \_EogQCJD0/s1600/pivot.JPG](http://1.bp.blogspot.com/-Y26hH1%20ZD4c/VkQYyhOVv0I/AAAAAAAAAMY/4G%20_EogQCJD0/s1600/pivot.JPG)

<http://3.bp.blogspot.com/W8gxjzwjRC4/VdZT4IHxJAI/AAAAAAAAA8Y/b3h5Y5r0-Bs/s1600/layup.png>

<http://ubay-thereds.blogspot.co.id/2011/04/gaya-mengajar-penjas.html> diposting oleh : Agil Ubay Rizkian di [03.09](http://ubay-thereds.blogspot.co.id/2011/04/gaya-mengajar-penjas.html)