

## ABSTRAK

**Irwan Zulmi (0800744), “Pengaruh Penggunaan Audio Visual Dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket Terhadap Hasil Belajar Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Di SMAN 9 Bandung. Pembimbing 1 Drs. Mudjihartono, M.Pd. Pembimbing 2 Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd.**

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh penggunaan audio visual dalam pembelajaran permainan bolabasket terhadap hasil belajar siswa?”. Tujuan dari penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan metode audio visual dan konvensional terhadap kemampuan *shooting* siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 9 Bandung, dan sebagai sampelnya adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMAN 9 Bandung. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test post-test design*. Instrumen dan alat pengumpul data yang digunakan adalah tes penguasaan gerak menembak (*shooting*) dari Harrow. Pendekatan statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu dengan uji kesamaan dua rata (uji satu pihak) pengujian dilakukan pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  dengan  $t_{hitung}$  4,47 dan  $t_{tabel}$  1,895 maka  $H_0$  diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: “adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media audio visual dan konvensional terhadap kemampuan *shooting* siswa dalam proses belajar dalam permainan bolabasket di SMAN 9 Bandung. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual terlihat adanya peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional.”

Kata kunci : Hasil Belajar, Audio Visual, Metode Konvensional, Bolabasket.

## ABSTRACT

**Irwan Zulmi (0800744), "Influence of Audio Visual in Learning Basketball Game Towards The Following Student Results Extracurricular Activities Basketball In SMAN 9 Bandung". Supervisor 1 Drs. Mudjihartono, M.Pd. Supervisor 2 Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd.**

A primary issue in this research is "how to influence the use of audio-visual learning basketball game against the results of student learning?". The purpose of this study is how much influence the use of audio-visual and conventional methods for shooting abilities of students in learning basketball game. The method used is the experimental method. The population used in this study were students of SMAN 9 Bandung, and as the sample were students who follow basketball extracurricular activity at SMAN 9 Bandung. Sampling using purposive sampling technique. The study design used is a pre-test post-test design. Instrument and data collecting instrument used is the mastery test motion shooting (shooting) of Harrow. The statistical approach is used to test hypotheses that the two average similarity test (test one parties) testing was conducted at significant level  $\alpha = 0.05$  to  $t_{hitung}$  4.47 and  $t_{table}$  1.895 then  $H_0$  is accepted. It can be concluded as follows: "the effect on learning outcomes with the use of audio-visual media and conventional to the shooting ability of students in the learning process in a basketball game at SMAN 9 Bandung. Learning the use of audio-visual media been increased significantly compared with conventional media. "

Keywords: Learning Results, Audio Visual, Conventional Methods, Basketball.