

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakekat Metode Keseluruhan

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan hal yang mendasar dari aktivitas pembelajaran di sekolah, karena tanpa adanya suatu metode pembelajaran akan terasa sulit bagi guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine, ddk, (2012:28) bahwa “Metode mengajar adalah cara menyajikan bahan pelajaran, khususnya bahan pelajaran yang terkait dengan pembelajaran gerak, agar dikuasai siswa.” Dan menurut Tarigan, (2008:74) bahwa: “Metode adalah cara-cara mengajar yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan materi dan tugas-tugas belajar secara sistematis sehingga siswa dapat menyerap dan menguasai isi pembelajaran dengan mudah.” Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran atau metode mengajar merupakan suatu upaya atau tata cara yang akan dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan, menyajikan, dan memberikan bahan dan materi ajar kepada siswa agar mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Pemilihan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang akan diciptakan sesuai dengan karakteristik perkembangan dan pertumbuhan siswa dan materi pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Juliantine, ddk, (2012:28) bahwa : “Penerapan semua metode selalu terkait dengan karakteristik materi yang akan disajikan dan kemampuan anak untuk belajar atau berlatih.” Lalu menurut Tarigan, (2008:74) bahwa : “Pemilihan metode yang tepat sangat berkaitan dengan materi dan tujuan pembelajaran.” Sejalan dengan kedua kutipan tersebut sudah barang tentu apabila metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran alangkah lebih baik jika metode tersebut dapat

mengantarkan siswa didik terhadap perkembangan kemandirian siswa tersebut dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Saat proses pembelajaran berlangsung beberapa dari guru pendidikan jasmani masih memosisikan dirinya sebagai pusat perhatian, termasuk untuk memilih dan menerapkan metode pembelajaran. siswa belum dikategorikan sebagai makhluk yang mempunyai potensi yang harus dikembangkan berdasarkan dengan usianya. Peran dan fungsi guru bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan psikomotor dan fisik siswa, melainkan mempunyai tanggung jawab untuk mengantarkan dan mempersiapkan siswa dalam beradaptasi dengan berbagai perubahan masa yang akan datang.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu dari komponen penting dalam proses pembelajaran, yang tidak terdapat dari komponen-komponen yang lain dalam proses pembelajaran tersebut, dengan kata lain metode pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:112) bahwa : “faktor-faktor (variabel) yang mempengaruhi strategi pembelajaran ialah : (1) Tujuan, (2) materi, (3) siswa, (4) fasilitas, (5) waktu, dan (6) guru.” Sejalan dengan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa metode atau strategi mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut :

1) Faktor tujuan.

Faktor tujuan merupakan faktor yang penting untuk mempengaruhi metode pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:113) bahwa : “Tujuan merupakan faktor yang paling pokok, sebab semua faktor yang ada di dalam situasi pembelajaran, termasuk strategi pembelajaran, diarahkan dan diupayakan semata-mata untuk mencapai tujuan.”

Sejalan dengan kutipan tersebut sudah barang tentu bahwa faktor tujuan merupakan faktor yang paling utama dalam pemilihan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran tergantung dari tujuan dari pembelajaran tersebut.

2) Faktor materi

Pada hakekatnya materi pembelajaran memiliki karakteristik berbeda-beda. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:113) bahwa : “karakteristik ilmu atau materi pelajaran membawa implikasi terhadap penggunaan cara dan teknik di dalam proses belajar mengajar.”

Berdasarkan kutipan tersebut sudah barang tentu apabila setiap bidang studi atau mata pelajaran mempunyai metode pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lain, sehingga muncul metode khusus mata pelajaran pendidikan jasmani.

3) Faktor siswa

Siswa merupakan pihak yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikutip oleh Susilana, dkk, (2006: 115) bahwa : “Siswa sebagai pihak yang berkepentingan di dalam proses belajar mengajar, sebab tujuan yang harus dicapai semata-mata untuk mengubah perilaku siswa itu sendiri.”

Sehubungan dengan kutipan diatas bahwa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan jumlah siswa dengan puluhan orang akan berbeda dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan jumlah siswa yang relatif lebih sedikit.

4) Faktor waktu

Menurut Susilana, dkk, (2006:115) “Faktor waktu dapat dibagi dua, yaitu yang menyangkut jumlah waktu dan kondisi waktu.” Sejalan dengan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyangkut jumlah waktu adalah berapa puluh menit waktu yang dibutuhkan saat kegiatan pembelajaran tersebut. Sedangkan faktor yang menyangkut kondisi waktu ialah kapan atau pukul berapa kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Hal tersebut akan mempengaruhi terhadap proses pembelajaran yang terjadi.

5) Faktor guru

Seperti yang diungkapkan oleh Susilana, dkk, (2006:115) bahwa : “ Faktor guru adalah salah satu faktor penentu, pertimbangan semua faktor diatas akan

sangat bergantung kepada kreativitas guru.” Sejalan dengan kutipan tersebut bahwa faktor guru yang pada akhirnya mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Metode pada hakikatnya merupakan suatu tata cara atau strategi. Metode pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Dengan demikian sebagai guru harus mengetahui dan dapat memilih juga menerapkan metode pembelajaran yang dirasa tepat untuk mengajar siswanya. Metode pembelajaran ini secara garis besar dapat dibedakan atas dua jenis. Pertama, metode yang diterapkan untuk mengajar mata pelajaran teori, dan yang kedua metode yang diterapkan untuk mengajar pelajaran praktek. Metode yang diterapkan untuk memberikan mata pelajaran teori ialah ceramah, diskusi, latihan, dan kerja kelompok.

Metode yang diterapkan untuk pembelajaran praktek cenderung lebih mengutamakan kepada bagaimana siswa akan mendapatkan keterampilan baru yang dipelajari saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan jenis-jenis metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani:

1) Metode Keseluruhan/*Global/Whole Method*

Metode keseluruhan pada hakikatnya merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh. Seperti yang diungkapkan Juliantine, dkk, (2012:28) bahwa “Metode keseluruhan atau *global* atau *whole method* adalah cara menyajikan bahan ajar dengan menampilkan keterampilan secara utuh.”

Berkaitan dengan pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa metode keseluruhan merupakan cara dan strategi mengajar yang menitik beratkan kepada keutuhan dari suatu keterampilan yang struktur geraknya tidak dapat dipecah menjadi bagian-bagian. Dalam metode keseluruhan siswa dituntut untuk

melakukan struktur gerak dalam suatu keterampilan tanpa memilah-milah bagian-bagian dari struktur gerak dari suatu keterampilan tersebut.

2) Metode Bagian/*Part Method*

Pada dasarnya metode bagian merupakan cara mengajar yang dengan memilah bagian demi bagian struktur gerak dari keterampilan gerak yang diberikan. Seperti yang diungkapkan Samsudin (2008:43) bahwa :

Metode bagian (*part method*) merupakan metode yang sering digunakan manakala menghadapi gerakan yang sangat kompleks, dengan membagi tugas gerak menjadi bagian-bagian kecil (sesuai teknik dasarnya). Setiap bagian tersebut dilatih satu per satu sesuai urutan teknik dasarnya, untuk kemudian disatukan setelah semua bagian terkuasai agar menjadi satu keterampilan yang utuh.

Dan seperti yang diungkapkan Juliantine, dkk, (2012:30) bahwa :”Metode bagian atau *parsial* atau *part method* adalah menyajikan bahan ajar dengan cara dibagi-bagi dari mulai yang terkecil, kemudian digabungkan hingga suatu bahan ajar yang utuh.”

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut metode bagian adalah suatu cara mengajar terhadap keterampilan gerak yang memiliki struktur gerakan yang kompleks, dengan memilah-milah struktur gerak terlebih dahulu menjadi bagian perbagian, lalu dipelajari bagian perbagian gerakan tersebut secara berurutan, kemudian disatukan kembali menjadi keterampilan yang utuh.

3) Metode keseluruhan-bagian/*whole-part method*

Metode ini merupakan metode gabungan antara metode keseluruhan dan metode bagian. Pelaksanaan metode ini sesuai dengan namanya maka menggunakan kedua metode yang telah dibahas di atas. Menurut Samsudin (2008:43) bahwa :

Hasil pembelajaran akan lebih baik jika siswa melatih suatu gerakan secara keseluruhan dahulu untuk memberikan ide umum dari keterampilan, dan kemudian memecah keterampilan itu ke dalam bagian-bagian, cara ini disebut metode keseluruhan-bagian (*whole-part method*).

Menurut Juliantine, dkk (2012 :31) bahwa : “Metode keseluruhan-bagian (whole-part method) adalah campuran dari kedua metode yang sudah dibahas diatas, dengan menggabungkan kelebihan-kelebihan dari keduanya.”

Sejalan dengan anggapan-anggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode keseluruhan-bagian merupakan cara atau strategi mengajar terhadap suatu keterampilan gerak dengan dengan mempelajari struktur gerak secara menyeluruh terlebih dahulu agar siswa dapat mengetahui dan memahami gambaran secara umum keterampilan yang akan dipelajari, lalu struktur gerak dari keterampilan tersebut dipisah dan dipelajari secara bagian perbagian.

4) Metode progresif/*progressive method*

Metode progresif ini pada dasarnya merupakan cara mengajar dimana bahan latihan atau keterampilan dibagi dalam beberapa unit atau bagian. Metode progresif Menurut Samsudin (2008:44) menyatakan bahwa :

Metode progresif pada tahap pertama, latihan hanya melibatkan satu bagian keterampilan yang dianggap penting (inti). Pada tahap dua, bagian pertama tadi digabung lagi dengan bagian tiga, yang menunjukkan pola keterampilan yang semakin lengkap. Demikian seterusnya hingga keseluruhan bagian yang tersisa akhirnya tergabung secara keseluruhan.

Dan menurut Juliantine, dkk (2012:32) menyatakan bahwa :

Metode progresif (*progressive method*) adalah cara mengajar yang memecahkan bahan latihan atau keterampilan dalam beberapa bagian. Namun metode ini berbeda sifatnya dengan metode bagian. Yang harus dilakukan adalah mencoba menentukan inti (*core*) dari keterampilan yang bersangkutan. Inti itulah yang kemudian dijadikan bagian pertama.

Sejalan dengan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam metode progresif sifatnya hampir sama dengan metode bagian, namun perbedaan yang mendasar dalam metode ini yaitu ketika sebelum memilah bagian demi bagian, guru harus menentukan inti dari suatu keterampilan gerak, inti tersebut dapat dijadikan sebagai bagian pertama dari keterampilan yang dipelajari.

d. Pengertian Metode Keseluruhan

Metode keseluruhan pada dasarnya diterapkan untuk mempelajari suatu keterampilan yang bersifat sederhana. Seperti yang dikemukakan Samsudin (2008:43) bahwa :

Jika suatu keterampilan merupakan yang utuh dengan hubungan antara satu bagian dengan bagian lain demikian erat, maka lebih baik mengajarkannya secara utuh sehingga irama dan timing dari keterampilan itu akan terjaga dengan lebih baik, cara ini disebut metode keseluruhan atau *whole method*.

Sejalan dengan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa metode keseluruhan pada umumnya merupakan metode yang digunakan untuk mempelajari suatu keterampilan yang struktur gerakanya relatif sederhana, dan tidak dapat dipisah-pisah struktur gerakannya karena pada keterampilan tersebut setiap bagian dengan bagian lainnya memiliki hubungan yang erat, sehingga irama dan timing dari keterampilan tersebut dapat dipertahankan keutuhannya.

e. Tahapan-Tahapan Metode Keseluruhan

Metode keseluruhan merupakan strategi atau tata cara mengajar yang menitikberatkan kepada suatu keutuhan dari suatu keterampilan gerak. Menurut Juliantine, dkk, (2012:28) bahwa : “Dalam pelaksanaannya, metode global ini mengikuti urutan sebagai berikut : 1. *Pembukaan*, 2. *Percobaan*. 3. *Review*, 4. *Percobaan*, 5. *Pemantapan*.”

Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa, Metode keseluruhan memiliki tahap-tahap yang mesti diperhatikan yaitu:

1) *Pembukaan*

Seperti yang diungkapkan Juliantine, dkk, (2012:28) bahwa : “Pembukaan yaitu tahap memperkenalkan keterampilan yang akan dipelajari.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembukaan merupakan tahap pertama dalam pemberian demonstrasi contoh. Demonstrasi contoh ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, dapat dengan melihat gambar, melihat film. Dengan diberikannya contoh yang diberikan ini diharapkan siswa mempunyai gambaran yang jelas terhadap materi pembelajaran yang dipelajari. Dicontohkan siswa akan diajarkan cara melakukan *lay-up shoot* dalam permainan bolabasket dari. Guru memberikan contoh dengan benar dari sikap berdiri, pandangan, cara memegang

bola, urutan gerakan dari posisi awal berdiri sampai dengan gerakan lanjutan. Contoh dilakukan beberapa kali agar siswa dapat menghafal dengan baik materi yang telah diajarkan oleh guru.

2) Percobaan

Mengenai pengertian tahap percobaan ini, seperti yang diutarakan Juliantine, dkk, (2012:28) bahwa : “Percobaan yaitu tahap dimana semua siswa mencoba menguasai keterampilan yang dimaksud dengan cara melakukan sendiri secara utuh dari keseluruhan rangkaian keterampilan yang dipelajari.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam tahap percobaan ini siswa diberi kesempatan untuk dapat menirukan materi ajar yang telah diberikan seperti pada tahap pertama. Siswa diberikan kesempatan yang untuk mencoba dan bertanya. Percobaan yang dilakukan ini merupakan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan pengalaman pada siswa tersebut.

3) *Review*

Seperti yang diutarakan Juliantine, dkk, (2012:29) bahwa : “*Review* yaitu tahap dimana guru mengundang siswa untuk saling mengungkapkan masalah-masalah yang ditemukan selama percobaan.” Sejalan dengan pendapat tersebut maka dengan demikian bahwa, tahap ini guru mengawasi setiap kinerja siswa. Diambil dari pengamatan tersebut, guru memberikan koreksi dan evaluasi sesuai dengan kesalahan yang dilakukan secara umum ataupun kesalahan yang dilakukan secara khusus. Beberapa contoh dari siswa yang melakukan kesalahan dan melakukan dengan benar sangat baik untuk didemonstrasikan agar memberikan gambaran yang lebih jelas. Jika memungkinkan guru memberikan umpan balik kepada setiap siswa.

4) Percobaan

Seperti yang diungkapkan Juliantine, dkk, (2012: 29) bahwa : “Anak diberi kesempatan mencoba kembali dengan tujuan memperbaiki kesalahan-kesalahan

yang masih dibuat.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa, setelah mengalami tiga proses tahapan tersebut, siswa diberi kesempatan untuk mencoba kembali keterampilan dari yang telah mereka pelajari dalam proses sebelumnya.

5) Pemantapan

Pemantapan merupakan tahap terakhir dalam metode keseluruhan. Seperti yang diutarakan oleh Juliantine, dkk, (2012: 29) bahwa : “pada tahap ini hendaknya guru sudah semakin spesifik dalam memberikan umpan balik yang berguna untuk memantapkan keterampilan.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat diperjelas bahwa, setelah mengalami proses mencoba dan beberapa kali koreksi, siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mencoba. Apabila terjadi kesalahan guru harus segera memberikan arahan agar tidak terjadi kesalahan permanen pada siswa. Arahan ini diberikan lebih spesifik sehingga siswa akan lebih mengerti dan dengan cepat memperbaiki kesalahan tersebut.

2. Hakekat Media Audio-visual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada dasarnya, media pembelajaran yaitu suatu sarana yang dapat diraba, dilihat, didengar, diamati melalui panca indera. Dengan demikian, tekanan utama media adalah terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:127) bahwa : “Media Pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat diungkapkan bahwa, Media pembelajaran digunakan dalam sebagai alat penyampai pesan dalam proses pembelajaran antara pengajar dan pembelajar. Menurut Sadiman (1984) yang tersedia di <http://fitrianielektronika.blogspot.com/2013/04/pengertian-media-pembelajaran-menurut.htm> bahwa: “Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.”

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan dalam rangka pendidikan dan pengajaran. Dengan demikian, media pembelajaran mengandung aspek sebagai alat dan sebagai fasilitas yang sangat erat kaitannya dengan metode mengajar.

Jadi, media merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan, pembelajaran adalah proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa ada bantuan sarana penyampai pesan atau yang disebut dengan “media.”

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Akan tetapi, secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yang tersedia di <http://fitrianielektronika.blogspot.com/2013/04/pengertian-media-pembelajaran-menurut.htm> yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan,
6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja,
7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif .

Berdasarkan pendapat tersebut manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat disampaikan kepada siswa secara seragam, media mampu menyampaikan informasi yang dapat dilihat (visual) dan dapat didengar (audio), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang yang terbilang tidak lengkap menjadi lebih lengkap dan jelas, media dapat membantu guru dan siswa

melakukan komunikasi dua arah secara aktif, dan media juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih utuh dan mendalam.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sesuai dengan klasifikasinya, maka setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, dan pendengaran,. Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru pada saat melakukan proses pembelajaran, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu. Media pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok yaitu sebagai berikut :

1) Media Visual

Seperti yang diungkapkan Kustandi, Sutjipto (2011:87) mengungkapkan bahwa, “Media visual (*image*) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan dalam bentuk gambar, diagram, peta, dan table.” Lalu menurut Susilana, dkk, (2006:118) mengutarakan bahwa “Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan”.

Berdasarkan dengan kutipan-kutipan tersebut bisa disimpulkan bahwa media visual merupakan suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk visual (penglihatan). Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media visual antara lain: (1) gambar, (2) bagan, (3) grafik, (4) bagan, (5) kartun, dan lain-lain.

2) Media Audio

Pengertian media audio seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:119) bahwa, “Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar.” Kemudian

menurut Kustandi, Sutjipto (2011:57) mengungkapkan bahwa : “Media audio merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran.”

Sejalan dengan kutipan-kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio antara lain: (1) radio, dan (2) alat perekam pita magnetik, alat perekam pita kaset.

3) Media Audio-visual

Media audio-visual pada hakekatnya merupakan gabungan dari media pendengaran (audio) dan media penglihatan (visual). Media audio-visual juga dapat menyampaikan informasi, pesan, materi pembelajaran. terdapatnya unsur audio dapat memungkinkan siswa untuk menerima informasi, pesan, materi pembelajaran melalui indra pendengaran. Dan terdapatnya unsur visual dapat memungkinkan siswa untuk menerima informasi, pesan, materi pembelajaran yang di berikan guru melalui indra penglihatan. Seperti yang diutarakan Kustandi, Sutjipto (2011:88) bahwa, “Media audio-visual merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.”

Berdasarkan kutipan tersebut media audio-visual merupakan fasilitas atau perlengkapan yang digunakan oleh para guru dalam menyampaikan gagasan, konsep dari materi yang ditangkap melalui indra pendengaran (audio) dan indra penglihatan (visual). Pembelajaran audio-visual ini menitikberatkan kepada hasil pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman-pengalaman nyata, yang tidak hanya berdasarkan kepada kata-kata belaka. Selain digunakan sebagai alat bantu guru dalam memberikan konsep tentang materi pembelajaran , media audio-visual juga dapat berfungsi sebagai penyalur informasi, dan penyampaian pesan.

4) Kelompok Media Penyaji

Selain media audio, media visual, dan media audio visual, menurut Donald T dan John R. Ball dalam Susilana, dkk, (2006:119) bahwa :

pengelompokan media menjadi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (a) kelompok ke satu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media penyaji merupakan media yang menggunakan teknologi sebagai media untuk bahan ajarnya, dan media penyaji juga menggunakan perangkat elektronik sebagai penunjang dari penyampaian media pembelajaran.

5) Media Objek

Media objek pada hakekatnya merupakan suatu media yang menyerupai benda sesungguhnya yang digunakan untuk kepentingan proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Susilana, dkk, (2006:120) bahwa :

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajiannya, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

Sejalan dengan pendapat tersebut sudah barang tentu apabila media objek merupakan suatu media yang terdiri dari benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. Objek-objek benda pengganti itu dapat disebut dengan benda replika, atau benda tiruan.

6) Media Interaktif

Pemaparan tentang media interaktif seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:120) bahwa : “Karakteristik terpenting dalam media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.”

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan media yang menekankan siswa untuk dapat berinteraksi langsung

media tersebut, seperti contoh memeragakan suatu media yang tersedia yang telah dipersiapkan oleh guru.

d. Pengertian Media Audio-visual

Jika ditinjau dari perkembangan media pembelajaran, pada awalnya media hanya digunakan sebagai sarana alat bantu untuk guru saat menyampaikan pesan, informasi, materi pembelajaran. Sarana alat bantu yang digunakan dapat berupa media visual yang menekankan kepada indra penglihatan misalnya gambar, objek, model, dan alat-alat peraga lainnya yang memungkinkan siswa untuk dapat memberikan motivasi belajar, menambah pemahaman tentang informasi yang disampaikan, dan memberikan pengalaman nyata. Akan tetapi, dikarenakan terlalu fokus terhadap alat bantu visual yang digunakan. Kebanyakan orang kurang memperhatikan dalam evaluasi, pengembangan pembelajaran, dan dari segi disainnya. Selain media visual terdapat juga media audio yang merupakan sarana alat bantu yang menekankan kepada indra pendengaran misalnya tape, radio dan alat-alat lainnya yang memungkinkan siswa untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Dengan berkembangnya media audio, pada sekitar pertengahan abad ke-20, media audio ini dapat dikombinasikan dengan media visual sehingga dapat dikenal sebagai media audio-visual, media bukan hanya menjadi alat bantu untuk guru, media juga mempunyai manfaat bagi semua kalangan untuk mempermudah manusia untuk menerima pesan, memperoleh informasi kapanpun dan dimanapun.

Seperti yang diungkapkan oleh Rohani (1997:97) yang tersedia di <http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html> (14-02-2014) bahwa :

“Media audio-visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.” Sejalan dengan pendapat tersebut sudah barang tentu apabila media audio-visual ini merupakan media yang paling kompleks dan paling lengkap karena media ini meliputi indra penglihatan, dan

juga indra pendengaran dalam menyampaikan informasi, pesan, dan gagasan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Audio-visual

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pengajaran antara lain tujuan pengajaran yang diinginkan dicapai, kegunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis, dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat Arsyad, (2002:72) yang tersedia di <http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html> yang mengemukakan bahwa pertimbangan pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip yang generalisasi agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif.
3. Aspek materi yang menjadi pertimbangan dianggap penting dalam memilih media sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan atau berdampak pada hasil pengajaran siswa.
4. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
5. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kerompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis pengembangan visual, baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dengan adanya gambaran di atas, kriteria pemilihan media audio visual memiliki kriteria yang merupakan sifat-sifat yang harus dipraktekan oleh pemakai media, seperti yang diungkapkan Sadiman, (2002: 1984) yang tersedia di <http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html> kriteria tersebut antara lain:

1. Ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
2. Efektifitas biaya, tujuan serta suatu teknis media pengajaran.
3. Harus luwes, keperaktisan, dan ketahanan lamaan media yang bersangkutan untuki waktu yang lama, artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa dan dipindahkan.

Dengan berbagai dasar pemilihan tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa pemilihan media harus sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak didik, pemilihan media audio visual dapat membantu siswa dalam menyerap isi pelajaran, media yang dipilih harus mampu memberikan motivasi dan minat siswa untuk lebih berprestasi dan termotivasi supaya lebih giat belajar.

f. Jenis-Jenis Media Audio-visual

Pada dasarnya terdapat beberapa jenis media audio-visual. Untuk lebih jelasnya maka akan diuraikan satu persatu jenis-jenis media audio visual tersebut :

1) Media audio-visual gerak

Seperti yang diungkapkan Rudy Bretz dalam Juliantine, dkk, (2012: 100) bahwa: 'Media audio-visual gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio, visual, dan gerak.' Berdasarkan kutipan tersebut dapat digarisbawahi bahwa media audio-visual gerak merupakan media yang megandung unsur audio (pendengaran), visual (penglihatan), dan juga mengandung unsur gerak, sehingga media audio-visual gerak dapat disebut media audio-visual murni, contohnya seperti film, video, juga televisi.

2) Media audio-visual diam

Seperti yang diungkapkan oleh Rudy Bretz dalam Juliantine, dkk, (2012: 100) bahwa: ‘media audio-visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak.’ Berdasarkan kutipan tersebut sudah barang tentu apabila media audio-visual diam merupakan media yang hanya mengandung unsur audio (pendengaran), dan mengandung unsur visual (penglihatan), tanpa mengandung unsur gerak, sehingga media audio-visual diam ini dapat disebut media audio-visual tidak murni, contohnya seperti *Microsoft power point, windows movie maker*, dan sebagainya.

3. Hakekat Hasil Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses interaksi dari yang tidak tahu menjadi tahu. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006: 22) bahwa : “Belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman.” Lalu menurut Husdarta, Saputra, (2013:2) bahwa: “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.” Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut dapat diartikan belajar merupakan proses transfer ilmu dari pengalaman, dari guru, buku, sehingga dapat menambah wawasan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Dalam pendidikan dewasa ini sering kita mendengar kata “pembelajaran.” Akan tetapi masih banyak orang yang belum memahami maksud kata dari pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara murid dengan guru melalui kegiatan terpadu atau biasa disebut dengan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh Susilana, dkk, (2006:106) bahwa: “Pembelajaran adalah kegiatan guru yang ditekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar.” Lalu menurut Husdarta, Saputra, (2013:20) bahwa : “Mengajar merupakan upaya guru untuk memberikan rangsangan dorongan, dan pengarahan kepada siswa supaya terjadi proses belajar.” Sejalan dengan pendapat-

pendapat yang telah dikemukakan tersebut, maka yang dimaksud pembelajaran adalah proses belajar yang disusun oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir pada siswa, menambah wawasan baru sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran secara menyeluruh, serta memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan yang ditetapkan tercapai sebagaimana mestinya.

Pada hakekatnya pembelajaran merupakan suatu upaya guru secara sadar untuk membimbing siswa, agar siswa tersebut mampu belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemberian ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran keterampilan, serta pembentukan karakter dan kepercayaan kepada siswa. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:22-23) bahwa: “Segala perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor dan terjadi karena proses pengalaman dapat dikategorikan sebagai perilaku belajar.” Dengan demikian, pembelajaran adalah suatu proses untuk membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya baik secara fisik maupun perilaku dari siswa tersebut.

Proses pembelajaran dapat dialami oleh setiap manusia tanpa adanya batasan usia serta dapat berlaku kapanpun dan dimanapun. Menurut Husdarta, Saputra, (2013:21) bahwa: “Dalam Pembelajaran tujuan yang harus dicapai adalah berupa domain kognitif, domain afektif, domain psikomotor. Pencapaian tujuan-tujuan itu akan menjadi indikator keberhasilan dari proses pembelajaran.” Dalam ruang lingkup pembelajaran, guru mendidik agar siswa dapat belajar dan menguasai isi dari materi pelajaran sehingga mencapai suatu objektif yang ditentukan (kognitif), juga dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap (afektif), dan juga keterampilan gerak (psikomotor). Proses pembelajaran meliputi beberapa komponen Seperti yang diungkapkan Sutikno, (2013:23) bahwa : “Proses pembelajaran meliputi komponen penting diantaranya : 1) guru, 2) Siswa, 3)Tujuan, 4) Materi pelajaran, 5) Metode, 6) Media, dan 7) evaluasi.”

b. Tujuan Pembelajaran

Menurut Susilana, dkk, (2006:108) bahwa : “Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran.” Sejalan dengan hal tersebut pada dasarnya proses pembelajaran di sekolah selain untuk mendidik siswa untuk lebih dewasa, proses pembelajaran juga mengharuskan siswa agar hendaknya belajar sehingga akan tercapainya tujuan yang diharapkan.

Seperti yang diungkapkan Gagne dalam Sutikno, (2013:24) menyebutkan bahwa ada lima macam hasil pembelajaran, diantaranya sebagai berikut :

1. Keterampilan intelektual atau keterampilan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh guru di sekolah.
2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, mengingat, dan berpikir.
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot-otot.
5. Sikap, yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan, serta faktor intelektual.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran merupakan suatu pemaparan mengenai sesuatu yang diharapkan akan terpenuhi oleh siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran.

c. Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Oemar Malik dalam Sutikno, (2013:28) menyebutkan ciri-ciri khas yang terdapat dalam sistem pembelajaran, yaitu :

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
2. Saling ketergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangan kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang dialami. Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti: sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan. Sistem alami seperti: ekologi, sistem kehidupan hewan, memiliki unsur-unsur yang paling ketergantungan satu

sama lain, disusun sesuai dengan rencana tertentu, tetapi tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan sistem proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem adalah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif.

Kemudian menurut Sutikno, (2013:34) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran lebih terperinci adalah sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam perkembangan tertentu;
2. Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
3. Fokus materi jelas, terarah, dan terencana dengan baik;
4. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran;
5. Tindakan guru yang cepat dan tepat;
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing;
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran;
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk.

Sejalan dengan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari pembelajaran yang paling utama adalah tujuan. Faktor tujuan merupakan hal yang dapat membentuk perkembangan dan kematangan dari siswa.

d. Hasil Pembelajaran

Seperti yang diungkapkan Bloom dalam Ruhimat, dkk, (2011:140) menyebutkan bahwa ‘Ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.’ Berdasarkan kutipan tersebut apabila dikatakan pembelajaran itu berhasil apabila ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor tersebut dapat tercapai.

Ruhimat, dkk, (2011:140) berpendapat bahwa “Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses hasil belajar.” Sejalan dengan pendapat tersebut sudah barang tentu apabila proses hasil belajar dapat diketahui dengan perubahan perilaku dan kematangan.

Sementara itu berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam Ruhimat, dkk, (2011:140) menjelaskan bahwa :

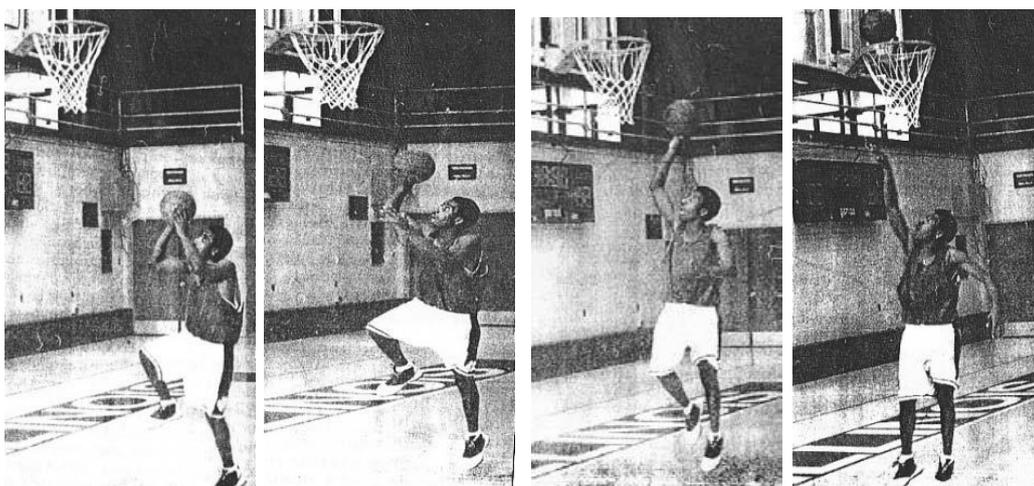
Hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu : kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi vokasional, dan keempat kompetensi tersebut harus di kuasai oleh siswa secara menyeluruh/komprehensif, sehingga menjadi kepribadian utuh dan bertanggung jawab.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil pembelajaran yang baik merupakan suatu proses yang dapat diketahui melalui tiga ranah yang diungkapkan oleh Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor, sehingga dapat diketahui perkembangannya.

e. Lay-up Shoot

Lay-up Shoot pada hakekatnya merupakan keterampilan dasar dalam permainan bolabasket berupa usaha untuk memasukan bola kekeranjang dengan melakukan dua langkah sebelum lompat dan memasukan bola ke ring.

Pemahaman tentang tembakan *lay-up* yang diungkapkan Oliver, (2007:14) bahwa : “Tembakan *lay-up* dapat dilakukan dengan dan tanpa papan. Namun ketika seorang pemain mendekati ring basket dari sisi kanan ataupun sisi kiri penggunaan papan akan lebih efektif dibandingkan langsung ke arah keranjang.” Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tembakan *lay-up* dengan menggunakan papan pantul lebih lebih mudah memasukan bola ke ring. Karena melalui papan pantul siswa dapat mengarahkan bola lebih mudah.



i

ii

iii

iv

Gambar 2.1 Gerakan *lay up* Oliver, (2007:14-15)

Dari keterangan gambar mengenai gerakan *lay-up shoot* diatas menurut Oliver (2007:14-15) bahwa :

- i. Melangkah maju kearah ring basket.
- ii. Menjejakkan kaki untuk melompat.
- iii. Melayang dan menjulurkan tangan.
- iv. Melepaskan bola dan posisi tangan mengikutu sampai bola benar-benar masuk

f. Hasil Pembelajaran *Lay-up Shoot* dalam Permainan BolaBasket

Menurut Bloom dalam Ruhimat, dkk, (2011:140) menyebutkan bahwa: “Ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.” Sejalan dengan pendapat diatas ranah-ranah tersebut merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya sebuah pembelajaran berupa hasil belajar yang dapat diukur dan diamati.

Dalam penelitian ini ialah berupa hasil belajar yang akan diteliti dan diukur hanya dari ranah psikomotor, atau yang diukur hanya berupa hasil belajar dari keterampilan gerakanya. Permainan bolabasket pada hakekatnya merupakan salah satu aktivitas fisik yang terdapat pada kelompok aktivitas olahraga dan permainan. Sehingga tujuan yang diharapkan tercapai dari pembelajaran bolabasket harus dapat diukur. Berdasarkan hal tersebut menurut Sucipto, dkk (2010:53) bentuk-bentuk indikator keberhasilan belajar dari permainan bolabasket ialah sebagai berikut :

- 1) Melempar dan menangkap bola baik sambil berjalan maupun sambil bergerak,
- 2) Memantul-mantulkan bola baik sambil diam maupun sambil bergerak,
- 3) Melakukan tembakan dalam rangka mencetak skor/angka,
- 4) Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan,
- 5) Melakukan permainan bolabasket dengan peraturan yang dimodifikasi.

Dari beberapa indikator keberhasilan belajar dari permainan bolabasket tersebut, hasil belajar yang ingin dicapai yaitu pada butir ke tiga, yaitu berupa melakukan tembakan dalam rangka mencetak skor/ angka. Upaya tersebut salah satunya ialah keterampilan *lay-up shoot*. Oleh sebab itu jenis tembakan ini

termasuk ke dalam jenis tembakan yang relatif sederhana struktur gerakannya sehingga diharapkan akan mempunyai pengaruh terhadap hasil pembelajaran lay-up shoot dalam permainan bolabasket.

4. Hakekat Permainan Bolabasket

a. Pengertian Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket merupakan permainan yang menggunakan bolabesar, yang dimainkan dengan tangan dan bertujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan serta menahan lawan agar jarang memasukkan bolabasket keranjang sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh *Federations International Basketball Associations* (FIBA) permainan bolabasket pasal 1 (2006:1.1) yaitu “Bolabasket dimainkan oleh dua (2) regu yang masing-masing tim terdiri dari lima 5 pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukan bola ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan untuk memasukan bola.”

Sejalan dengan kutipan tersebut bahwa Bolabasket dimainkan di lapangan persegi panjang oleh dua tim dengan lima pemain setiap timnya, tujuannya adalah mendapatkan nilai dengan memasukkan bola ke dalam keranjang tim lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah tim lawan melakukan hal yang serupa.

b. Karakteristik Permainan Bolabasket

Di dunia ini terdapat banyak macam-macam olahraga, dan masing-masing olahraga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda pula. Dalam permainan bolabasket mempunyai karakteristik atau ciri khas tersendiri dalam cara memainkan bola, perlengkapan yang dipakai, aturan permainan dan sebagainya.

Seperti yang diungkapkan oleh Sucipto, dkk, (2010: 24) bahwa : “ Dalam permainan bolabasket terdapat beberapa unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu membawa bola (*dribbling*), mengoper (*passing*), menangkap (*catching*) dan menembak (*shooting*).” Dalam permainan bolabasket selain mempunyai karakteristik permainan yang cepat dan dinamis. Permainan bolabasket juga

memiliki keterampilan yang berbeda dengan olahraga permainan yang lainnya, seperti *dribilling* atau memantulkan bola ke lantai dengan menggunakan tangan, mengoper bola dengan menggunakan tangan, dan menembak dengan menggunakan tangan.

Menurut Sucipto, dkk, (2010:25) “Perkembangan olahraga basket melalui pengembangan kualitas dan kreativitas sumber daya manusia mengakibatkan semakin bervariasinya pertandingan-pertandingan.” Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, permainan bolabasket pada hakekatnya merupakan permainan beregu yang mengutamakan nilai kerjasama untuk meraih point, sehingga permainan bolabasket menjadi semakin bervariasi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Sodikun dalam Sutikno, dkk, (2010:25) bahwa: ‘Untuk dapat bekerjasama dengan baik tentu harus menguasai teknik menembak, melempar, menangkap, dan menggiring bola.’

c. Keterampilan dalam Permainan Bolabasket

Seperti yang diungkapkan Sucipto, dkk, (2010:27) bahwa: “Setiap teknik dasar yang ada merupakan gerakan yang fundamental yang harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap pemain.” Sejalan dengan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa, Untuk dapat melakukan permainan bolabasket dengan baik perlu menguasai keterampilan gerakan secara efektif dan efisien.

Seperti yang diungkapkan Sodikun dalam Sucipto, dkk, (2010:27) bahwa : “Bolabasket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Yang artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerakan yang terkoordinasi rapi sehingga pemain dapat bermain dengan baik”.

Dalam permainan bolabasket memiliki karakteristik keterampilan gerak yang berbeda dengan olahraga permainan yang lain. Seperti yang diungkapkan Amber (2008:11) bahwa :

Keterampilan terpenting dalam permainan bolabasket ialah kemampuan untuk *shooting* atau menembakan bola ke dalam keranjang. Keterampilan ini memberikan hasil nyata secara langsung. Selain itu, memasukan bola ke dalam jala juga merupakan inti dari strategi permainan bolabasket ini.

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket akan lebih menarik jika dapat memasukan bola ke keranjang lawan. Untuk memasukan bola ke keranjang lawan perlu menguasai keterampilan *shooting* atau menembak.

Selain keterampilan menembak atau *shooting* pada umumnya keterampilan dasar dalam permainan bolabasket antara lain *dribble, catch and pass*. Untuk lebih jelasnya maka akan diuraikan satu persatu keterampilan tersebut :

1) *Dribbling* (Menggiring bola)

Mengenai keterampilan *dribbling* seperti yang diungkapkan Salim (2008:59), “*Dribble* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim. *Dribble* adalah salah satu cara membawa bola, agar dapat menguasai bola sambil bergerak, dengan memantulkannya ke lantai.”

Dan menurut Menurut Yoyo Bahagia, yang terdapat pada [http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/194903161972111-YOYO_BAHAGIA/PERMAINAN_INVASI_\(MODUL\)/MODUL_4.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/194903161972111-YOYO_BAHAGIA/PERMAINAN_INVASI_(MODUL)/MODUL_4.pdf) (15-02-2014) Bahwa: “*Dribbling* adalah aktivitas memantul-mantulkan bola ke lantai.”

Sejalan dengan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, *dribbling* merupakan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim. Seseorang boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asal bola sambil dipantulkan baik dengan berjalan maupun berlari. Cara menggiring bola yang dibenarkan adalah salah satu tangan (kanan/kiri), kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, dan memperlambat tempo permainan.

2) *Passing* (Operan)

Seperti yang diungkapkan Salim (2008:55) bahwa, “*passing* atau mengoper bola adalah cara paling efektif untuk menggerakkan bola dari satu bagian ke bagian lain dari lapangan tanpa kehilangan penguasaan bola.” Dan menurut Oliver, (2007:35) bahwa : “Umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan

serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka.”

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, *Passing* (operan) merupakan teknik dasar memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lain dari lapangan tanpa kehilangan penguasaan bola dengan menggunakan tangan. *Passing* berperan penting dalam bermain bolabasket. Permainan bolabasket dapat bergairah apabila seorang pemain dapat melakukan lemparan. Akan tetapi untuk dapat melakukan lemparan diperlukan usaha mendekati sasaran. Keterampilan *passing* (operan) terdiri dari berbagai macam yaitu :

a) Lemparan Dada (*Chest Pass*)

Menurut Salim (2008:57) bahwa : “Lemparan dada adalah lemparan dua tangan yang dilakukan dari depan dada dan lemparan ini cukup efektif untuk jarak dekat.” Lalu Menurut Oliver, (2007:36) bahwa : “Umpan dada dengan menggunakan dua tangan merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam permainan bolabasket”.

Sejalan dengan kedua pendapat tersebut bahwa *Chest pass* atau operan dada merupakan keterampilan melempar dan menolak bola dengan ke dua tangan. Lemparan ini sangat bermanfaat untuk operan jarak pendek karena aliran bola yang cepat dan tepat.

b) *Bounce Pass* (Umpan Pantul)

Bounce pass Menurut Salim, (2008:58) bahwa : “ Lemparan ini akan efektif jika pemain bertahan lebih tinggi dan lengannya terjulur ke atas dengan membuat lemparan ke bawah sehingga bolanya memantul di atas lantai. Lalu menurut Oliver, (2007:37) bahwa : “*Bounce pass* merupakan umpan pantul yang efektif digunakan jika kamu perlu mengumpangkan bola rendah ke seorang rekan melewati seorang pemain bertahan.”

Sejalan dengan kedua pendapat tersebut bahwa umpan pantul merupakan keterampilan melempar dan menolak dengan memantulkan bola ke lantai terlebih

dahulu. Lemparan atau operan ini sangat baik dilakukan untuk operan jarak dekat terutama sekali bila lawan melakukan penjagaan satu lawan satu.

c) *Overhead Pass*

Overhead pass atau lemparan atas kepala seperti yang diungkapkan Salim, (2008:58) bahwa :

Lemparan atas kepala (*overhead pass*) adalah lemparan dengan dua tangan yang digunakan jika berada dalam penjagaan ketat dari lawan, dimulai dengan bola dipegang di atas kepala dengan dua tangan, dan melemparkannya dengan sentakan kuat dari pergelangan tangan dan jari jemari.

Lalu menurut Menurut Oliver, (2007:38) bahwa : “Umpan *two-handed overhead pass* efektif digunakan ketika kamu harus mengumpan bola ke seorang rekan melewati kepala pemain bertahan.” Sejalan dengan kutipan-kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Overhead Pass* merupakan keterampilan mengumpan menggunakan dua tangan dengan melempar bola melewati bagian atas kepala.

3) Tembakan Dalam

Menurut Oliver, (2007:13) bahwa : “Para pemain bolabasket yang melakukan sebagian tembakan mereka dari posisi yang dekat dengan ring basket biasanya memiliki ketepatan tembakan paling tinggi.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa tembakan dalam merupakan jenis tembakan yang dilakukan dilakukan di dalam wilayah perimeter dan memiliki tingkat ketepatan yang lebih tinggi dibanding tembakan di luar wilayah perimeter. Berikut adalah jenis-jenis tembakan dalam :

a) *Lay-up Shoot*

Menurut Oliver, (2007:20) bahwa: “*Lay-up* adalah tembakan yang paling berpeluang paling tinggi untuk mencetak angka dalam bolabasket.” Dan menurut Wissel (2000:61) bahwa : “*Lay-up* dilakukan dekat dengan keranjang setelah menyalib bola atau menggiring bola.” Sejalan dengan kutipan-kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa *lay-up* merupakan suatu tembakan yang paling efektif untuk mencetak point dengan jarak yang dekat dengan ring. tembakan ini memerlukan beberapa langkah sebelum melakukan tembakan.

b) *Undering the Basket Shoot*

Menurut Oliver, (2007: 18) bahwa: “*Undering the basket shoot* adalah tembakan yang dilakukan dari bawah ring basket.” Sejalan dengan kutipan tersebut dapat diartikan bahwa jenis tembakan ini hanya dapat dilakukan dibawah ring tanpa harus melangkah dahulu sesaat sebelum menembak. Jenis tembakan ini relatif lebih sulit jika dibandingkan dengan tembakan *lay-up*.

4) Tembakan Luar

Menurut Oliver, (2007: 25) bahwa : “Tembakan-tembakan luar akan sangat tepat ketika seorang pemain menerima bola di daerah perimeter, menghadap ring basket, dan serta menyadari bahwa ada cukup ruang.”

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa tembakan luar merupakan tembakan yang dilakukan di wilayah perimeter. Tembakan luar memiliki tingkatan ketepatan yang cenderung lebih kecil, karena faktor jarak yang relatif lebih jauh dengan ring.

Seperti yang diungkapkan Oliver, (2007: 30) bahwa: “menggunakan tembakan melengkung yang lebih tinggi memungkinkan bola mengarah ke ring basket pada sudut yang lebih menguntungkan.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa tembakan yang mempunyai lengkungan lebih sedikit lengkungannya kemungkinan besar akan menyentuh bagian depan atau belakang ring, dan akan memantul menjauhi ring. Tembakan luar memiliki beberapa macam yaitu :

a) *Jump Shot*

Seperti yang diungkapkan Oliver, (2007:28) bahwa: “ *Jump shot* adalah tembakan lompat.” Dan menurut Wissel, (2000:54) bahwa : “*Jump shot* merupakan tembakan yang dilakukan sambil melompat.” Berdasarkan pendapat-pendapat diatas *jump shot* merupakan jenis tembakan luar atau di daerah perimeter yang dilakukan sambil melompat.

Menurut Oliver, (2007:28) bahwa : “untuk melakukan *jump shot* ; a.) melompat, b.) melecutkan pergelangan tangan.” Berdasarkan anggapan tersebut

bahwa untuk melakukan *jump shot* perlu melakukan lompatan sebelum menembak ke arah ring.

b) Set Shot

Menurut Oliver, (2007:31) bahwa : “beberapa penembak daerah perimeter telah menguasai dasar-dasar *jump shot* tanpa melompat. Ini disebut *set shot*, dan bisa menjadi metode gaya menembak yang berdaya guna.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat diartikan bahwa, *set shot* merupakan keterampilan menembak tanpa melompat terlebih dahulu.

d. Permainan Bolabasket dalam Pendidikan Jasmani

Permainan bolabasket merupakan olahraga permainan yang cukup digemari, cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia, terutama pada kalangan pelajar dan mahasiswa. Dewasa ini permainan bolabasket sudah banyak dipertandingkan antar kelas maupun antar sekolah untuk kalangan pelajar. Mengingat permainan bolabasket merupakan aktifitas fisik yang dapat mengoptimalkan perkembangan siswa.

Permainan bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat diselenggarakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti yang diungkapkan oleh Sucipto, dkk, (2010:46) menyatakan bahwa: “Permainan bolabasket selain akan mengembangkan kegiatan permainan para siswa, juga didalam permainan itu sendiri terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan nilai-nilai kepribadian.”

Sejalan dengan pendapat tersebut Permainan bolabasket merupakan aktivitas permainan yang selain mengandung nilai kerjasama tim juga dapat mengembangkan nilai-nilai kepribadian seperti mental, intelektual, dan juga emosional para siswa. Hal ini sejalan dengan kutipan menurut Juliantine, dkk, (2012:6) bahwa: “Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek-aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika.” Berdasarkan pendapat tersebut sudah barang tentu apabila tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu meliputi psikomotor, kognitif, emosi, sosial, mental, moral, dan estetika. Sehingga

pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara gur dan siswa meelalui aktivitas fisik untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan psikomotor semata, tetapi nilai-nilai yang terkandung pada olahraga dan permainan yang diberikan oleh guru.

B. Kerangka Pemikiran

Metode pembelajaran pada hakekatnya merupakan bagian yang mendasar dari aktivitas pembelajaran di sekolah. Karena tanpa adanya suatu metode pembelajaran, akan terasa sulit untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut bagi guru. Menurut Juliantine, ddk, (2012:28) bahwa: “Metode mengajar adalah cara menyajikan bahan pelajaran, khususnya bahan pelajaran yang terkait dengan pembelajaran gerak, agar dikuasai siswa. ” Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa metode pembelajaran merupakan suatu upaya yang akan dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan, menyajikan, dan memberikan bahan dan materi ajar kepada siswa agar mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Metode keseluruhan merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh. Seperti yang diungkapkan Juliantine, dkk, (2012:28) bahwa: “Metode keseluruhan atau *global* atau *whole method* adalah cara menyajikan bahan ajar dengan menampilkan keterampilan secara utuh.” Sejalan dengan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam metode keseluruhan siswa dituntut untuk melakukan struktur gerak dalam suatu keterampilan tanpa memilah-milah bagian-bagian dari struktur gerak dari suatu keterampilan tersebut.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat diraba, dilihat, didengar, diamati melalui panca indera. Seperti yang diungkapkan Susilana, dkk, (2006:127) bahwa : “Media Pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar.” Berdasarkan kutipan tersebut dapat diungkapkan bahwa, Media pembelajaran digunakan dalam sebagai alat penyampai informasi dan pesan dalam proses pembelajaran antara pengajar dan pelajar.

Seperti yang diutarakan Susilana, dkk, (2006:119) bahwa ; “Media audio-visual merupakan kombinasi media audio dan visual atau biasa disebut media

pandang-dengar.” Sejalan kutipan tersebut media pembelajaran audio-visual merupakan fasilitas atau perlengkapan yang digunakan oleh para guru dalam menyampaikan gagasan, konsep dari materi yang ditangkap melalui indra pendengaran dan indra penglihatan.

Seperti yang diungkapkan Bloom dalam Ruhimat, dkk (2011:140) menyebutkan bahwa: ‘ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.’ Berdasarkan kutipan tersebut apabila dikatakan pembelajaran itu berhasil apabila ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor tersebut dapat tercapai.

Menurut Sucipto, dkk, (2010:53) bentuk-bentuk indikator keberhasilan belajar dari permainan bolabasket ialah sebagai berikut :

- 1). Melempar dan menangkap bola baik sambil berjalan maupun sambil bergerak, 2). Memantul-mantulkan bola baik sambil diam maupun sambil bergerak, 3). Melakukan tembakan dalam rangka mencetak skor/angka, 4). Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan, 5). Melakukan permainan bolabasket dengan peraturan yang dimodifikasi.

Dari beberapa indikator keberhasilan belajar dari permainan bolabasket tersebut, hasil belajar yang ingin dicapai yaitu pada butir ke tiga, yaitu berupa melakukan tembakan dalam rangka mencetak skor/ angka. Upaya tersebut ialah keterampilan *lay-up shoot*. Oleh sebab itu jenis tembakan ini termasuk ke dalam jenis tembakan yang relatif sederhana struktur gerakanya sehingga diharapkan akan mempunyai pengaruh terhadap hasil pembelajaran *lay-up shoot* dalam permainan bolabasket.

Menurut Oliver, (2007:20) bahwa: “*Lay-up* adalah tembakan yang paling berpeluang paling tinggi untuk mencetak angka dalam bolabasket.” Sejalan dengan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa *lay-up* merupakan suatu tembakan yang paling efektif untuk mencetak point dengan jarak yang dekat dengan ring. tembakan ini memerlukan beberapa langkah sebelum melakukan tembakan dalam permainan bolabasket.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori diatas maka penulis beranggapan bahwa : Metode keseluruhan dengan menggunakan media audio-visual berpengaruh signifikan terhadap hasil pembelajaran *lay-up shoot* dalam permainan bolabasket kelas VII SMPN 3 Sindang.