

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bolabasket merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia, khususnya di Indonesia. Permainan bolabasket merupakan permainan yang banyak digemari tidak hanya dikalangan orang dewasa akan tetapi anak-anak pun turut pula memainkannya. Olahraga ini sudah berkembang pesat sejak pertama kali diciptakan pada akhir abad ke-19. Penciptanya adalah Prof. Dr. James Naismith, dia merupakan seorang guru olahraga di YMCA (*International Training School*) yang kini berganti nama menjadi *Springfield College*. Mulanya ia menciptakan olahraga ini untuk membantu siswa agar teteap aktif dan bugar selama berbulan-bulan yang dingin pada musim dingin di Massachusetts.

Permainan bolabasket merupakan permainan yang sangat menarik, selain mengandung aspek rekreatif didalamnya juga terdapat unsur kerjasama dan kekompakan. Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja putra maupun putri dan tidak adanya batasan golongan, baik itu dari golongan kaya ataupun miskin.

Bolabasket juga merupakan salah satu cabang olahraga yang ada dalam program Pendidikan Jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani dijelaskan bahwa melalui proses belajar mengajar olahraga bolabasket diharapkan selain untuk meningkatkan kebugaran jasmani juga untuk menanamkan kedisiplinan, mendidik watak, serta untuk meningkatkan

prestasi olahraga bolabasket melalui proses belajar mengajar permainan bolabasket, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Penggunaan teknik dasar yang baik dalam setiap cabang olahraga sangat diperlukan karena teknik dasar berolahraga akan menunjang penampilan keseluruhan. Latihan teknik yang sempurna adalah cara yang tepat untuk membentuk pemain yang baik. Mengenai latihan teknik, Gure (1991: 3) menyatakan sebagai berikut:

Pendekatan yang tepat untuk memberikan latihan dimulai dengan pengajaran tentang *skill-skill* dasar. Pelatih harus sabar memberikan *drill* berkali-kali, agar tercapai *performance skill* dasar yang benar, tidak ada jalan pintas untuk mencapai tujuan ini. Tim yang baik adalah tim yang memiliki *skill* yang baik.

Bila berorientasi kepada prestasi, maka penguasaan teknik dasar yang dilatih khusus setiap cabang olahraga mutlak harus dikuasai dengan baik. Begitu halnya pada permainan bolabasket haruslah terlatih dan dikuasai sesempurna mungkin. Salah satu teknik permainan bolabasket yang mempunyai peran penting adalah *shooting* (menembak) karena kemampuan *shooting* banyak mendukung kemenangan suatu tim bolabasket.

Kemenangan suatu tim bolabasket diukur melalui pengumpulan angka skor terbanyak. Untuk itu setiap regu akan berusaha memasukan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha menjaga lawan agar tidak dapat memasukan bola ke keranjangnya. Hal tersebut merupakan tujuan permainan bolabasket seperti yang didefinisikan dalam peraturan permainan bolabasket 2006 sebagai berikut:

Permainan bolabasket dimainkan oleh dua (2) regu yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukan bola. Pertandingan diatur oleh wasit, petugas meja dan seorang *commissioner*.

Peran menyerang dalam menentukan kemenangan merupakan bagian yang terpenting dalam pengajaran teknik bermain bolabasket, oleh karena itu untuk mendukung hal tersebut perlu perhatian tentang faktor pendukung penyerangan secara khusus.

Keberhasilan dalam penyerangan perlu didukung oleh kemampuan teknik *shooting* yang tinggi sebab menentukan kemampuan atau kekalahan dalam suatu pertandingan. Pentingnya *shooting* dalam permainan bolabasket diakui oleh para ahli diantaranya Cooper dan Siendetop (1991: 254) yang menyatakan, "...*Shooting is the most important and the most difficult skill to master in the game of basketball*".

*Shooting* bolabasket pada dasarnya terbagi dua yaitu tembakan lapangan dan tembakan hukuman. Tembakan lapangan merupakan tembakan yang dilakukan dalam suatu penyerangan oleh pemain atau oleh regu dalam suatu permainan dan waktu pertandingan hidup, sedangkan tembakan hukuman adalah tembakan yang diberikan kepada pemain atau regu karena pemain atau regu lawan melakukan kesalahan dan diputuskan oleh wasit untuk dikenakan tembakan hukuman dan waktu pertandingan berhenti.

Tembakan hukuman dapat menentukan kemenangan atau kekalahan suatu regu dalam suatu pertandingan, hal ini didasarkan pelaksanaan tembakan hukuman dilakukan diluar waktu waktu pertandingan, artinya jam pertandingan

akan dimatikan (*stop*) pada saat pelaksanaan tembakan hukuman dan tidak ada yang boleh menjaga maupun mengganggu pemain yang sedang melakukan tembakan hukuman tersebut. Dengan demikian setiap pemain yang melakukan tembakan hukuman mendapat kesempatan untuk memanfaatkan sebaik mungkin untuk menembak dan menambah angka bagi regunya.

Teknik tembakan hukuman sama halnya dengan tembakan teknik lapangan, yaitu: 1) Teknik *shooting* dengan menggunakan satu tangan di atas kepala; 2) Teknik *shooting* dengan dua tangan dari atas kepala; 3) Teknik *shooting* dengan menggunakan satu tangan dari depan dada; 4) Teknik *shooting* dengan menggunakan dua tangan dari bawah.

Dalam melakukan *shooting* bolabasket apapun teknik yang digunakan ada beberapa pertimbangan untuk mendapatkan hasil yang akurat. Faktor pertimbangan dalam tembakan bolabasket yaitu: ketinggian, kekuatan, sudut lepas dan tahanan udara ketika melayang. Hay (1973: 226) menyatakan sebagai berikut: *“The principal factors governing the outcome of a shoot are those that determine the flight path of any projectile viz, its height, speed and angle of release, and the air resistance encountered in flight”*.

Karena bolabasket juga merupakan salah satu cabang olahraga yang ada dalam program pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah, maka dalam pembelajaran bolabasket model pembelajaran yang digunakan sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat dicapai.

Menurut pengamatan penulis, masih banyak guru pendidikan jasmani yang mengajarkan proses teknik dasar *shooting* bolabasket dengan menggunakan pembelajaran konvensional atau tradisional, artinya guru hanya sebatas pentransfer ilmu dan murid sebagai penerima ilmu yg diberikan oleh gurunya. Sejauh pengamatan penulis, para siswa pemula agak kesulitan untuk belajar teknik dasar *shooting* yang baik apabila tidak dibekali dengan pengetahuan dan contoh yang baik dan benar dalam melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan bolabasket. Kompensasi gerak yang terus menerus dilakukan dan tidak cepat dikoreksi akan dapat menyebabkan “*bad habit*” atau kebiasaan buruk yang terus menerus.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan terhadap dua orang guru pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani yang beranggapan bahwa *shooting* yang baik adalah dengan masuknya bola ke keranjang, tanpa melihat proses *shooting* yang dilakukan oleh siswanya. Namun dalam hal ini, penulis berkeyakinan bahwa proses *shooting* dalam permainan bolabasket akan lebih mudah dan lebih merangsang siswa dengan adanya media audio visual, maka penulis ingin melakukan penelitian pembelajaran dengan media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* (menembak) dalam permainan bolabasket akan terpecahkan melalui penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti pembelajaran menggunakan media audio visual dan konvensional terhadap kemampuan *shooting* siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket. Dari kebiasaan mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani inilah penulis

ingin mengetahui perbandingan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap keberhasilan *shooting* siswa dalam permainan bolabasket.

Peneliti melakukan sebuah wawancara kepada kedua pengajar pendidikan jasmani di sekolah yang menyatakan bahwa kedua guru tersebut belum mengenal pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, namun yang digunakan oleh kedua guru tersebut lebih mengutamakan guru sebagai media penyampaian pesan kepada peserta didik kemudian murid langsung mempraktekan apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Secara tidak langsung guru tersebut memandang siswa sebagai obyek yang sifatnya pasif, pengajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan guru memegang peranan utama dalam pembelajaran.

Dengan kata lain, pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut adalah pembelajaran konvensional yang menekankan pemberian keterampilan proses. Dalam kondisi ini, guru memainkan peran yang sangat penting karena mengajar dianggap memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar (pebelajar).

Pada dasarnya peserta didik belum mengetahui pasti apa yang disampaikan oleh gurunya, jika menggunakan media audio visual menurut peneliti peserta didik akan lebih mengetahui dan memahami dari sebuah ilustrasi dari video yang ditampilkan.

Berdasarkan pada latar belakang dan alasan yang diungkapkan, penulis membuat media audio visual sebagai media pembelajaran *shooting* dari sudut yang abstrak (khayal) menjadi sudut *shooting* yang kongkrit (nyata) dan sebagai perbandingan dari pembelajaran konvensional dengan pembelajaran audio visual.

Dalam hal ini Sudjana dan Rivai (1989: 47) menyatakan: “Konsep pengajaran audio visual didasarkan atas asumsi bahwa pengertian-pengertian yang abstrak dapat disajikan lebih kongkrit”. Dengan mengacu pada pendapat di atas maka media audio visual sebagai alat bantu untuk pembelajaran *shooting* bagi siswa lanjutan diduga akan membantu untuk mengetahui seberapa besar nilai guna dan kemanfaatan dari media ini, penulis akan mencoba meneliti tentang pengaruh alat bantu audio visual terhadap kemampuan para siswa mempersepsi sudut tembakan yang diukur dari hasil tembakan hukuman dari atas kepala dalam proses belajar permainan bolabasket dan mengetahui gerakan *shooting* yang baik dan benar.

## **B. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang penulis kemukakan, maka timbul suatu permasalahan yang beranjak kepada hasil *shooting* bolabasket yang perlu diteliti lebih lanjut. Adapun permasalahan tersebut, penulis akan merumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket di SMA Negeri 25 Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh media konvensional terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket di SMA Negeri 25 Bandung?

3. Adakah perbandingan antara pembelajaran media audio visual dengan media konvensional terhadap hasil pembelajaran *shooting* dalam proses belajar bolabasket di SMA 25 Bandung.

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan suatu temuan baru dan sebagai alternatif para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bolabasket baik dalam aktivitas *intrakurikuler* maupun *ekstrakurikuler*.

2. Tujuan khusus.

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket di SMA Negeri 25 Bandung;
- b. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran menggunakan media konvensional terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket di SMA Negeri 25 Bandung;
- c. Untuk mengetahui perbandingan antara pembelajaran menggunakan media audio visual dengan media konvensional terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket di SMA Negeri 25 Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti kemukakan maka kegunaan penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis
  - a. Sumbangan keilmuan bagi perkembangan olahraga bolabasket pada umumnya.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bahan masukan bagi pengajar untuk latihan tembakan hukuman pada permainan bolabasket.
  - b. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam menciptakan proses belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa dalam proses belajar bolabasket di SMA.
  - c. Bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam upaya modifikasi proses belajar pendidikan jasmani di sekolah, khususnya pembelajaran bolabasket.

#### **E. Pembatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis membatasi pada masalah perbandingan pembelajaran media audio visual dengan media konvensional terhadap hasil *shooting* dalam proses belajar bolabasket dan seberapa besar perbandingan antara media audio visual dengan media konvensional terhadap hasil *shooting* dalam proses belajar bolabasket pada siswa di SMA Negeri 25 Bandung.

Untuk menghindari kesalahfahaman tentang penelitian yang dipelajari oleh penulis, maka dijelaskan ruang lingkupnya penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan siswa melakukan tembakan hukuman dalam proses belajar permainan bolabasket.
2. Pengaruh media konvensional terhadap kemampuan siswa melakukan tembakan hukuman dalam proses belajar permainan bolabasket.
3. Populasi yang dijadikan obyek penelitian adalah siswa putra di SMA Negeri 25 Bandung yang mengikuti program ekstrakurikuler bolabasket.
4. Sampel yang diambil sebanyak 20 orang dengan memenuhi syarat kualifikasi dan proporsional.

#### **F. Anggapan Dasar**

Dalam melakukan suatu penelitian anggapan dasar merupakan anggapan yang menjadi tumpuan segala kegiatan terhadap masalah yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006: 65) tentang anggapan dasar sebagai berikut: “Anggapan dasar atau postulat adalah suatu titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti, selanjutnya bahwa setiap peneliti dapat merumuskan asumsi yang berbeda”.

Azhar Arsyad (2005: 92-93) memberikan gambaran mengenai beberapa konsep penggunaan media visual efektif yaitu: “bentuk media audio visual yang sesederhana mungkin agar mudah dipahami, penggunaan media audio visual untuk menjelaskan informasi yang terdapat teks, berikan pengulangan sajian visual dan libatkan peserta didik didalamnya, gunakan *video* untuk membedakan

dua konsep yang berbeda, keterangan *video* harus dicantumkan secara garis besar, dan penggunaan warna harus realistik”.

Ely (Danim, 1994: 13) menyebutkan manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), membantu guru untuk menggunakan waktu belajar siswa secara baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi dan membuat aktivitas guru lebih terarah untuk meningkatkan semangat belajar;
- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi kontrol guru yang tradisional dan kaku, memberi kesempatan luas kepada anak untuk berkembang menurut kemampuannya serta memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendakinya;
- c. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan/merencanakan program pengajaran yang logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun sebagai terapan;
- d. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap karena meningkatnya kemampuan manusia untuk memanfaatkan media komunikasi, informasi dan data secara lebih konkrit dan rasional;
- e. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*) karena media pengajaran dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan di luar kelas dan di dalam kelas serta memberikan pengetahuan langsung;
- f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media masa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka dan menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu.

### 1. Kelebihan Media Konvensional:

Menurut Abidin, Z. (2011). Kelebihan Pembelajaran Konvensional. [Online]

Available at: <http://www.masbied.com> [November 15, 2011], sebagai berikut:

- a. Dapat menampung kelas besar, tiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan, dan karenanya biaya yang diperlukan menjadi relatif lebih murah;

- b. Konsep yang disajikan secara hirarki akan memberikan fasilitas belajar kepada siswa;
- c. Guru dapat memberi tekanan terhadap hal-hal yang penting hingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin;
- d. Kekurangan atau tidak adanya buku pelajaran dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat terlaksananya pelajaran.

## 2. Kekurangan Media Konvensional

Menurut Abidin, Z. kekurangan media konvensional. [Online] available at: [http:// washed.com](http://washed.com) [November 15, 2011]. Kekurangan Pembelajaran Konvensional dipaparkan menjadi beberapa bagian, diantaranya yaitu:

- a. Pelajaran berjalan membosankan dan siswa-siswa menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri oleh konsep yang diajarkan. Siswa hanya aktif melakukan tugas gerak yang diberikan oleh gurunya;
- b. Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat siswa tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan;
- c. Pelajaran yang diberikan melalui pembelajaran tradisional akan lebih monoton;
- d. Pengetahuan yang diberikan melalui gaya mengajar komando dan ceramah akan mudah dilupakan;
- e. Interaksi diantara siswa kurang;
- f. Lebih mengutamakan hasil daripada proses. Abidin, Z. kekurangan

Sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran, media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi;
2. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian;
3. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar;
4. Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement* atau pengetahuan hasil yang dicapai);
5. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

### 3. Kelebihan Media Audio Visual

Belajar dengan menggunakan media audio visual banyak sekali manfaatnya, karena dengan menggunakan media audio visual dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak, mengesankan, lebih jelas dan kongkrit.

Menurut Roby Atoel. Media Audio Visual. [Online]. Available at: <http://robiantulfazriah.blogspot.com> [November 15, 2011] sebagai berikut.

1. Memberikan dasar-dasar kongkrit untuk berfikir;
2. Membuat pelajaran lebih menarik;
3. Memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama;
4. Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata;
5. Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berfikir;
6. Dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain;
7. Media audio visual dapat dilakukan berulang-ulang.

### 4. Kelemahan Media Audio Visual

Menurut Roby Atoel. Media Audia visual. [Online] Available at: <http://robiantulfazriah.blogspot.com> [November 15, 2011] sebagai berikut:

- a. Produksi media audio visual ini masih tergolong mahal, baik dari peralatan dan skill dari SDM nya pun juga harus yang benar-benar mengetahui tentang alat yang diproyeksikannya. Belum lagi untuk biaya operasional media ini cukup mahal;
- b. Proses penyampaian berita ke masyarakat ada kalanya membutuhkan waktu lama karena harus melewati proses pengambilan gambar, editing dan baru bisa disiarkan ke khalayak;
- c. Sulit dibawa bawa, beberapa media pembelajaran audio visual yang memiliki ukuran besar cukup menyulitkan untuk dibawa kesana-kemari. Begitu pula untuk menyajikan media pembelajaran audio visual yang diproyeksikan, tentu membutuhkan banyak benda-benda penunjang yang cukup merepotkan untuk selalu dibawa-bawa;
- d. Membutuhkan listrik, untuk media pembelajarn audio visual yang diproyeksikan, harus membutuhkan listrik. Hal ini cukup merepotkan apabila terjadi gangguan di sumber listrik, dan cukup membahayakan apabila tidak digunakan dengan hati-hati;
- e. Apabila dipakai oleh murid-murid, kemungkinan cepat rusak, salah satu keuntungan dari media pembelajaran audio visual adalah dapat digunakan juga oleh peserta didik. Namun, dari keuntungan ini, muncul kerugian

juga, karena apabila digunakan dengan banyak orang, media yang digunakan dapat menjadi cepat rusak.

Dengan adanya keterangan tersebut diatas, maka penulis merumuskan anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media audio visual dapat memperjelas konsep teknik gerak yang abstrak;
2. Antisipasi persepsi sudut *shooting* mempengaruhi hasil tembakan hukuman dalam permainan bolabasket;
3. Persepsi tersebut dapat dibentuk melalui visual sudut *shooting* yang benar;
4. Makin tinggi kemampuan mempersepsi sudut *shooting* makin akurat hasil *shooting*;
5. Proses belajar akan lebih menarik dan akan lebih mudah dipahami.

### **G. Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu kejelasan untuk menentukan arah proses penelitian dalam memecahkan masalah, dijelaskan oleh Sudjana (1988: 37), sebagai berikut:

Hipotesis berasal dari kata hipo, artinya bahwa, dan tesis artinya pendapat, hipotesis yang artinya kebenarannya masih belum diyakinkan, kebenarannya perlu diuji dan dibuktikan. Pembuktian atau pengujian dilakukan melalui bukti-bukti yang empiris yaitu data-data atau fakta di lapangan.

Berdasarkan anggapan dasar yang dikemukakan oleh penulis, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media audio visual terhadap peningkatan keterampilan siswa melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket;

2. Terdapat pengaruh media konvensional terhadap peningkatan keterampilan siswa melakukan *shooting* dalam proses belajar bolabasket;
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara media audio visual dengan media konvensional terhadap hasil *shooting* dalam proses belajar bolabasket.

## H. Metode penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang ditempuh untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen ini dapat menyelidiki ada-tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan. Suharsimi Arikunto (1993: 3) mengungkapkan bahwa:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Penggunaan metode eksperimen dapat juga digunakan sebagai pertimbangan untuk mendapatkan suatu hasil yang akan diujicobakan, sehingga aspek (pengaruh) dengan pokok permasalahan dapat diungkap.

Penelitian eksperimen mempunyai beberapa model. Penggunaan model-model tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin digunakannya. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis memilih *Pre Test Post Test Design*. Sebelum melaksanakan eksperimen dengan model tersebut, siswa

(sampel) perlu dites awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian sampel tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum membagi kelompok dilakukan tes awal (*pre test*) untuk membagi kelompok tersebut dengan pembagian zig-zag agar kelompok tersebut memiliki kemampuan sama atau hampir sama. Kelompok eksperimen selanjutnya dikenai perlakuan terikat (X) dan kelompok kontrol dikenai perlakuan bebas (Y). Setelah selesai perlakuan eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan tes akhir (*post test*).

### **1. Populasi Dan Sampel**

Dalam penelitian ini tempat pelaksanaan pengambilan data bertempat di SMA Negeri 25 Bandung. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk mengetahui perbandingan tingkat hasil belajar *shooting* siswa putra SMA Negeri 25 Bandung dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan audio visual dalam permainan bolabasket.

Mengenai populasi, menurut Sudjana (1989) adalah sebagai berikut:

Totalitas semua nilai yang mungkin hasil perhitungan ataupun pengukuran, kuantitas maupun kualitas mengenai karakteristik tertentu dan semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya dinamakan populasi.

Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah bagian daripada populasi dalam sebuah penelitian. Sudjana (1989: 161) menjelaskan bahwa: “sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu”.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan sampling purposive seperti dijelaskan oleh Nasution (2003:98) “Sampling purposive dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu”.

## **I. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kekeliruan dalam menafsiran beberapa istilah dalam penelitian ini, penulis memberikan bahasan/pengertian berkaitan dengan penelitian ini adalah:

### **1. Pengaruh**

Pengaruh menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002: 849) adalah: “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (barang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”

Dalam penelitian ini yang dimaksud pengaruh menurut penulis adalah sesuatu yang dapat memberikan pandangan yang berbeda dan membentuk kepercayaan dan perbuatan seseorang.

### **2. Media Konvensional**

Media pembelajaran konvensional adalah media pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu media ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang dimaksud media konvensional menurut penulis adalah media yang digunakan guru pada saat ini, yang lebih kepada

pembelajaran tradisional atau lebih menggunakan gaya mengajar komando dan ceramah tanpa adanya media apapun, guru sebagai media kepada peserta didiknya.

### 3. Siswa.

Pengertian siswa menurut Muchid. Definisi Siswa. [Online]. Available at: <http://id.Shvoong.com/>. [November 16, 2011] Siswa adalah peserta didik yang ada di sekolah untuk ditransfer ilmu oleh para pembina (guru).

Dalam penelitian ini yang dimaksud siswa menurut penulis adalah peserta didik yang belajar disekolah untuk menerima rangsangan berupa ilmu yang didapat dari guru.

### 4. Tembakan hukuman.

Tembakan hukuman (*free throw*) menurut peraturan bola basket 2006, bahwa “Tembakan bebas adalah kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk mencetak satu (1) angka, tidak dijaga, dari suatu posisi di belakang garis tembakan bebas dan di dalam setengah lingkaran”.

Dalam penelitian ini yang dimaksud tembakan hukuman menurut penulis adalah tembakan yang diberikan kepada seorang pemain karena hendak mencoba melakukan tembakan ke ring lawan kemudian lawan melakukan kesalahan kepada pemain tersebut sehingga diberikan kesempatan melakukan tembakan bebas yang dilakukan di belakang garis tembakan bebas dan tanpa dijaga oleh lawan.

## 5. Belajar.

Belajar menurut Surya (1985: 23) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan

Dalam penelitian ini yang dimaksud belajar menurut penulis adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh ilmu dan sebuah proses untuk mengetahui yang belum diketahui, mengetahui mana yang baik dan buruk dari proses tersebut.

## 6. Permainan bola basket.

Permainan bola basket menurut peraturan permainan bola basket 2006 mendefinisikan sebagai berikut:

Bola basket dimainkan oleh dua (2) regu yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukan bola

Dalam penelitian ini yang dimaksud permainan bola basket menurut penulis adalah Permainan yang dimainkan oleh dua (2) regu yang bertanding yang terdiri dari masing-masing lima (5) pemain yang berada di lapangan yang terdiri dari peraturan dan aturan pertandingan yang ada.

## 7. Media Audio visual

“Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Rohani, 1997: 97-98).

Dalam penelitian ini yang dimaksud media audio visual adalah alat bantu berupa dua unsur yaitu berupa suara dan gambar yang diproyeksikan dengan menggunakan alat video player.

