



Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring Permainan Bola Basket di SMAN 3 Karawang Barat

Muhammad Al Hidayatullah¹, Muhammad Mury Syafei², Akhmad Dimyati³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 12 Desember 2022

Revised: 14 Desember 2022

Accepted: 16 Desember 2022

This study aims to test the influence of Audio Visual Media on Learning Outcomes Under Ring Basketball games. the subjects in this study were class XI social studies 1 students with a total sample of 36 people using random sampling. With 10 meetings 2 times including pretest and posttest to measure the initial test and the final test. In conducting the initial test, you can get a pretest score with a score of 533 and a posttest with a total score of 668. The results of this study show that the influence of Audio Visual Media learning on the learning outcomes of Under Ring Basketball games has succeeded in increasing with the resulting t-count being 6,257 and t-table 2,723 with a value of $P = 0.000$. The results show that the t-count value $>$ t-table and significant probability is less than 0.05. So it can be concluded that there is a noticeable difference between audio-visual learning outcomes and Under Ring abilities in pretest and posttest data. So that the audio visual has a significant impact on the ability of Under Ring basketball games in students of SMAN 3 Karawang.

Keywords: Audio Visual Media, Under Ring and Basketball

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Hidayatullah, M., Syafei, M., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring Permainan Bola Basket di SMAN 3 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 382-396. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7575611>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berstruktur dan logis bertujuan membina dan membangun seseorang menjadi seorang yang lebih dewasa agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbang pada kebutuhan akan pendidikan dalam kehidupan di masyarakat. (Mudzakir, 2020).

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Pendidikan berperan penting dalam mengubah atau membentuk karakter dan watak manusia agar menjadi lebih baik. Dengan menerapkan sistem pendidikan yang bermutu dan didukung oleh guru yang profesional dan berkompeteren dalam dunia pendidikan. (A. Y. Saputro, 2018).

Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa. Pendidikan Jasmani juga pada dasarnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dan untuk menjadikan manusia sehat secara utuh karena melibatkan otot-otot. (Mulyani, 2017).

Pendidikan memiliki sasaran *pedagogis*, oleh karena itu pendidikan tidak lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani. Gerak sebagai aktivitas jasmani adalah



dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Dalton & Rachman, 2014)

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditorif atau mendengar dan visual atau melihat. Media audio visual adalah alat bantu audio visual yang berupa alat yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mentransfer pengetahuan, sikap, dan ide (Hasil et al., 2018)

Media audio visual merupakan salah satu saran alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat diedit setiap saat. (Rinaldi et al., 2017)

Bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan kecepatan, reaksi, ketepatan, kelenturan, daya tahan, keseimbangan, daya ledak, kelincahan dan koordinasi gerak. Bolabasket merupakan olahraga yang mengandung unsur-unsur gerakan yang komplisit dan beragam artinya gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam bermain bolabasket merupakan gabungan dari unsur gerakan yang saling menunjang (Yarmani, 2017).

Bola basket adalah olahraga bola yang menggunakan keranjang atau ring sebagai tempat untuk mencetak angka. Olahraga ini dilakukan oleh dua tim yang masing-masingnya terdiri dari 5 orang sehingga disebut sebagai olahraga bola berkelompok. Kedua tim ini saling bertanding antara satu sama lain untuk memasukkan bola ke ring/keranjang lawan. Bola basket dapat dilakukan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan (Kamran, 2020).

menurut Nuril Ahmadi Shooting under ring adalah tembakan dari posisi dibawah ring basket setelah melakukan dribel atau mendapatkan operan. (Mas & Am, 2019).

Shooting *under ring* yakni teknik yang dilakukan pada bawah ring yang biasanya dilakukan setelah menerima operan atau melalui rebound dalam bola basket yang mesti dikuasai tiap pemain sebab teknik tersebut amat menunjang terhadap teknik lainnya. (Zanurdi et al., 2022).

diera modern seperti sekarang sudah banyak Sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana seperti fasilitas media pembelajaran yang dapat digunakan oleh setiap guru salah satunya media audio visual untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan bola basket terutama pada teknik *uder ring* basket.

Media audio visual merangsang daya imajinasi siswa untuk melakukan gerakan dengan baik sesuai dengan contoh media audio visual. Berdasarkan data kualitatif dan hasil kolaborasi bersama guru mata pelajaran penjaskes di SMAN 3 Kab Karawang.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 3 Karawang dimana dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan cara memilih kelas yang ada di

SMAN 3 Karawang ikut berolahraga pada saat pembelajaran pendidikan jasmani melalui media audio visual berlangsung agar guru lebih mudah menerangkan materi kepada siswa/siswi agar mereka tidak bosan saat pembelajaran dimulai dan saat praktik pembelajaran penjas bola basket berlangsung. Pada saat pembelajaran pula masih banyak siswa yang merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dikarenakan siswa kurang tertarik dan cenderung bosan.

Guru mengalami kesulitan saat mengelola kelas dimana guru harus memantau setiap siswa yang berolahraga oleh karena itu tidak hanya seorang guru pendidikan jasmani saja yang memantau setiap anak tetapi seluruh tenaga pengajar yang ada di SAMN 3 Karawang. Hal ini menjadi permasalahan bagi pendidikan jasmani karena dalam mata pelajaran pendidikan jasmani ini diharuskan untuk mempertahankan bahkan sampai meningkatkan kebugaran jasmani setiap peserta didik.

peneliti melihat betapa pentingnya keterampilan gerak dasar *under ring* , keunikan *under ring* , keindahan *under ring* ,dan keistimewaan dari *under ring* karna *under ring* sangat penting bagi siswa karna *under ring* dapat memudahkan untuk memasukan bola dalam keranjang atau yang biasa kita sebut memasukan bola ke *ring*. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual yang tepat dapat menjadi motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran selain itu penggunaan media pembelajaran jenis audio visual dapat menjadi angin segar sehingga meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjas khususnya gerakan teknik dasar *under ring* pada permainan bola basket.

Dari uraian di atas maka peneliti ingin meneliti masalah tersebut, sekaligus ingin mengetahui adakah pengaruh media audio visual terhadap *under ring* bola basket di SMAN 3 Kawarang, Oleh karena itu penelitian ini dilakukan peneliti mengenai “Pengaruh media audio visual terhadap hasil pembelajaran *under ring* permainan bola basket di SMAN 3 Karawang barat”.

METHODS

Dalam suatu penelitian diperlukan pendekatan, berdasarkan dengan rumusan dan judul penelitian maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data penelitian ini angka-angka dan analisis menggunakan statistik (sugiono, 2021) Peneliti akan menggunakan metode penelitian eksperimen. Populasi generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya dari konsep ini, berarti bahwa populasi orang yang menjadi subjek penelitian dan semua orang ini harus memiliki setidaknya satu karakteristik yang sama atau homogen. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 SMAN 3 Karawang yang berjumlah 36 siswa dengan jumlah pelaki-laki 13 dan perempuan 23.

Ada berapa Langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut; (1) *Pre-test* atau tes awal diberikan pada peserta didik bertujuan untuk mengetahui hasil awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, (2) *Treatment* atau perlakuan diberikan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil yang ditunjukkan peserta didik pada tes awal, (3) *Post-test* atau tes akhir diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengukur atau mengetahui akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan, menggambarkan hasil peningkatkan hasil shooting sepak bola.

Penelitian dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, keberadaan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting dan termasuk dalam komponen metodologi penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui tes pengukuran yang digunakan untuk pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*). Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Abidin & Purbawanto, 2015). Instrumen tes tersebut terdiri atas soal tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berbentuk praktik ketrampilan dasar permainan sepakbola. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), sedangkan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukan *treatment*.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui Hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut; Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran *Under Ring* Permainan Vola Basket Di SMAN 3 Karawang. Hasil Penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian *Pretest* dan *Posttest* hasil keterampilan pengaruh media audio visual terhadap hasil pembelajaran *under ring* permainan vola basket di SMAN 3 karawang

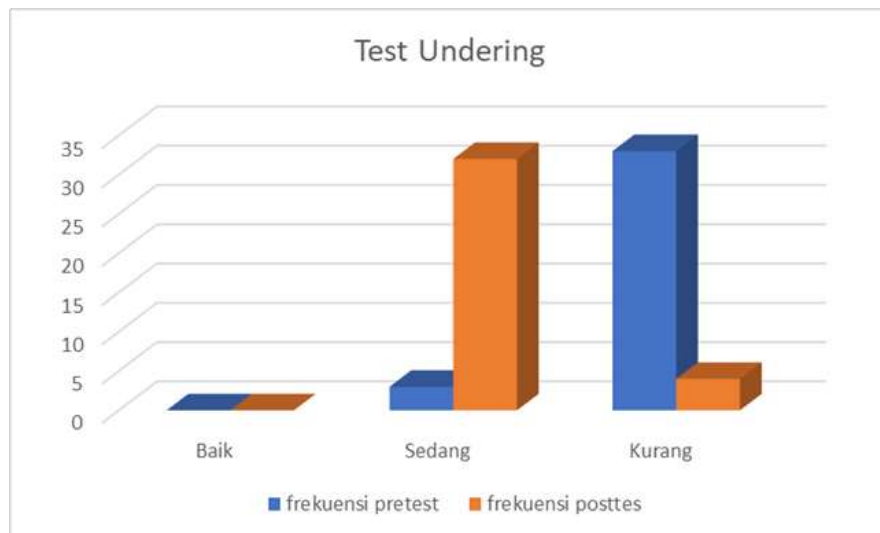
No	Nama	Pretest	posttes
1	Yosafat Dhito Siahaan	16	17
2	Naila Suci Ramadhani	15	18
3	Abbas Setiawan	14	16
4	Kendrik Edgina Nuryadin	16	19
5	Kaila Nazwa Kinanti	15	18
6	Diaz Pahreza Aziz	18	23
7	Mochamad Eka Djakwan Nofal	15	17
8	Ayuni Fajar Najatri	16	17
9	Fika Audya Nuhelijah	16	19
10	Fania Nur Rahmawati	15	18
11	Cindi Pangestie	12	16
12	Eva Najwa Zerlina	12	17
13	Juni Julia	15	19
14	Nikeisha Falynda Megaranto	15	18
15	Riskia Putri Dwiwana	15	19
16	Raisya Aulia Darmawan	16	17
17	Muhammad Dyaz Alkautsar	17	21
18	Naila azaria	16	20
19	Belva Fitria	16	17

20	Rifa Meisya Tesuraya	15	19
21	Alya Yudika Putri	15	18
22	Syifa Wasilah	12	16
23	Fitri Agustin	13	18
24	Cucu Padilah	14	19
25	Lydia Kurniawati	12	16
26	Aprilla Avanza Nursaadah	16	22
27	Astika Dewi	16	23
28	Nanda Yusyripa	14	18
29	Bagas Nugraha	15	17
30	Muhamad Aripin Patuhrohman	14	19
31	Handika Surya Putra	15	22
32	Muhamad Ariel Hibrizi	13	18
33	Raihan Zaky Hudaya	14	19
34	Rido Seftiawan	19	23
35	Nurin Dian Widya Ningrum	13	17
36	Alzhar rasyik Akbar	13	18
	jumlah	533	668
	mean	14,81	18,56
	median	15	18
	modus	15	18
	standar deviasi	1,64	2,01
	max	19	23
	min	12	16

Analisis *statistic* deskriptif *pretest* dan *posttest* penggunaan media gawang mini pada pembelajaran peserta didik di SMP Negeri 1 Jatibarang, didapat nilai *pretest* dengan jumlah: 202, nilai minimal: 2, dan nilai maksimal: 8, dengan rata-rata (*mean*): 5,18 dengan simpang baku (*std,deviation*): 1,745, sedangkan untuk nilai *posttest* dengan jumlah: 240, Nilai minimal: 3, dan nilai maksimal: 9, dengan rata-rata (*mean*): 6,15 dengan simpang baku (*standar deviation*): 1,725.

Berdasarkan deskriptif pada tabel diatas *pretest* dan *posttest* hasil keterampilan pembelajaran *passing* sepak bola pada peserta didik di SMP N 1 Jatibarang dapat disajikan pada gambar 1 berikut.

Tabel 4.2 Diagram *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 1. Diagram batang *Prettest* dan *Posttest* hasil keterampilan *pembelajaran* Media Audio Visual Terhadap hasil pembelajaran Under Ring permainan bola basket di SMAN 3 Karawang

Tabel 4.3 Distribusi data Pretest dan posttes

kategori nilai						
no	rentang	kategori	frekuensi		persentase	
			pretest	posttes	pretest	posttest
1	33-48	Baik	0	0	0%	0%
2	17-32	Sedang	3	32	8%	89%
3	0-16	Kurang	33	4	92%	11%
jumlah			36	36	100%	100%

Dengan hasil *posttest* mengukur akurasi *Under Ring* bola basket maka didapati 0 orang dengan Kategori Baik, 32 orang dengan Kategori Sedang, dan 4 orang dengan Kategori Kurang.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan menggunakan uji *shapiro-wilk* dengan kriteria yang dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal apabila nilai sig yang diperoleh dari perhitungan $>0,05$ sebagian dikatakan normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Normalita

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.131	36	.121	.942	36	.057
posttets	.136	36	.088	.958	36	.189

Dari tabel diatas, diperoleh hasil normalitas data *Shapiro-Wilk pre-test* adalah nilai *pretest* = 0.057 > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal. Hasil normalitas data Shapiro-wilk *posttest* adalah nilai *posttest* = 0.189 > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal.

Dengan memperhatikan kriteria pengujian diatas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS 25 nilai semua dari hasil *pretest* dan *posttest* 0,05 (sig. > 0,05) maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang *homogy*. Variansi dikatakan *homogy* jika nilai sig >0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Under ring</i>	Based on Mean	.152	1	37	.699
	Based on Median	.147	1	37	.704
	Based on Median and with adjusted df	.147	1	36.616	.704
	Based on trimmed mean	.156	1	37	.695

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig. pada tabel lebih besar dari taraf signifikan 0.05 (0.699 > 0.05), sesuai dengan taraf signifikasi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data dalam penelitian ini adalah homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran *Under Ring* Permainan Bola Basket”, berdasarkan hasil

pretest dan *posttest*. Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan maka pembelajaran penggunaan media audio visual memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran *under ring* bola basket pada peserta didik di SMAN 3 Karawang.

Table 4.6 Hasil Hipotesis (Uji T)

Paired Samples Test					
		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
P air 1	pretest - posttets	- 7.61111	7.2988 4	1.2164 7	- 10.08068

Berdasarkan tabel *pretest* dan *posttes* diatas yang dianalisis dengan Uji-t, dilihat nilai t-hitung yakni 6.257, df= 35 diperoleh dari rumus N-1, dan t-tabel pada

Paired Samples Test					
		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
P air 1	pretest - posttets	-5.14154	- 6.257	35	.000

tarap signifikasi sebesar 0,05 sebesar 2,723. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dari pembelajaran *Undering* melalui media audio visual terhadap kemampuan *Undering* bola basket, dapat diketahui pada nilai signifikasi diatas yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0.05 (0.000 < 0.05) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa dapat pengaruh signifikan terhadap pengaruh media audio visual terhadap pengaruh media audio visual terhadap hasil pembelajaran *under ring* permainan bola basket di SMAN 3 Karawang Barat

DISCUSSION

Penelitian ini memiliki 1 tujuan yaitu untuk mengetahui apakah ada signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil pembelajaran *under ring* bola basket pada peserta didik SMAN 3 Karawang. Untuk menjawab tujuan penelitian tersebut, penulis menggunakan 1 instrumen tes yaitu tes *under ring*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 144 siswa dari peserta didik kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Karawang dan menggunakan sampel berjumlah 36 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan *pretest posttest*. *Pretest* yaitu tes *under ring* yang dilaksanakan sebelum latihan diberikan, sedangkan *Posttest* yaitu tes *under ring* yang dilaksanakan setelah perlakuan diberikan.

Analisis *statistic* deskriptif *pretest* dan *posttest under ring* penggunaan media audio visual pada pembelajaran peserta didik di SMA Negeri 3 Karawang, didapat nilai *pretest* Jumlah = 533, Minimal = 2, Maksimal = 8, Rata-rata (*mean*) = 14,81 dengan simpang baku (*std,deviation*) = 1,64, Sedangkan untuk *Posttest* Jumlah = 2,01, Minimal = 3, Maksimal = 9, Rata-rata (*mean*) = 18,56 dengan simpang baku (*std.deviation*) = 2,01

Dari hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 *test under ring pretest* 0,07 & *posttest* 0,189. Nilai semua dari hasil *pretest* dan *posttest* 0,05 (*sig.* > 0,05) maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 25 *test under ring posttest* 0,699 dapat dilihat hasil *pretest* dan *posttest* sehingga dapat tersignifikan lebih besar dari 0,05 dengan *sig.* P 1,000 > 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi homogen.

Berdasarkan hasil dari analisis uji-t yang dilakukan maka bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar bola basket dari penggunaan media audio visual terhadap hasil pembelajaran *under ring* di SMA N 3 Karawang, yang mana dapat dilihat dari nilai signifikan hitung pada uji-t sebesar 0,000 atau bisa diartikan ($0,000 < 0,05$).

Pemberian program latihan secara bertahap dan metode latihan yang digunakan adalah penggunaan media audio visual treatment diberikan sebanyak 10 kali pertemuan dengan ketentuan dan intensitas yang semakin meningkat apabila latihan dilakukan secara terprogram, terencana dan dilakukan dengan benar.

Maka dari itu latihan harus dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang agar latihan dapat meningkatkan akurasi kemampuan teknik *under ring* pada permainan bola basket, untuk mengetahui hasil keterampilan pembelajaran bola basket pada peserta didik SMAN 3 Karawang terhadap penggunaan media audio visual dilakukan *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* dan *posttest* sesudah dilakukannya *treatment test* yang digunakan yaitu *test under ring* bola basket.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis dapat diketahui bahwa t-hitung 6,257 dan nilai t-tabel 2,723, ternyata t-hitung > t-tabel. Dengan demikian ada pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap hasil pembelajaran bola basket. Pembelajaran *under ring* terbukti memberikan hal positif terhadap peserta didik, dapat dibuktikan dengan melihat hasil *pretest* peserta didik penggunaan media audio visual dengan melakukan *under ring* mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,75.

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil pembelajaran penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran bola basket pada peserta didik SMA Negeri 3 Karawang, dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pretest* dan *posttest* dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan pembelajaran *under ring* bola basket hasil untuk *under ring* 25%.

CONFLICT OF INTEREST

Sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan publikasi makalah ini, penulis (s) melaporkan tidak ada potensi konflik kepentingan.

Muhammad Mury Syafei, S. Pd., M. Pd.², Akhmad Dimiyati, S. Pd., M. Pd³

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada: Allah SWT yang telah menghendaki penulis melakukan penelitian dan penyusunan jurnal ini. Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak.,ACPA.,CA. Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Singaperbangsa Karawang. Bapak H.Andri Chaerul,M.Sc., Ph.D., Dekan FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan jurnal ini. Bapak Dhika Bayu Mahardika, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah menyetujui penelitian dalam menyusun jurnal ini. Bapak Muhammad Mury Syafei, S. Pd., M. Pd.Selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, serta nasehat sehingga jurnal ini dapat terselesaikan. Bapak Akhmad Dimiyati, S. Pd., M. Pd Selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan selama menyusun jurnal ini dan memberikan motivasi serta semangat. Seluruh Dosen FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat. Orang tua dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan tanggung jawabnya dalam menyelesaikan jurnal ini. Seluruh sahabat penulis yang selalu hadir, menyemangati, membantu dan memberi dukungan selama proses pengerjaan dan penyelesaian jurnal ini. Kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga semua kebaikannya diterima oleh Allah SWT dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari-Nya.

REFERENCES

- Ajisaka, paundra perwira. (2014). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri ANALISIS PENERAPAN METODE. *Ekonomi Akuntansi*, 01(08), 1–13.
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). efektifitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017, 1. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Antara, H., Badan, T., Prabowo, R. A., Sudarsono, S., & Yulianto, R. (2019). *pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,89. Kata Kunci: Lay Up Shoot, Keseimbangan Dinamis*. 19(2), 51–62.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan*

- Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Asmara, R. (2016). Pengaruh permainan target terhadap kemampuan shooting under ring bola basket siswa kelas VIII di SMP 1 Sedayu Kabupaten Bantul. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 3(2), 80–91. <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- Azzuhri, M., & Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 6(3), 348–445.
- Dalton, W., & Rachman, H. A. (2014). Modifikasi Model Pembelajaran Sport Education Berbasis Kejuaraan Untuk Guru Penjas Smp. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 106–118. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2607>
- Davi Sofyan. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Keterampilan Lay-Up Shoot Bola Basket. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 690–695. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.740>
- Dalton, W., & Rachman, H. A. (2014). Modifikasi Model Pembelajaran Sport Education Berbasis Kejuaraan Untuk Guru Penjas Smp. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 106–118. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2607>
- Davi Sofyan. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Keterampilan Lay-Up Shoot Bola Basket. *Jurnal Erčulj*, F., Blas, M., & Bračić, M. (2010). Physical Demands on Young Elite European Female Basketball Players With Special Reference to Speed, Agility, Explosive Strength, and Take-off Power. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 24(11), 2970–2978.
- Fachrul, A., Ratri Julianti, R., & Mury Syafei, M. (2021). Pengetahuan Guru Penjas Tentang Model Pembelajaran dengan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 147–152. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i2.4041>
- Fitria, A., & Pendahuluan, A. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam*. 57–62.
- Fajar Faturahman, M., & Fitri Amalia, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Lay Up Bola Basket Melalui Metode Mengajar Bagian. *Maenpo*, 9(1), 8. <https://doi.org/10.35194/jm.v9i1.903>
- Fathurohman. (2017). *Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Ketepatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola*. 1–92.
- Fetura, A., & Hastuti, T. A. (2017). Pemahaman mahasiswa terhadap kompetensi guru pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 50–57. <https://doi.org/10.21831/jpji.v13i2.21027>
- Fitria, A., & Pendahuluan, A. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam*. 57–62.
- Firdaus Agusna, L., Rismayadi, A., Kunci, K., & Olahraga, J. K. (2020). *Audio Visual Training: Meningkatkan Kemampuan Under Basket Shoot Kategori Bolabasket usia 13-15 Tahun A B S T R A K I N F O A R T I K E L*. 12(2), 107–112.

- Fathurohman. (2017). *Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Ketepatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola*. 1–92.
- Galuh Hendityo Wicaksono. (2019). Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sekecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen 2018. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hanso, B. (2020). *Efektifitas Penerapan Metode Diskusi-Simulasi Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. 4(1), 1–23.
- Hasil, M., Peserta, B., Mata, D., & Ips, P. (2018). 1, 2 1. 3(2), 151–158.
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Kamran. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Dalam Permainan Bolabasket Menggunakan Gaya Mengajar Divergent Di SMA Negeri 4 Wajo. *Eprints Universitas Negeri Makassar*, 1–15.
- Kapti, J., & Winarno, M. E. (2022). *Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas SMP : Literature Review*. 4(3), 258–267. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p258-267>
- Kurniawan, A. W., & Malang, U. N. (2021). *MULTILATERAL : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Konsep penelitian pengembangan dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani Concepts of research and development in learning practices physical Universitas Negeri Malang Penelitian merupakan upaya pem.* 20(2), 102–118.
- Leonaldi. (2019a). *Pengertian pendidikan supervisi disekolah*. 1–15.
- Leonaldi. (2019b). *PENGERTIAN SUPERVISI PENDIDIKAN NAMA : LEONALDI NIM Abstrak*. 1–13.
- Malik, A. A., & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 79–84. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1238>
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Mas, A., & Am, J. (2019). *Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Shooting Under Ring Bolabasket Siswa SMP Negeri 35 Makassar*. 657–661.
- Moh. zaiful rosyid, halimatus sa'diyah, nanda septiyana. (2019). *ragam media pembelajaran* (cetakan 1). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Muhammad Eko Ares Munandar. (2016). Kendala-Kendala Guru Sejarah Dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Di Sma Negeri Se-Kecamatan Mranggen Tahun 2015-2016. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1).
- Mulyani, G. D. (2017). Pengaruh Pengajaran Handball Like Games Terhadap Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Lempar Tangkap Dalam Pembelajaran

- Penjas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6402>
- Mulyani, D., & Herawati, H. (2016). Pengaruh Kualitas Bahan Baku Dan Proses Produksi Terhadap Kualitas Produk Pada Ud. Tahu Rosydi Puspan Maron Probolinggo. *UNEJ E-Proceeding*, 463–482.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Nomor, V., & Walton, E. P. (2015). *Jurnal Keolahragaan*. 3(April), 29–38.
- Nurumniyah, Z., Mulyana, D., & Novian, G. (2019). Available online at : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/gjik> Permalink / DOI : <https://doi.org/10.21009/GJK.112.12> PENGARUH MODIFIKASI TINGGI RING BASKET TERHADAP PENINGKATAN TEKNIK TEMBAKAN BEBAS (FREE - THROW SHOOT) DALAM PERMAINAN BOLA BASKET A. 10(01), 218–226.
- PAMMUJI, I. R. (2018). *Pengaruh modifikasi alat bantu pembelajaran terhadap kemampuan*. 8. Pendidikan, G., Indonesia, J., Waktu, E., Pendidikan, P., Olahraga, J., Kesehatan, D., Smp, D. I., Kusuma, R. A., & Winarno, M. E. (2018). 35 *Gpji* 2 (2) (2018). 2(2), 135–141. <http://journal2.um.ac.id/index.php/gpji>
- Pendidikan, J., Kesehatan, O., Puspitaningsari, M., Satriyawan, L. N., & Synthiawati, N. N. (2020). Pengaruh Modifikasi Bermain Bola Bocce Terhadap Kemampuan Melempar Pada Siswa Tunagrahita Sedang. *Pengaruh Modifikasi Bermain Bola Bocce Terhadap Kemampuan Melempar Pada Siswa Tunagrahita Sedang*, 5(1), 231–244. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758>
- Prilanji, F. B., Simanjuntak, V. G., Jasmani, P., & Tanjungpura, U. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Evaluation of Learning Physical Education*. 2. <https://doi.org/...../.....>
- Putra, T. R. (2014). Penerapan Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Studi Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2013 / 2014). *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02, 398–401.
- Priambodo, A., & Jannah, M. (2019). *PENGARUH LATIHAN IMAGERY DAN TINGKAT KONSENTRASI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN LAY UP SHOOT BOLA BASKET SMAN 1. 2*, 1–13.
- Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- Riyoko, E. (2019). *PENGARUH LATIHAN SQUAT JUMP TERHADAP HASIL UNDER THE BASKET SHOOT PADA PERMAINAN BOLA BASKET SISWA PUTRA EKTRAKULIKULER BASKET SMA NEGERI 01 TANJUNG BATU Under The Basketball Shoot . Keywords : Squat Jump ; Results Under Shoot . Dipublikasikan Oleh : UPT. 2*, 1–5.
- Ropi, U. A., & Kardani, G. (2021). Pengaruh Program Fundamental Movement Skills Terhadap Pengembangan Proses Sosial (Assosiatif dan Disosiatif)

- Siswa SD. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.25157/jkor.v7i1.5313>
- Rozi, F. (2022). Penguatan Dasar Pendidikan Jasmani dan Teknologi Pendidikan pada Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.37010/pnd.v1i1.552>
- Rozi, F., Rahma Safitri, S., Latifah, I., & Wulandari, D. (2021). Tiga Aspek dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 239. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3220>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sapriani, Y., Agust, K., & Sports, E. C. (n.d.). *Pengaruh latihan under the basket shot terhadap keterampilan shooting pada permainan bola basket putra club angkasa junior tualang kabupaten siak*. 1–13.
- Saichudin, D., & Rifqi, M. K. S. A. (2019). *Penulis: Dr. Saichudin, M.Kes Sayyid Agil Rifqi Munawar, S.Or.*
- Saputro, A. Y. (2018). Kompetensi guru pendidikan jasmani SMA bersertifikasi tahun 2009-2010 dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 69–83. <https://doi.org/10.21831/jpji.v14i2.23949>
- Saputro, K. A. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Permainan Fast Coinball Pada Siswa Kelas Vii a Smp Negeri 2 Pemalang Tahun 2015*.
- Setiyawan. (2017). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 74–86.
- Sofiarini, A. M. (2016). Hubungan Antara Pembelajaran Penjas Dengan Perilaku Sosial Siswa (Studi Deskriptif di SMA Negeri 10 Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3665>
- Sugiono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif* (3rd ed.). Terhadap, T., Belajar, H., Under, S., & Permainan, R. (2019). *pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan df= N-1=35, didapat nilai t*.
- Utomo, M., & Kartiko, D. C. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 434–442.
- Wicaksono, P. (2013). Kontribusi konsentrasi terhadap hasil shooting under basket. *Kontribusi Konsentrasi Terhadap Hasil Shooting under Basket*, 43–50
- Wahyudin, D., Syafei, M. M., & Ismaya, B. (2021). *Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Senam Lantai pada Masa Pandemi di Kelas XI SMA Negeri 1 Banyuwangi*. 5(4), 542–550.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 44–60. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/587>
- Winarno, M. E. (2006). *Perspektif pendidikan jasmani dan olahraga*. Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Yarmani. (2017). *Daya Ledak Otot Tungkai, Koordinasi Mata Dan Tangan*,

Jumpshoot. 1(2), 106–110.

Zanurdi, L. J., Rahayu, E. T., & Gustiawati, R. (2022). *PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP KETERAMPILAN SHOOTING UNDER RING PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET SEKOLAH MENENGAH ATAS. 37–48.*