

**STUDI *EXPLORASI* HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT*
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PARA
PESERTA DIDIK SMA N 2 KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:
SOPHIA DIRA AZIZZAH
NIM 21601241162**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2025

**STUDI EXPLORASI HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT*
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PARA
PESERTA DIDIK SMA N 2 KLATEN**

Oleh:
Sophia Dira Azizzah
21601241162

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif *ex post facto* dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 103 peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa *multiple choice test* (tes pilihan ganda). Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase.

Hasil penelitian hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten terdapat kategori “Kurang” sebanyak 18 (17,5%) peserta didik, pada kategori “sedang” sebanyak 31 (30,1%) peserta didik, dan pada kategori “Baik” sebanyak 54 (52,4%) peserta didik. Ditinjau dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran pendidikan jasmani sebesar 70, sehingga terdapat 36 (34,9%) peserta didik dapat dikatakan “tidak tuntas” dan 67 (65,1%) peserta didik “tuntas”. Kesimpulan dari hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik kelas X (A, D, E) SMA N 2 Klaten cenderung berada di kategori “baik”.

Kata Kunci: Hasil belajar, Media, *lay up shoot* Bola Basket

ABSTRACT

This research seeks to evaluate the learning outcomes of the lay-up shot via audiovisual media for the students at SMA N 2 Klaten (Klaten 2 High School).

This research is an ex post facto quantitative description study using a survey method. This study uses purposive sampling with a sample size of 103 students. The research instrument is a multiple choice test. The employed data analysis technique uses descriptive percentage.

The study on the learning outcomes of lay up shoot using audio visual media for students of SMA N 2 Klaten, there are the "Less" category as many as 18 (17.5%) students, in the "moderate" category as many as 31 (30.1%) students, and in the "Good" category as many as 54 (52.4%) students. Reviewed from the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) for physical education subjects of 70, so that there are 36 (34.9%) students who can be said to be "not complete" and 67 (65.1%) students who are "complete". The conclusion from the results of learning lay up shoots using audio visual media for class X (A, D, E) students at SMA N 2 Klaten tends to be in the "good" category..

Keywords: *Learning outcomes, Media, Basketball lay up shoot*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sophia Dira Azizzah

NIM : 21601241162

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul Skripsi : Studi *Explorasi* Hasil Belajar *Lay Up Shoot*

Menggunakan Media *Audio Visual* Para Peserta Didik

SMA N 2 Klaten.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 17 Januari 2025

Yang menyatakan,


Sophia Dira Azizzah
NIM. 2160141162

LEMBAR PERSETUJUAN

DAMPAK PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP
HASIL BELAJAR *LAY UP SHOT* BOLA BASKET PADA
SISWA KELAS X di SMA N 2 KLATEN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

SOPHIA DIRA AZIZZAH
NIM. 21601241162

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Pengujian Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal:

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Ngatman., M.Pd.
NIP. 196706051994031001



Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP. 197209042001122001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

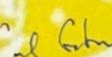
STUDI *EXPLORASI* HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT* MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PARA PESERTA DIDIK SMA N 2 KLATEN

Tugas Akhir Skripsi

SOPHIA DIRA AZIZZAH
21601241162

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 30 Januari 2025

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. (Ketua Tim Penguji)		7/2/2025
Saryono, M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		6/2/2025
Prof. Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D. (Penguji Utama)		5/2/2025

Yogyakarta, 2 Februari 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi A. Hermawan, S.Pd., M.Or
NIP.11310800507489

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat diselesaikan dengan sukses dan tepat waktu sesuai yang telah ditentukan. Karya ini didedikasikan untuk mereka yang memiliki tempat penting dalam kasih sayang saya.

1. Kedua orang tua yang saya hormati, Ibu Vita Ferra Della dan Bapak Singgih Ardiarso yang selalu mendoakan saya dan memberikan dukungan yang tiada henti, menanamkan dalam diri saya nilai-nilai ketekunan dan ketangguhan.
2. Kakak saya Alifia Della Febrianti dan adik saya Muhammad Rizky Ardianto yang selalu memberikan semangat untuk mengerjakan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “ Studi *Explorasi* Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Menggunakan Media *Audio Visual* Para Peserta Didik SMA N 2 Klaten” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Terselesaikan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati disampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
2. Prof. Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Koorprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
4. Prof. Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D. selaku penguji utama skripsi yang telah memberikan saran dan masukan.
5. Saryono, M.Or. selaku sekretaris penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukan.
6. Peserta didik kelas X A, D, E angkatan yang sudah meluangkan waktu untuk mengisi angket penelitian.

7. Teman saya Ludtfita Amalia Putri, dan Rahma Malia Imani yang menyemangati dan segera menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
8. PJKR D FIKK UNY angkatan 2021 yang telah memberikan semangat dan dukungan.
9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan yang melimpah dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Januari 2025

Penulis,



Sophia Dira Azizzah
NIM 21601241162

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Media Audio Visual	7
2. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket	8
3. Pengertian Pembelajaran	9
4. Pembelajaran PJOK.....	11
5. Media Pembelajaran	12
6. Manfaat Media Pembelajaran.....	15
7. Permainan Bola Basket	17
8. Hasil Belajar	23
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30

A. Jenis Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penilitan	30
C. Populasi Penelitian.....	31
1. Populasi	31
2. Sampel.....	31
D. Definisi Operasional Variabel	32
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data	32
1. Instrumen Penelitian.....	32
a. Tingkat Kesukaran	35
b. Daya Pembeda.....	36
2. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	43
C. Keterbatasan Peneliti	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Simpulan	47
B. Implikasi	47
C. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen penelitian	33
Tabel 2. Tabel Validitas Instrumen	34
Tabel 3. Kriterion Tingkat Kesukaran.....	35
Tabel 4. Hasil Tingkat Kesukaran.....	36
Tabel 5. Kriteria Daya Pembeda	37
Tabel 6. Hasil Daya Beda Butir Soal	38
Tabel 7. Penentuan Kategori Skor Hasil Penelitian	40
Tabel 8. Hasil Pengkategorian KKTP Responden	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
Gambar 2. Gerakan <i>lay up</i>	22
Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir	29
Gambar 4. Diagram Batang hasil belajar penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar <i>lay up</i> shoot bola basket pada peserta didik kelas X SMA N 2 Klaten.	42
Gambar 5. Diagram batang ketuntasan KKTP sekolah dalam hasil belajar <i>lay up</i> <i>shoot</i> penggunaan media audio visual peserta didik kelas x di SMA N 2 Klaten	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	54
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	55
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	56
Lampiran 4. Surat Izin Instrumen Penelitian	58
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir	59
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	61
Lampiran 7. Data Mentah Uji Validitas	68
Lampiran 8. Data Reliabilitas	71
Lampiran 9. Data Kasar Penelitian	73
Lampiran 10. Dokumentasi Pengambilan Data	77

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Selain itu, pendidikan jasmani juga harus diprioritaskan karena mempunyai tujuan penting untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta didik. Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa mempelajari mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting karena belum memahami secara jelas peran dan fungsi pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menunjang kegiatan pendidikan. Pendidikan sebagai suatu kegiatan merupakan proses pengembangan kemampuan dan sikap spiritual yang meliputi aspek mental, intelektual, bahkan spiritual. Sebagai bagian integral dari kegiatan pendidikan, pendidikan jasmani merupakan wujud akses terhadap aspek kesehatan mental (melalui aktivitas fisik).

Suherman, (2004, p. 23) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Sehingga pendidikan jasmani merupakan suatu pendidikan guna untuk meningkatkan atau menunjang kebugaran jasmani peserta didik. Karena dengan adanya peningkatan kebugaran jasmani peserta didik maka akan mempengaruhi kondisi peserta didik dan sehingga dapat

mempengaruhi peningkatan belajar peserta didik hingga minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan belajar.

Dalam ranah pendidikan saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Hal ini jelas terlihat dengan kuatnya dukungan yang diberikan oleh kemajuan teknologi. Secara garis besar tujuan pendidikan abad 21 adalah membekali peserta didik dengan kemampuan menggunakan keterampilan motorik untuk menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain, kemampuan untuk menjadi kreatif dan kemampuan untuk memanfaatkan pengetahuan, informasi, dan peluang secara inovatif. Suryabrata (2015) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membentuk anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik dan keterampilan (psikomotor), sehingga peserta didik akan dewasa dan mandiri yang nantinya dapat diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini peran guru pada jenjang sekolah menengah atas terkhusus bahwasannya terdapat banyak guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang kurang mampu dalam mengoptimalkan kemampuan mengajar mereka dengan seadanya saja. Waktu mengajar seorang guru PJOK dengan alokasi waktu 3x45 menit. Waktu yang diterapkan cukup lama sehingga ketika pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional maka akan membuat para peserta didik bosan. Sehingga para guru kurang mempergunakan dengan adanya media yang telah berkembang pada era masa kini. Dimana para guru masih cenderung menggunakan cara mengajar lama

atau tradisional, tanpa mengurangi rasa hormat terhadap cara tradisional dimungkinkan peserta didik akan merasa kejenuhan dan rasa bosan ketika sedang mengikuti kegiatan belajar dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Ratnawati, E. R, (2021, pp. 24-32) menyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk membentuk metode pembelajaran baru.

Seiring berjalannya waktu dan zaman, di era ini telah terlahir beberapa teknologi yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membantu adanya proses pembelajaran. Beberapa teknologi media bantu dalam pembelajaran yang ada dapat diambil salah satu contohnya yaitu dengan media *audio-visual*. *Audio-visual* merupakan media pembelajaran dimana menggunakan media elektronik. Diketahui bahwa audio ialah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, kemudian visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Dalam hal ini dapat diambil contoh salah satu media audio visual adalah sebuah video dimana terdapat suara dan gambar yang dikeluarkan. Menurut Melinda (2017), media video pembelajaran adalah jenis media *audio visual* yang menggabungkan objek bergerak dengan suara alami atau relevan.

Maka dari itu media video sebagai media pembelajaran *audio visual* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar dalam ranah pemahaman kognitif peserta didik terutama seperti judul yaitu pembelajaran *lay up shoot* dalam permainan bola basket. Penggunaan media *audio visual* dapat membantu meningkatkan hasil belajar, peranan guru sangat diperlukan karena guru harus mampu memilih video yang baik dan tepat, dalam penggunaan video yang

tepat dapat menghasilkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk mengerti dan paham apa yang telah disampaikan. Peranan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik. Inovasi pembelajaran ini mengkondisikan peserta didik akan lebih aktif dan tertarik menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pendidikan dan mempermudah tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran PJOK di SMA N 2 Klaten diperoleh informasi bahwa kurangnya kreatifitas guru dalam membangun minat peserta didik dalam belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sisi guru sendiri, guru kurang memahami karakteristik peserta didiknya bahwa peserta didik belum memahami materi yang diajarkan dengan baik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara tidak terstruktur kepada beberapa peserta didik kelas X diperoleh informasi bahwa penerapan metode konvensional peserta didik sulit memahami materi karena masih bersifat abstrak. Tidak tersampainya materi dengan baik oleh guru dapat membuat peserta didik frustrasi, dan akan menimbulkan kurang pahamnya peserta didik mengenai materi *lay-up* yang diajarkan, sehingga dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam memberikan materi pembelajaran terutama materi *lay up shot* dalam bola basket, maka saya akan mengambil penelitian dengan judul “Studi *Explorasi* Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Menggunakan Media *Audio Visual* Para Peserta Didik SMA N 2 Klaten.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam peneltian ini adalah;

1. Inovasi dan kreatifitas guru PJOK SMA N 2 Klaten yang masih kurang mengoptimalkan teknologi yang berkembang di era masa kini
2. Belum maksimalnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang monoton
3. Guru masih kurang mengoptimalkan dalam menerapkan media dan metode digunakan dalam pembelajaran *lay up shoot* bola basket
4. Belum diketahui Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Menggunakan Media *Audio Visual* Para Peserta Didik SMA N 2 Klaten

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang akan menjadi pokok penelitian ini adalah “Bagaimana Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Menggunakan Media *Audio Visual* Para Peserta Didik SMA N 2 Klaten?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di sampaikan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di sampaikan di atas, manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi guru pendidikan jasmani pada kelas X SMA N 2 Klaten:

- a. Guru dapat mengoptimalkan dan meningkatkan menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran terutama materi *lay up shoot* pada permainan bola basket.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah di pahami peserta didik
 - c. Supaya guru yang mengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih tepat dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan hasil belajar peserta didik yang lebih maksimal.
2. Bagi peserta didik kelas X SMA N 2 Klaten:
- a. Dapat membangun dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima materi pelajaran yang di ajarkan.
 - b. Dapat mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *lay up* bola basket sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan yang ingin di capai.
3. Bagi Peneliti
- Peneliti dapat mengetahui hasil bagaimana hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media audio visual para peserta didik SMA N 2 Klaten.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Audio Visual

Dalam kegiatan pembelajaran, media sangatlah berperan penting dalam mendukung jalannya proses pembelajaran. Media dapat diartikan suatu yang dapat memberikan sebuah pesan atau informasi berupa pengetahuan antara hubungan guru dengan peserta didik. Nurseto (2011) menyatakan media dapat dikelompokkan menjadi lima yaitu media *visual* diam, media *visual* gerak, media *audio*, media *audio visual* diam, dan media *audio visual* gerak.

Media adalah segala suatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan perhatian peserta didik. Azhar Arsyad (2016, p. 3) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai perantara. media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar.

Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dengan media visual. Media audio merupakan media pembelajaran berupa pesan yang hanya mengandalkan kemampuan berbentuk suara dengan menggunakan panca indera pendengaran (hanya dapat didengar). Sedangkan media visual merupakan media pembelajaran berupa gambar atau tulisan, media ini hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan sebagai pendukungnya.

Berdasarkan kutipan yang telah dijelaskan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi antara guru dan peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Berdasarkan jenisnya, media dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu media *visual* gerak, media *visual* gerak, media *audio*, media *audio visual* gerak, dan media *audio visual* gerak. Media *audio visual* merupakan gabungan antara media *audio* dan media *visual* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dengan memanfaatkan pendengaran indera dan penglihatan. Sebagai perantara, media berfungsi untuk menyampaikan pesan secara efektif

2. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket

Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kesulitan agar hasil yang diperoleh menjadi maksimal. Media pembelajaran, secara luas, dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Hasan, 2021) Dengan kata lain, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana yang mendukung efektivitas proses pembelajaran, baik dari segi kualitas

pengetahuan yang disampaikan maupun keterlibatan peserta didik dalam proses tersebut.

Sehingga dapat dikatakan penggunaan media dalam pembelajaran bola basket terkhusus untuk *lay up shoot*, penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran, seperti video tutorial, aplikasi interaktif, infografis, serta penggunaan peralatan yang sesuai, dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai teknik *lay up* dengan cara yang lebih jelas dan terstruktur. Dengan media yang tepat, peserta didik dapat melihat demonstrasi gerakan yang benar, melatih keterampilan mereka secara mandiri, dan mendapatkan umpan balik langsung untuk memperbaiki teknik mereka. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media yang efektif dapat mempercepat proses belajar dan memungkinkan peserta didik untuk dengan percaya diri menerapkan teknik *lay up shoot* dalam permainan bola basket.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana terdapat aktivitas pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses dimana terdapat interaksi peserta didik dengan pendidik disuatu lingkup belajar. Pembelajaran berfungsi sebagai suatu sistem yang bertujuan proses belajar.

Akhiruddin, dkk., (2020, p.12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu

proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun, sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Guru atau pendidik memiliki peran yang sangat penting yaitu guru harus memenuhi tugasnya sebagai pendidik untuk membantu peserta didik agar peserta didik dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.(Ariani, dkk., 2022, p. 6).

Pembelajaran adalah interaksi belajar dan mengajar yang berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terdapat hubungan atau komunikasi interaksi yaitu guru mengajar di satu pihak dan peserta didik belajar dari pihak lain (Hamalik 2018, p. 54). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang saling mempengaruhi, di mana terdapat hubungan komunikasi yang efektif. Dalam proses ini, guru mengajar di satu pihak, sementara peserta didik belajar di pihak lainnya.

Djamaluddin & Wardana (2019, p. 13) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer informasi, tetapi juga merupakan bantuan yang

diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan tabiat dan sikap positif pada peserta didik. Melalui pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana yang kondusif, mendorong rasa ingin tahu, dan menginspirasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang dirancang untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara efektif, mengembangkan potensi diri, dan membentuk kepercayaan diri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mana berupaya untuk mengubah peserta didik yang sebelumnya belum terdidik menjadi peserta didik yang terdidik, peserta didik yang memiliki pengetahuan mengenai sesuatu. Dimana peserta didik tersebut dapat menjadi terdidik terdapat seorang guru yang memiliki tugas membantu dan mendukung perubahan yang dialami oleh peserta didik.

4. Pembelajaran PJOK

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, peserta didik dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan. (Rauf, 2019). Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif, guru perlu

meningkatkan peluang belajar peserta didik baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Ketika guru menunjukkan komitmen yang tinggi dalam mengajar, hal ini dapat memicu minat dan motivasi peserta didik untuk belajar lebih besar.

Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik, pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Metode untuk pendidikan olahraga adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi dan sedikit penjelasan (Supriyadi, 2018). Dalam pembelajaran sangatlah susah dipahami tanpa menggunakan media, oleh sebab itu pendidik harus cermat dalam memilih media untuk membantu dalam proses belajar mengajar. (Supriyono, 2018) Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. (Falahudin, 2014) Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Media (jamak dari media) adalah kata yang berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "perantara, perantara, pengantar". Oleh karena itu, Azhar Arsyad (2016, p. 3) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai perantara. media berasal dari Bahasa latin *medius* yang

secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa arab meida adalah perantara (atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hasan (2021) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Ada banyak batasan dalam hal media, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian media sebagai bentuk dan saluran penyampaian pesan dan informasi.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014, p.7), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Media merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Media adalah pembawa pesan yang dikirimkan dari sumber pesan (seseorang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan adalah peserta didik. Pembawa pesan (media) berinteraksi dengan peserta didik melalui indranya. Peserta didik didorong untuk memperoleh informasi melalui media. Dalam beberapa kasus, peserta didik perlu menggabungkan berbagai indra untuk lebih memahami pesannya.

Menurut Azhar Arsyad (2011, p.6) berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan sebagai berikut :

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun siluar kelas. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- e. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, video recorder)
- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Diawal sejarah dalam pembelajaran, media digunakan hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk membantu dalam

menerangkan pelajaran. Dan dilanjut dengan perkembangan teknologi terkhusus pada era abad ke-20 dimana telah ditemukan alat bantu *audio visual*. Dalam usaha memanfaatkan teknologi yang ada, Edger Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkatan dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak sebagai berikut :

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale



(Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2007, p.7)

6. Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Dimana dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. media dirancang sedemikian rupa disusun secara sistematis, serta yang paling utama ialah mampu menyalurkan informasi terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Media yang dapat digunakan mandiri oleh peserta didik namun tetapi dibersamai oleh guru dapat menggunakan media film, radio, TV, video, dan media cetak seperti modul yang dirancang untuk belajar mandiri.

Dalam suatu sistem pembelajaran media dapat digunakan sebagai suatu alat pengganti fungsi guru, yaitu fungsi memberikan informasi atau isi

pelajaran. Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang dikelola memperhatikan aspek perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi (Adittia, 2017).

Arif S Sadiman (2014, p. 17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut,

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan, waktu dan daya indera, seperti misalnya : 1) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; 2) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography; 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan; 6) Konsep yang terlalu luas (gunung Iberapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lainlain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk : 1) Menimbulkan kegairahan belajar 2) Memungkinkan

interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

- d. Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: 1) Memberikan perangsang yang sama; 2) Mempersamakan pengalaman; 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

7. Permainan Bola Basket

a. Pengertian Permainan Bola Basket

Permainan bola basket adalah permainan bola beregu di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing untuk mendapatkan poin dengan cara melemparkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket biasanya dimainkan di gimnasium dalam ruangan dan hanya membutuhkan lapangan bermain yang relatif kecil sehingga sangat cocok untuk ditonton. Selain itu, bentuk bola basket yang besar memudahkan untuk mempelajari dan memantulkan atau melempar bola tanpa kesulitan.

Bola basket merupakan permainan tim dengan karakteristik olahraga *aerobic-based anaerobic* dan memerlukan intensitas gerak yang tinggi seperti berlari, berhenti, dan melakukan gerakan berpindah sesuai dengan situasi dalam permainan (Kong, Qi, & Shi, 2015). Permainan bola basket merupakan permainan yang sangat menarik, selain mengandung aspek rekreatif, didalamnya juga terdapat unsur kerjasama dan kekompakan.

Menurut Fatahilah (2018) mengemukakan bahwa “Permainan bola basket adalah olahraga yang berdasarkan kebiasaan, artinya untuk menjadi seorang atlet bola basket yang baik sangat dibutuhkan proses latihan atau bermain secara berulang-ulang atau berkelanjutan (continue) agar memperoleh taktik dan kondisi prima dalam permainan yang bagus”.

Rustanto (2017) menyatakan bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima pemain yang saling bertanding mencentak poin dengan memasukan bola ke keranjang (ring) lawan. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilangsungkan dalam suatu daerah berlantai keras dengan ukuran panjang tidak melebihi 94 kaki (kurang lebih 29 meter) dan lebar tidak melebihi 30 kaki (kurang lebih 16 meter). Bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai,

yaitu *passing* (mengoper), *dribbling* (menggiring), dan *Shooting* (tembakkan)

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan permainan bola basket merupakan olahraga tim yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari lima pemain, dengan tujuan utama mencetak poin dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan. Bola basket dapat dimainkan di lapangan yang relatif kecil dan membutuhkan intensitas gerakan yang tinggi, seperti berlari, berhenti, dan berpindah posisi. Selain sebagai olahraga yang menyehatkan, bola basket juga mengandung unsur kerjasama dan kekompakan antar pemain. Permainan bola basket memiliki teknik-teknik dasar seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

b. Teknik Dasar Bola Basket

Berdasarkan uraikan diatas bahwa permainan bola basket memiliki beberapa teknik dasar yang harus diketahui. setiap teknik dasar memiliki perannya masing-masing sehingga harus dicermati secara benar. Devita (2013) menyatakan bahwa untuk dapat bermain bola basket bagi setiap pemain maka harus menguasai beberapa keterampilan dasar dalam permainan bola basket seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.” Berikut merupakan beberapa teknik dasar bola basket yang harus diketahui :

1. Operan (*passing*)

Ahmadi (2017, p.13) menyatakan *passing* berarti mengoper bola, *passing* dapat dilakukan dengan cepat dan keras. Prinsip melakukan

passing adalah bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya”. Sedangkan Menurut Kosasih (2018, p.27) mengatakan bahwa passing adalah “Skill yang tercepat dan terbaik untuk merubah arah serangan”. Terdapat beberapa jenis passing antara lain: chest pass, bounce pass, overhead pass.

2. Teknik Menggiring Bola (*dribbling*)

Menggiring bola seperti yang telah dinyatakan oleh Ahmadi (2017, p.17) dribble adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan dilantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Dribble harus menggunakan satu tangan, boleh kanan maupun kiri. Kemampuan menggiring bola dengan baik memungkinkan pemain untuk mengontrol permainan, menciptakan ruang, dan menghindari lawan. Selain itu, dribble yang efektif juga dapat membuka peluang untuk melakukan tembakan atau memberikan umpan kepada rekan satu tim. Oleh karena itu, latihan yang konsisten dan menguasai teknik dribble sangatlah penting bagi setiap pemain bola basket, agar mereka dapat beradaptasi dengan berbagai situasi di lapangan dan meningkatkan performa tim secara keseluruhan.

3. Teknik Menembak (*shooting*)

Shooting adalah sebuah memasukan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin kutipan Kusumawardani,

(2013, p.2). Kosasih, (2018, p.50) menyatakan dalam *shooting* ada beberapa teknik antara lain: *layup shot, set and jump shot, free throw shot, thee point shot, dan hook shot*. Dapat dikatakan bahwa shooting adalah keterampilan yang sangat penting dalam bola basket yang memerlukan latihan, teknik yang tepat, dan mental yang kuat. Pemain yang menguasai teknik menembak dengan baik akan memiliki kontribusi besar terhadap keberhasilan tim dalam mencetak poin.

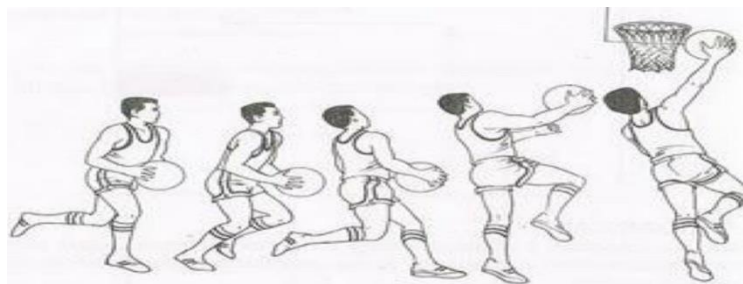
c. Teknik Dasar *Lay-up Shoot* Bola Basket

Mencetak poin dalam permainan bola basket dapat dilakukan dengan beberapa teknik termasuk teknik *lay up shoot*. Teknik yang digunakan untuk memasukkan bola ke arah ring diantaranya adalah teknik *lay up* (Fitriansah, 2016). Teknik *lay up* sendiri merupakan teknik yang sering digunakan oleh atlet basket, karena teknik tersebut yang paling banyak mencetak angka saat tim melakukan pola penyerangan *fastbreak* dalam olahraga basket tersebut (Arifin, 2018). Rangkaian teknik dasar *lay up* meliputi gerakan memegang bola, menggiring bola, berlari, melompat dan menembakan bola ke arah ring lawan untuk mencetak angka (Widharta, 2018). Langkah sebelum melakukan teknik *lay up* haruslah pendek sehingga anda dapat segera membungkuk lalu mengangkat lutut untuk melakukan lompatan, lengan tangan, pergelangan tangan dan jari-jari harus lurus ke arah ring basket dan lepaskan bola dari telunjuk dengan sentuhan yang halus (Wijayanto *et al.*, 2020)

Jenis tembakan *lay up* merupakan salah satu teknik yang cukup sulit. *Lay up shoot* merupakan salah satu *shooting* dalam bola basket yang dalam pelaksanaannya diharuskan melakukan *two-step* dan *hop* (Hanna, 2014, p.6). Pemain juga harus mengontrol kecepatan saat melakukan *lay-up* karena sering kali pemain melakukan *lay up* yang diiringi dengan drive yang cepat. Berikut merupakan pelaksanaan *lay up* ;

1. Lihat target
2. Lari dan bawa bola menggunakan 2 tangan
3. Setelah dekat dengan ring, lakukan gerakan *two step* dan *hop*
4. *Two step* yang dimaksud yaitu dua langkah kaki secara bergantian lalu *hop* yaitu membak dengan cara memasukan bola dengan meletakan ke dalam ring.

Gambar 2. Gerakan *lay up*



(Saichudin & Sayyid Agil Rifqy Munawar : 28)

Berdasarkan kutipan yang tertera dapat disimpulkan bahwa Mencetak poin dalam permainan bola basket dapat dilakukan melalui berbagai teknik, salah satunya adalah teknik *lay up shoot*. Teknik ini sangat umum digunakan oleh atlet basket karena efektif dalam mencetak

angka, terutama saat tim melakukan pola penyerangan fastbreak. Proses dasar dalam melakukan *lay up* melibatkan beberapa gerakan penting, seperti memegang bola, menggiring bola, berlari, melompat, dan menembakkan bola ke arah ring lawan. *Lay up* merupakan salah satu teknik yang efisien dalam memperoleh poin jika dipraktikkan di permainan bola basket.

8. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan efektifitas proses pembelajaran dan pemahaman materi peserta didik. Rusman (2015, p.67) menyatakan bahwa “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup beberapa ranah, diantaranya ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Jadi dengan adanya hasil belajar mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah disampaikan kepada peserta didik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Guru akan mengukur sejauh mana peserta didik sudah menguasai materi yang disampaikan.

Belajar merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan. Wahad (2016, p.18) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif. Selama berlangsungnya kegiatan belajar, terjadi

proses interaksi antara orang yang melakukan kegiatan belajar, yaitu peserta didik/mahapeserta didik, dengan sumber belajar. Proses ini melibatkan berbagai elemen yang saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar ini bisa berupa manusia, yang berfungsi sebagai fasilitator, seperti guru atau dosen, yang memberikan bimbingan, arahan, serta materi pembelajaran. Selain itu, sumber belajar juga bisa berupa non-manusia, seperti buku, perangkat teknologi, atau media pembelajaran lainnya yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik/mahapeserta didik. Interaksi yang efektif antara peserta didik/mahapeserta didik dengan kedua sumber belajar ini sangat penting untuk menciptakan pemahaman yang lebih mendalam dan optimal dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan suatu proses dalam berfikir dan belajar. Pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Menurut Bloom (Radiko, 2018) pemahaman dapat berarti kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk lain yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklasifikasikannya.

Dengan demikian hasil belajar merupakan suatu indikator penting untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang mencerminkan perkembangan kemampuan peserta didik setelah mengalami proses belajar. Proses belajar itu sendiri adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan menghasilkan perubahan dalam tingkah laku, pengetahuan,

keterampilan, serta sikap positif. Selama proses ini, interaksi antara peserta didik dengan berbagai sumber belajar baik manusia seperti guru atau dosen, maupun *non-manusia* seperti buku dan teknologi sangat penting untuk mendukung pemahaman yang mendalam. Pemahaman melibatkan kemampuan peserta didik untuk tidak hanya mengingat atau memahami materi tetapi juga mengungkapkan, mengintegrasikan, dan mengklasifikasi dalam konteks yang lebih luas. Hasil belajar yang baik mencerminkan pemahaman yang komprehensif, yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian Fahmi (2019) yang berjudul “ Penerapan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Peserta didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Peranap Indragiri Hulu. Permasalahan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS2 SMAN 1 PERANAP kabupaten Indragiri hulu masih banyak yang belum mampu melakukan passing bawah dengan baik dan benar sehingga belum memenuhi nilai standar KKM sekolah yaitu 70. untuk itu secara teknik peserta didik masih kurang memahami teknik dasar passing bawah bolavoli, masih ada diantara peserta didik yang kurang memiliki kordinasi gerakan passing bawah bolavoli, dan penerapan metode yang masih kurang tepat dalam pembelajaran passing bawah bolavoli. tentu hal ini membutuhkan metode yang tepat agar penguasaan teknik passing

bawah peserta didik lebih tepat. Maka dari itu peneliti ingin menerapkan metode media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli peserta didik SMAN 1 PERAANAP. Pengertian dari media audio visual itu sendiri adalah teknologi yang menampilkan sesuatu dengan melalui unsur suara dan unsur gambar. *Audio visual* adalah jenis media yang tepat jika digunakan atau diterapkan dalam proses belajar mengajar, karna melibatkan pengelihan dan pendengaran. Metode yang digunakan yaitu metode PTK. Berdasarkan tes penilaian passing bawah melalui metode media *audio visual* peserta didik kelas XI IPS2 SMAN 1 PERANAP pada siklus I dari 28 peserta didik, maka nilai peserta didik yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 23 orang dengan persentase 82%, sedangkan 5 peserta didik belum mencapai nilai KKM dengan persentase 18 %. Relevansi penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan media *audio visual*.

2. Penelitian Kurniawan (2014) yang berjudul “ Penerapan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Peserta didik Kelas IV SDN Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013/2014. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bibis 113 Surabaya terhadap pembelajaran lompat jauh gaya jongkok menggunakan media *audio visual*, (2) besar pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap pembelajaran lompat jauh gaya jongkok peserta didik kelas IV SDN Bibis 113 Surabaya. Hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan juga mengalami peningkatan, dari jumlah rerata 6,3 menjadi 9,5. Hal ini juga

terbukti berdasarkan penghitungan uji-t terlihat bahwa nilai ttabel pada uji t-test for Equality of Means dengan taraf signifikan kedua kelas tersebut 1,697. Untuk data pre-test dan post-test nilai kritis t untuk taraf nyata 0,05 dan $df = 35$ adalah 29,076 dan 39,346. Dimana $1,697 \leq 29,076$ dan $39,346$ atau $ttabel \leq thitung$, maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test peserta didik dalam penerapan media audio visual terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok di kelas IV. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam hal media *audio visual* dalam pembelajaran.

3. Penelitian Heryl (2023) yang berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran *Audio Visual* Untun Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Dalam Pembelajaran Penjas Peserta didik SMAN 8 Gowa. Penelitian ini dibuat karena adanya kebiasaan guru menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam proses belajar mengajar penjas sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang akhirnya membuat peserta didik merasa bosan dan sulit menerima pelajaran. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk itu, perlu adanya metode pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami materi pembelajaran dan hasil belajar dapat meningkat. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *audio visual* berupa video pembelajaran . Relevansi penelitian ini yakni agar pembelajaran PJOK lebih

menarik dan menghindari adanya kebosanan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual*.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang baik dapat dilihat dimana pembelajaran mampu melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang aktif maka akan melibatkan antara peserta didik dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif, diskusi, dan pengalaman atau praktek langsung. Namun permasalahan yang muncul dalam suatu pembelajaran terutama dalam pembelajaran PJOK seringkali kurangnya pemahaman apa yang telah disampaikan oleh guru yang mengajar. Terkhusus pada kasus pembelajaran *lay up shoot* bola basket di SMAN 2 Klaten. Dalam penyampaian materi tersebut guru diharapkan dapat membangun suasana baru yang kreatif dan inovatif supaya para peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik pada materi pembelajaran tersebut.

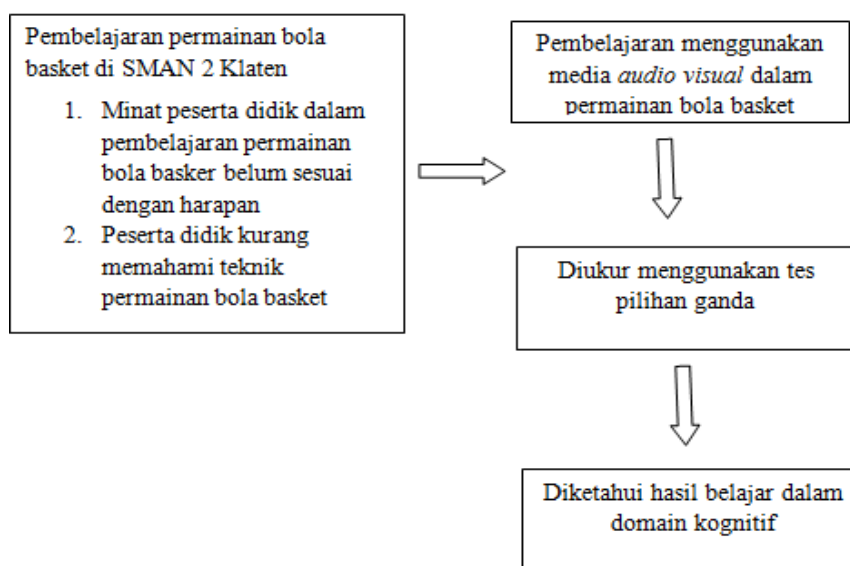
Penggunaan model nyata yang dapat diamati secara langsung oleh peserta didik memungkinkan peserta didik agar terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Yang dimaksud dalam model nyata ialah media pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran memungkinkan peserta didik lebih banyak melakukan seperti melihat, berimajinasi, dan melakukan sesuatu apa yang telah dilihat. Secara keseluruhan media yang digunakan adalah media *audio visual* yang akan diterima peserta didik dan memunculkan pemikiran-pemikiran sesuai topik yang sedang dipelajari. Media *audio visual* dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif dengan menyediakan wadah bagi

peserta didik untuk terlibat langsung dengan materi dengan cara yang lebih mendalam dan interaktif.

Guru diharapkan mampu memahami mengenai teknologi yang lebih sesuai dengan topik dalam pengajaran mereka, dimana proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan efektif. Pengembangan kreatifitas guru sangat penting untuk integrasi dalam media *audio visual* yang efektif dikelas.

Penerapan pembelajaran menggunakan alat bantu media *audio visual* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif maupun afektif pada peserta didik, tak lupa dari segi psikomotoriknya. Hal ini didapat akan menjadi acuan untuk penelitian, dan dengan harap dapat dijadikan pedoman dan inovasi bagi guru dalam menerapkan media *audio visual* PJOK di SMAN 2 Klaten.

Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan *ex post facto*. Sugiyono (2014) menyebutkan bahwa penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian merunut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku. Kemudian Margono (2010, p.105) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu langkah untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan apa yang ingin kita ketahui. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes pilihan ganda.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dalam penelitian ini yaitu di SMAN 2 Klaten yang beralamat di Jalan Raya Solo-Yogyakarta No.231 Km.4, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Pelaksanaan pengambilan data dalam penelitian yakni tanggal 6-8 Januari 2025.

C. Populasi Penelitian

1. Populasi

Populasi merujuk pada seluruh individu yang menjadi sumber dalam pengambilan sampel. Menurut Margono (2010, p.118). Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Kemudian Hardani, dkk., (2020, p.361) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian. Sehingga pada penelitian ini populasi peserta didik kelas X (A, D, E) di SMA Negeri 2 Klaten sejumlah 107 peserta didik.

2. Sampel

Pada penelitian ini menggunakan menggunakan *purposive sampling*. Kriteria yang diambil dalam penelitian ini adalah 1.) Berdasarkan peserta didik yang hadir. 2.) Bersedia mengisi lembar soal dan kelas yang terjadwal pada materi permainan bola basket. Ketersediaan dan kesediaan peserta didik mengisi lembar soal yakni dengan jumlah 103 peserta didik dikarenakan 4 peserta didik diantaranya berhalangan hadir, telah diberi waktu selama 3 hari tidak ada kelanjutan, sehingga sampel peserta didik kelas X (A, D, E) diambil sebanyak 103 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah Variabel penelitian merujuk pada elemen, karakteristik, atau faktor yang dapat diukur atau diamati dalam suatu penelitian. Variabel ini digunakan untuk menyelidiki hubungan antara konsep-konsep tertentu dalam suatu penelitian ilmiah. Arikunto (2013, p.161) menyatakan variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik suatu penelitian. Penelitian ini dengan variabel “Studi *Explorasi* Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Menggunakan Media *Audio Visual* Para Peserta Didik SMA N 2 Klaten”. Dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dan akurat dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Arikunto (dalam Kusumawati, 2015, pp.103-104) menyatakan instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda ialah tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari 1. Umumnya terdapat 2 hingga 5 alternatif jawaban yang disuguhkan. Dalam penyusunan soal tidak disarankan terlalu banyak karena dapat membingungkan dan juga menyulitkan penyusunan butir soal. Berikut isi

kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai instrument penelitian dengan telah dirancang dengan matang sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrument penelitian.

Kontrak	Faktor	Indikator	Jumlah	No soal
“Studi <i>Explorasi Hasil Belajar Lay Up Shoot</i> Menggunakan Media <i>Audio Visual</i> Para Peserta Didik SMA N 2 Klaten”	Menerapkan (C3)	Mampu menerapkan pemahaman penempatan posisi kaki pada <i>lay up</i> yang benar	4	1,3,6,17
		Mampu menerapkan pemahaman penempatan posisi tangan <i>lay up</i> yang benar	6	2, 8, 10, 13, 14, 19
		Mampu menerapkan pemahaman langkah-langkah saat melakukan <i>lay up</i>	5	11, 12, 16,18, 20
		Mampu menerapkan pemahaman menempatkan posisi tubuh pada melakukan <i>lay up</i> yang benar	5	4,5,7, 9, 15,
Jumlah				20

Berdasarkan kisi-kisi tersebut, selanjutnya disusun butir soal sebanyak 20. Kisi-kisi ini akan digunakan sebagaimana mestinya menggunakan lembar soal tes yang akan memberikan hasil dari hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten. Setelah dirancang telah ditemukan hasil validitas instrument sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Validitas Instrumen.

No. Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
Butir 1	0.45524053	0.361	Valid
Butir 2	0.44914033	0.361	Valid
Butir 3	0.37557424	0.361	Valid
Butir 4	0.48315608	0.361	Valid
Butir 5	0.453012	0.361	Valid
Butir 6	0.61643751	0.361	Valid
Butir 7	0.36653981	0.361	Valid
Butir 8	0.432579715	0.361	Valid
Butir 9	0.4077146	0.361	Valid
Butir 10	0.461563	0.361	Valid
Butir 11	0.378523	0.361	Valid
Butir 12	0.547434	0.361	Valid
Butir 13	0.555284	0.361	Valid
Butir 14	0.702972	0.361	Valid
Butir 15	0.386739	0.361	Valid
Butir 16	0.460164	0.361	Valid
Butir 17	0.37067	0.361	Valid
Butir 18	0.581696	0.361	Valid
Butir 19	0.399436	0.361	Valid
Butir 20	0.570017	0.361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas maka diperoleh 20 item valid. Berdasarkan hasil uji validitas butir soal tersebut, peneliti tetap menggunakan 20 soal. Dalam uji validitas terdapat validator yakni dosen pembimbing, yakni digunakan digunakan untuk memeriksa dan memastikan keabsahan dan keandalan dari instrumen penelitian, data, atau hasil penelitian. Sehingga berikut kisi-kisi soal yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian ini didapatkan validitas yang tertuang dalam tabel 2 dan reliabilitas 0.814533335. Pengambilan validitas dan reliabilitas menggunakan *Microsoft Excel 2007*. Terdapat syarat yang harus dipenuhi sebagai berikut:

a. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dapat diketahui dengan membandingkan peserta didik yang menjawab benar dengan total peserta didik. Menurut Sridadi *et al.*, (2020, p.31) Tingkat kesukaran sebuah butir soal tes dapat dinyatakan dengan besaran indeks kesukarannya. Kriteria kesukaran dapat ditinjau terhadap tabel berikut:

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan
Kurang dari 0,30	Sukar
0,31- 0,70	Cukup
Lebih dari 0,71	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2015, p.223)

Dengan demikian, dengan adanya tabel tersebut menjelaskan cara mengukur tingkat kesulitan soal tes dengan menggunakan indeks sukar, sedang, soal tersebut masuk sesuai dengan kriterianya. Arikunto, S (2012, p.223) menyatakan rumus untuk menghitung taraf kesukaran soal dari suatu tes sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran

B: Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan betul

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Berdasarkan rumus diatas dengan menggunakan *Microsoft Excel* 2007 ditemukan hasil tingkat kesukaran setiap butir instrumen sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan	Banyaknya Soal
Kurang dari 0,30	Sukar	1
0,31- 0,70	Sedang	13
Lebih dari 0,71	Mudah	6

Sumber: (Arikunto, 2015, p.210)

Berdasarkan hasil penghitungan indeks tingkat kesukaran soal dalam kategori “sukar” sebanyak 1 butir soal, kemudian tingkat kesukaran soal dalam kategori “mudah” sebanyak 6 butir soal, dan tingkat kesukaran soal dalam kategori “sedang” sebanyak 13 butir soal.

b. Daya Pembeda

Daya pembeda merujuk pada kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang menguasai materi pelajaran dengan mereka yang belum menguasainya. Untuk mengukur daya pembeda, peserta didik biasanya dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang memiliki nilai tertinggi (kelompok atas) dan kelompok yang memiliki nilai terendah (kelompok bawah). Setelah pembagian ini, langkah selanjutnya adalah menghitung jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan salah di setiap kelompok, kemudian selisih antara jumlah yang salah di kelompok atas dan kelompok bawah dihitung. Selisih ini kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik pada

kelompok atas atau kelompok bawah, tergantung mana yang lebih kecil. Berikut dengan kriteria daya pembeda dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 7. Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kategori
0 – 0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Sedang
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Kuat
Bertanda Negatif	Sangat Jelek

Sumber: (Arikunto, 2015, p.210)

Dengan demikian, dengan adanya tabel tersebut dapat dilihat daya pembeda sesuai dengan kategori yang telah tersedia. Arikunto, S (2012, p.227) menentukan rumus yang digunakan untuk menentukan indeks diskriminasi sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DA: Daya Beda

JA : Jumlah peserta didik kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

BA : Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

BB : Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar.

Menggunakan rumus diatas dengan bantuan menggunakan *Microsoft Excel 2007* ditemukan hasil daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Daya Beda Butir Soal

Daya Beda	Kategori	Banyaknya Soal
0 – 0,20	Lemah	3
0,21 – 0,40	Sedang	11
0,41 – 0,70	Baik	5
0,71 – 1,00	Sangat Kuat	0
Bertanda Negatif	Sangat Jelek	1
Jumlah		20

Berdasarkan hasil penghitungan daya beda berada pada kategori “Lemah” sebanyak 3 butir soal, pada kategori “sedang” sebanyak 11 butir soal, dan kategori “Baik” sebanyak 5 butir soal, kategori “sangat kuat”, sebanyak 0 dan “sangat jelek” ditemukan sebanyak 1 butir soal.

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara pemberian angket kepada setiap responden yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Terdapat beberapa mekanisme dalam teknik pengumpulan data tersebut yaitu:

1. Mencari data peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Klaten
2. Membagikan soal pilihan ganda kepada seluruh responden yang telah ditetapkan
3. Penliti mengumpulkan jawaban hasil dari pengisian dari responden.

4. Setelah semua data diterima, data akan diolah oleh peneliti dan dapat diambil kesimpulan dan mencantumkan saran sebagai bahan evaluasi.

Teknik analisis untuk memberikan nilai yaitu skor 1 diberikan untuk jawaban benar, sedangkan 0 diberikan untuk jawaban salah. Jumlah jawaban yang benar dapat diperoleh dampak penerapan terhadap hasil *lay up shoot* bola basket yang dapat diterima oleh responden.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dimana didalamnya berupa angka. Analisis data digunakan setelah pengumpulan sebuah data. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase. Untuk memperoleh hasil skor dalam ranah kognitif dapat dihitung menggunakan dengan cara rumus sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah soal keseluruhan}}{\text{Jumlah soal benar}} \times 100$$

Dengan adanya rumus yang tertera diatas dapat dicari skor yang didapat oleh responden. Jawaban yang benar akan menentukan hasil skor yang didapat. Hasil belajar dapat dilihat dengan seberapa menerapkan pemahaman kemampuan responden dalam menerima media belajar yang telah dilakukan. Pengkategorian peserta didik dapat menerapkan atau tidaknya materi yang disampaikan berdasarkan nilai KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Sehingga dalam memperoleh nilai maka dapat ditarik pengkategorian :

Tabel 9. Penentuan Kategori Skor Hasil Penelitian

NO.	Rentang skor	Kategori
1.	71-100	Baik
2.	51-70	Sedang
3.	0-50	Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang bagaimana hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten dengan menggunakan sampel peserta didik kelas X yang memperlihatkan hasil belajar yang diperoleh. Pada tanggal 6 - 8 Januari 2025 sampel yang digunakan sebanyak 103 peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa tes *multiple choice* (pilihan ganda) yang berjumlah 20 soal.

Berdasarkan data yang telah diambil dan dihitung menghasilkan hasil belajar diukur peserta didik kelas X SMA N 2 Klaten, pada penelitian ini dilakukan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Kemudian data hasil penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*.

Hasil belajar peserta didik kelas X terhadap penggunaan media *audio visual* diperoleh melalui kemampuan responden dalam menjawab benar 20 item pernyataan yang terdapat di dalam tes pemahaman peserta didik kelas X memahami video yang telah ditampilkan dan dituangkan dalam tes pilihan ganda terhadap hasil belajar *lay up shot* bola basket. Setiap jawaban item pernyataan memiliki peluang skor 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memungkinkan memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 20. Selanjutnya, jumlah jawaban benar yang diperoleh

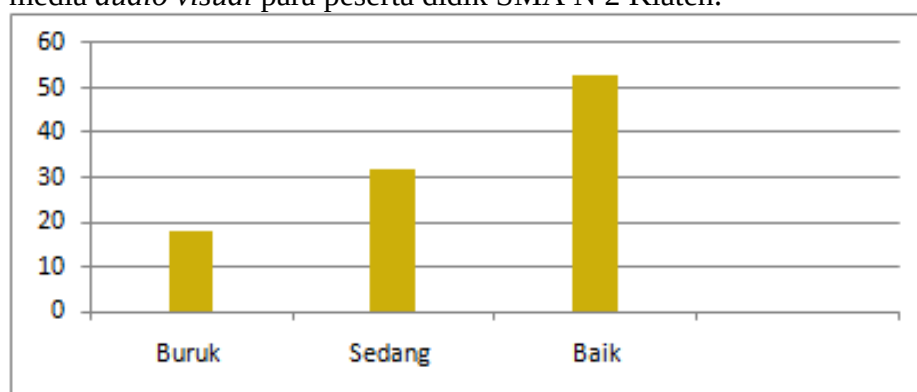
masing-masing responden diklasifikasikan ke dalam pengkategorian hasil belajar *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan patokan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SMA N 2 Klaten yang berkurikulum merdeka belajar dan dibantu dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*

Tabel 10. Hasil Pengkategorian KKTP Responden.

NO.	Rentang skor	Kategori	Banyaknya Peserta didik	Persentase
1.	71-100	Baik	54	52,4%
2.	51-70	Sedang	31	30,1%
3.	0-50	Kurang	18	17,5%
Jumlah			103	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas, hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten dapat disajikan pada diagram batang sebagai berikut:

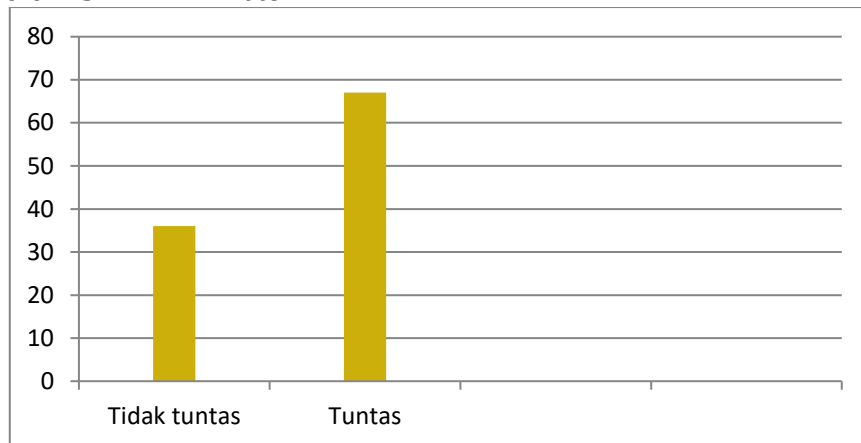
Gambar 4. Diagram Batang hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten.



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa dampak penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada peserta didik kelas X di SMA N 2 Klaten adalah pada kategori

“Kurang” sebanyak 18 (17,5%) peserta didik , pada kategori “sedang” sebanyak 31 (30,1%) peserta didik, dan pada kategori “Baik” sebanyak 54 (52,4%) peserta didik. Jika data dilihat sesuai ketuntasan dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah maka dapat ditarik diagram seperti berikut:

Gambar 5. Diagram batang ketuntasan KKTP sekolah dalam hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten



Berdasarkan nilai KKTP yaitu 70. Jadi dapat dikatakan 67(65,1%) peserta didik telah “tuntas” sesuai KKTP sekolah, 36 (34,9%) peserta didik dinyatakan “tidak tuntas” dan dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten dalam kategori “tuntas”.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan media *audio visual* dalam suatu pembelajaran juga memberikan keuntungan dalam hal visualisasi gerakan dan langkah-langkah teknik yang kompleks. Melalui video atau animasi, peserta didik dapat mempelajari setiap detil gerakan tubuh yang diperlukan, seperti posisi tangan,

kaki, dan koordinasi mata yang tepat saat melakukan *lay up*. Dengan cara ini, peserta didik dapat mengulangi proses pembelajaran secara mandiri kapan saja, meningkatkan pemahaman dan keterampilan motorik mereka dalam menerapkan teknik tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten.

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengambilan data yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 Januari hingga 8 Januari 2025, yang berlokasi di SMA N 2 Klaten, dengan menggunakan tes pilihan ganda berupa lembar soal yang berisikan 20 soal. Namun dengan adanya faktor lain yang mempengaruhi penelitian yakni terdapat 4 peserta didik yang tidak bisa mengikuti dikarenakan sakit. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten berada di kategori “baik”

Apabila dilihat dari diagram hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten adalah pada kategori “Kurang” sebanyak 18 (17,5%) peserta didik, pada kategori “sedang” sebanyak 31 (30,1%) peserta didik, dan pada kategori “Baik” sebanyak 54 (52,4%) peserta didik. Sedangkan berdasarkan nilai KKTP yaitu 70. Dikatakan lebih 67(65,1%) peserta didik telah “tuntas” sesuai KKTP sekolah, 36 (34,9%) orang dinyatakan “tidak tuntas”. Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Mulyasa, 2008). Dapat disimpulkan

secara garis besar hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten berada di kategori “baik” dan memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Dalam penelitian ini terdapat faktor lain yang mempengaruhi dalam hasil belajar, yakni terdapat 4 peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler dimana hasil dari belajar yang dihasilkan terdapat yang menonjol sudah memahami konsep dasar *lay up shoot* sehingga lebih mudah paham dan mengerti materi *lay up shoot*.

Hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar (Sihombing, dkk, 2021). Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran *lay up shoot* bola basket juga memberikan keuntungan dalam hal visualisasi gerakan dan langkah-langkah teknik yang kompleks. Melalui video atau animasi, peserta didik dapat mempelajari setiap detil gerakan tubuh yang diperlukan dan menambah pengalaman yang belum didapat sebelumnya, seperti posisi tangan, kaki, dan koordinasi mata yang tepat saat melakukan *lay-up*. Dengan cara ini, peserta didik dapat mengulangi proses pembelajaran secara mandiri kapan saja, meningkatkan pemahaman dan keterampilan motorik mereka dalam menerapkan teknik tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran *lay-up shoot* bola basket memiliki potensi besar untuk mendukung tercapainya hasil belajar kognitif yang lebih baik. Pendekatan ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga membuat pembelajaran

lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi *audio visual* dalam pembelajaran olahraga, khususnya dalam teknik *lay up shoot*, dapat menjadi strategi yang efektif terhadap kualitas pendidikan dan keterampilan praktis peserta didik.

C. Keterbatasan Peneliti

Peneliti ini dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun layaknya manusia memiliki keterbatasan didalamnya. Keterbatasan-keterbatasan peneliti yaitu:

1. Terdapat kurangnya sarana dan prasana yang belum memadai, seperti tidak ada remote LCD yang sedikit mengambat jalannya pada saat penelitian berlangsung.
2. Disaat pengambilan data kelas X A diteliti yang harusnya 36 peserta didik namun terdapat 1 peserta didik yang pindah sekolah, dan kelas X D terdapat 1 peserta didik yang berhalangan hadir dikarenakan sakit, kelas X E terdapat 3 peserta didik yang juga berhalangan hadir dikarenakan sakit, dapat di total terdapat 5 peserta didik yang tidak hadir dalam penelitian berlangsung. Sehingga mengurangi jumlah responden yang rencanakan sebelumnya.
3. Masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum menunjukkan keseriusan dalam mengisi tes soal penelitian, sehingga memiliki potensi responden kurang bersungguh-sungguh dalam mengisi soal dengan jawaban yang maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten 2 Klaten menunjukkan distribusi sebagai berikut: kategori “Kurang” sebanyak 18 (17,5%) peserta didik, pada kategori “sedang” sebanyak 31 (30,1%) peserta didik, dan pada kategori “Baik” sebanyak 54 (52,4%) peserta didik. Sedangkan berdasarkan nilai KKTP yaitu 70. Dikatakan lebih 67(65,1%) peserta didik telah “tuntas” sesuai KKTP sekolah, 36 (34,9%) orang dinyatakan “tidak tuntas”. Secara keseluruhan, sehingga hasil belajar *lay up shoot* menggunakan media *audio visual* para peserta didik SMA N 2 Klaten didominasi dengan kategori “baik” dan terdapat kategori sedang dan kurang yang perlu ditingkatkan kembali.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas, penelitian memiliki implikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dapat menjadi acuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif yang mempengaruhi meningkatnya hasil belajar pada *lay up shoot* pada bola basket
2. Dapat dijadikan pedoman guru PJOK di SMA N 2 Klaten sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang *lay up shoot* pada bola basket agar peserta didik lebih menguasai materi tersebut.

3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang memiliki tujuan atau isi terkait.

C. Saran

1. Bagi guru PJOK diharapkan untuk lebih memperhatikan permasalahan yang terjadi selama pembelajaran pendidikan jasmani, terutama dalam hal penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Dengan memberikan dukungan yang memadai, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi peserta didik dan disarankan untuk memberikan materi tentang teknik *lay up shoot* dan penggunaan media *audio visual* secara lebih menyeluruh. Guru juga perlu menjelaskan pentingnya teknik yang benar dan bagaimana media dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai teknik tersebut.
2. Bagi peserta didik agar lebih serius dan maksimal dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, terkhusus pembelajaran permainan bola basket.
3. Bagi peneliti, Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran teknik dasar olahraga lainnya, termasuk teknik-teknik lanjutan dalam bola basket. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang potensi media ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar* , 4 (1), 9-20.
- Agustina, M., & Febiana, W. (2023). Pemanfaatan Media Audio-Visual Powtoon Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV SD Pancasila Semarang. *Jurnal Psikologi mandala*, 7(2), 1-16.
- Ahmadi, Nuril. (2017). *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang
- Ariani, Hrp, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, A. G. (2018). Sumbangan Daya Ledak Otot Tungkai dan Kelentukan Pergelangan Tangan Terhadap Hasil Lay Up Shoot pada Peserta didik Putra. *Jurnal Kependidikan (interaksi)*, 13(1), 1–8.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ayuwardani, M. (2023). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen* , 1 (2), 213-221.
- Carole, L., Kimberlin., Almut, G., Winterstein. (2008). Validitas dan reliabilitas instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian.. *American Journal of Health-system Pharmacy*
- Dana, P., Turner., Timothy, T., Houle. (2019). *Penilaian dan Interpretasi Keandalan. Sakit Kepala*
- Davilla, A. (2019). Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Patriot*, 1(01), 109-115.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, Pare-Pare.

- E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Eka Putri, J. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 05 Bengkulu Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Fahmi, Z. (2019). *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Peserta didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Peranap Indragiri Hulu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fatahillah, A. (2018). Hubungan kelincahan dengan kemampuan dribbling pada peserta didik ekstrakurikuler bola basket. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 11-20.
- Fitriansah, A. R. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Menggunakan Metode Tutorial Teman Sebaya. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 1(1), 33– 41.
- Hanna, S.J. 2014. Comparison of Some Kinematic Variables of Layup Basketball of Older and Young Players. *The Swedish Journal of Scientific Research*. 7(1): 6-8.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (pjok) di tengah pandemi corona virus disease (covid)-19 di sekolah dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1-7. *intermittent runs. Journal of Exercise Science & Fitness*, 13(2), 117–122.
- Heryl, K. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Dalam Pembelajaran Penjas Peserta didik SMA Negeri 8 Gowa* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Kanesa, L., Simanjuntak, VG, & Kaswari (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar lay-up shoot bola basket melalui media audio visual.
- Kemp, J. E. and Dayton, D. K. (1998). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row Publishers: New York.

- Khusaini, A. (2015). Analisis Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Di Spa Club Arena Yogyakarta.
- Kong, Z., Qi, F., & Shi, Q. (2015). *The influence of basketball dribbling on repeated high-intensity*
- Kurniawan, M. R. (2014). Penerapan media audio visual terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok peserta didik kelas IV SDN Bibis 113 Surabaya tahun ajaran 2013-2014. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(03), 559-563.
- Kusumawardani, P. D. (2013). Penerapan Media Bantu Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shot Bola Basket Pada Peserta didik Kelas Xa Sma Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Lestari, N., Simbolon, M. E. M., Monica, M., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas pembelajaran pjok menggunakan media audio visual saat pandemi covid-19 di Bangka Belitung. Riyadhoh: *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1-8.
- Malik, A. A., & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahapeserta didik. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 79-84.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Melinda, A.V., dkk. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis
- Muslihah, I. Z. Presepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket Dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Klaten.
- Radiko, E., Kurniawan, Y. and Mulyani, R. (2018) '*Identifikasi Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Materi Zat dan Wujudnya*', *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 3(2), p. 52. doi: 10.26737/jipf.v3i2.581
- Ratnawati, E. R. (2021). Meta Analisis: Model Pembelajaran Inovatif Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 1(1), 24-32
- Rauf, A. (2019). *Survei Minat Peserta didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di MAN 1 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

- Rustanto, H. 2017. Meningkatkan Pembelajaran *shooting* Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6 (2). 75-86
- Sadiman, A.S dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sihombing, Susi, dkk. 2021. Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Peserta didik terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, Vol.4, No.1, 41-55
- Sridadi, *el al.* (2020). Analisis Butir Tes Hasil Belajar Mata Pelajaran PJOK Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 28-40.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : alfabeta.
- Supriyadi, Muhammad. 2018. “Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar.” *Jurnal Gelanggang Olahraga* 1 (2): 6–11
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *Journal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 3(2), 158-164
- Ibrahim, I., & Muslimah, M. (2021). Teknik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor Konversi Nilai dan Standar Penilaian. *Jurnal Al-Qiyam*, 2(1), 1-9
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Penjasorkes*. Bandung Alfabeta.
- Widharta, R. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lay Up dalam Permainan Bola Basket Melalui Penggunaan Alat Bantu. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 4(2), 131–139
- Widyoko, E.P.S. (2016). *Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Wina Sanjaya. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wijayanto, A., Hakim, A. A., & Iffah, N. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Movement Exploration dan Metode Pembelajaran Guided Discovery Serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Lay Up Bolabasket pada Mahapeserta didik Iain Tulungagung. *Jurnal Segar*, 9(1), 1-13.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLARAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 046.g/POR/VI/2024
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

25 Juni 2024

Yth. Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Sophia Dira Azizzah
NIM : 21601241162
Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL GUNA MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR *LAY UP SHOT* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS
X SMA N 2 KLATEN

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,

Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605 199403 1 001

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Sophia Dira Azzah
 NIM : 21601291162
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing : Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	Jumat 09-07-2024	Proposal BAB I, Revisi identifikasi masalah	
2.	Rabu 11-07-2024	Pertambah manfaat penelitian, lanjut merancang BAB II	
3.	Rabu 14-08-2024	Revisi isi kerangka berfikir	
4.	Senin 19-08-2024	Pertajam permasalahan kerangka berfikir lanjut BAB III	
5.	Kamis 12-09-2024	Revisi Definisi Operasional	
6.	Kamis 12-12-2024	Revisi Instrumen penelitian	
7.	Senin 16-12-2024	Acc Instrumen penelitian, ambil data	
8.	Rabu 8-1-2025	lanjut BAB IV dan V	
9.	Rabu 15-1-2025	revisi Diagram batang, lengkapi draf sampai lampiran	
10.	Kamis 16-1-2025	Melengkapi daftar isi, teliti daftar pustaka	
11.	Jumat 17-1-2025	Revisi abstrak dan memperbaiki spasi	
12.		Ace Ujia	

Ketua Departemen POR,

Prof. Dr. Ngatman, M.Pd.
 NIP. 19670605 199403 1 001



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/23/UN34.16/PT.01.04/2025

3 Januari 2025

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SMA N 2 Klaten
Jalan Raya Solo-Yogyakarta No.231 Km.4, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten,
Jawa Tengah.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sophia Dira Azizzah
NIM : 21601241162
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR LAY UP SHOOT BOLA BASKET PADA SISWA
KELAS X DI SMAN 2 KLATEN
Waktu Penelitian : 6 - 13 Januari 2025

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH V

Jalan Terate No.49 Boyolali 57316, Telepon 02763280475 Email : cabdisdikwil5@gmail.com

Boyolali, 6 Januari 2025

Nomor : 400.14.5.4/031
Sifat : Blasa
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Dekan FIKK Universitas Negeri
Yogyakarta
di-
Tempat

Berdasarkan surat Saudara No. B/23/UN34.16/PT.01.04/2025 perihal
Permohonan Izin Penelitian, Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah V pada
Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah :

MENGIZINKAN

Kepada :

Nama

: **Sophia Dira Azizzah**

NIM

: 21601241162

Program Studi

: Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

1. Mengadakan penelitian/riset/Observasi dalam rangka Skripsi dengan
Judul " Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Lay Up Shoot Bola Basket Pada Siswa Kelas X Di SMAN 2
Klaten." dilaksanakan di:
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 2 Klaten
Waktu : 6 – 13 Januari 2025
2. Segera menghadap kepala Sekolah yang bersangkutan untuk
koordinasi dan melaporkan jadwal pelaksanaan Penelitian;
3. Setelah selesai melaksanakan Penelitian wajib membuat laporan yang
ditujukan kepada Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah V Provinsi
Jawa Tengah;
4. Tidak diperkenankan menyebarluaskan hasil penelitian di luar
kepentingan akademis.

Demikian untuk digunakan sebagaimana mestinya.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH V,

AGUNG WIDAYANTO, S.Pd, M.Pd

Pembina Tingkat I

NIP. 19710713 199802 1 002

Tembusan :

1. Kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah;
2. Korwas Wilayah Klaten;
3. Kepala SMAN 2 Klaten;
4. Sdri, Sophia Dira A

Lampiran 4. Surat Izin Instrumen Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id
Nomor : B/637/UN34.16/LT/2025	16 Januari 2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian	
Yth. : Ibu Dr. Tri Ani, S.Pd., M.Pd. Di FIKK UNY	
Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:	
Nama	: Sophia Dira Azizzah
NIM	: 21601241162
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - SI
Judul Tugas Akhir	: PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LAY UP SHOT BOLA BASKET PADA SISWA KELAS X di SMA N 2 KLATEN
Waktu Uji Instrumen	: Jumat, 13 Desember 2024 s.d. Kamis, 16 Januari 2025
bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.	
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.	
	
Tembusan :	
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;	
2. Mahasiswa yang bersangkutan.	

Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197209042001122001
Jurusan :

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Sophia Dira Azizzah
NIM : 21601241162
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot Bola Basket* Pada Siswa Kelas X di SMA N 2 Klaten

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan :

☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,

Dr Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197209042001122001

Catatan :
☐ Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Sophia Dira Azizzah

NIM : 21601241162

Judul TA : Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay

Up Shoot Bola Basket Pada Siswa Kelas X di SMA N 2 Klaten

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Soal diminta secara & HOTS
		jumlah soal & tawar.
		jumlah optik soal e. (spelling)
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,

Validator,



Dr Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197209042001122001

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

Nama	:	
No. Absen	:	
Kelas	:	

Format Umum!

1. Pilih jawaban yang paling tepat!
2. Jawablah pertanyaan berikut dengan memilih salah satu pilihan!
3. Pilih salah satu jawaban berikut yang benar dengan tanda (X) pada jawaban!

KERJAKAN SENDIRI!!!

1. Seorang pemain bola basket melakukan lay-up dengan tangan kiri dari sisi kanan ring. Agar tembakan tersebut lebih akurat dan efektif, langkah pertama yang harus diperhatikan adalah:
 - a. Menggunakan kedua tangan untuk melempar bola ke ring
 - b. Melangkah dengan kaki kiri terlebih dahulu sebelum melompat
 - c. Mengangkat kaki kanan lebih tinggi untuk menghindari blokir
 - d. Menepuk bola dengan telapak tangan untuk memberikan efek putaran
 - d. Melangkah dengan kaki kanan terlebih dahulu
2. Jika pemain basket ingin melakukan lay-up dengan tangan kanan dari sisi kiri ring, maka teknik yang paling tepat untuk melindungi bola dari pemain lawan yang mencoba memblokir?
 - a. Menggunakan tangan kiri untuk memblokir pemain lawan
 - b. Menjaga bola dengan tubuh menghadap ke belakang
 - c. Memegang bola dengan kedua posisi tangan untuk memastikan bola aman
 - d. Memilih untuk melakukan tembakan tiga angka dari jarak jauh
 - e. Membuang bola keluar lapangan

3. Saat melakukan lay-up, seorang pemain menyadari bahwa ia tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengambil dua langkah penuh. Apa yang sebaiknya dilakukan oleh pemain tersebut untuk tetap dapat melakukan tembakan lay-up yang efektif?

- a. Mengambil langkah yang lebih panjang dan melompat lebih tinggi
- b. Mengurangi langkah menjadi satu langkah panjang dan langsung melompat dengan kuat
- c. Menggunakan tangan kiri untuk mengarahkan bola ke ring
- d. Menyerah dan mencoba melakukan tembakan dari luar area 3-point
- e. Menggunakan tangan kanan untuk mengarahkan bola ke ring

4. Apa yang perlu diperhatikan seorang pemain bola basket saat melakukan lay-up di bawah tekanan pemain lawan yang mendekati?

- a. Fokus untuk melompat dengan kecepatan tinggi tanpa mempertimbangkan kontrol bola
- b. Fokus untuk menjaga keseimbangan tubuh dan menggunakan langkah pendek agar lebih terkontrol
- c. Melakukan tembakan langsung tanpa peduli posisi tubuh
- d. Menghindari melompat dan hanya melakukan passing ke pemain lain
- e. Fokus kepada arah main lawan

5. Dalam situasi permainan yang ketat, seorang pemain bola basket melakukan lay-up dengan tangan kiri. Sebelum melompat, ia melihat bahwa pemain lawan sudah berada sangat dekat dengan ring. Apa yang sebaiknya dilakukan pemain untuk menghindari kemungkinan diblokir?

- a. Melakukan reverse lay-up untuk mengambil sudut tembakan yang lebih aman
- b. Menunggu hingga pemain lawan tidak dapat menjangkau bola
- c. Menambah jarak untuk melakukan lay-up dari jauh
- d. Mencoba melakukan tembakan tiga angka
- e. Mengurangi langkah ketika mendekati ke ring

6. Jika seorang pemain melakukan lay-up menggunakan kaki yang salah dan merasa kesulitan menjaga keseimbangan, bagaimana cara yang tepat untuk memperbaiki teknik tersebut dalam latihan?

- a. Latihan melompat dengan kaki yang lebih kuat dan cepat
- b. Berlatih melakukan lay-up dengan kaki yang benar, mulai dengan langkah kecil dan memastikan keseimbangan
- c. Fokus pada melompat dengan kaki yang lebih tinggi dan menahan bola lebih lama

- d. Mengabaikan keseimbangan dan mencoba melompat lebih tinggi
- e. Latihan angkat beban dengan satu kaki

7. Dalam latihan lay-up, seorang pemain berusaha menghindari blokir dari pemain lawan yang berdiri di bawah ring. Teknik manakah yang paling tepat untuk menghindari blokir ini?

- a. Menggunakan teknik "reverse lay-up"
- b. Menggunakan tembakan tiga angka sebagai pengganti lay-up
- c. Mencoba melakukan lay-up dari posisi yang lebih jauh
- d. Menyerah dan melakukan passing ke pemain lain
- e. Mencoba passing ke rekan tim

8. Seorang pemain basket yang melakukan lay-up dengan tangan kanan dari sisi kanan ring untuk memastikan tembakannya lebih presisi. Hal apa yang paling penting untuk diperhatikan selama proses lay-up?

- a. Menjaga agar bola tetap dekat dengan tubuh dan fokus pada sudut tembakan
- b. Melompat setinggi mungkin dan melemparkan bola langsung ke arah ring
- c. Menggunakan teknik dribble yang lebih cepat sebelum melakukan lay-up
- d. Melakukan tembakan dengan kedua tangan agar lebih kuat
- e. Memutar bola masuk ke dalam ring dengan lebih keras

9. Mengapa posisi tubuh yang seimbang dan kendali bola sangat penting dalam lay-up, terutama saat menghadapi pertahanan yang ketat dari pemain lawan?

- a. Posisi tubuh yang seimbang memungkinkan tembakan lebih cepat dan tidak terduga
- b. Kendali bola memastikan bahwa bola tidak terlepas selama proses lay-up
- c. Menggunakan tubuh untuk menekan pemain lawan lebih efektif daripada mengontrol bola
- d. Posisi tubuh yang tidak seimbang dapat membuat tembakan lebih kuat
- e. Untuk meningkatkan kecepatan lompat

10. Bagaimana seorang pemain dapat meningkatkan keberhasilannya dalam melakukan lay-up dengan tangan kiri ketika menghadapi penjagaan yang ketat dari pemain lawan?

- a. Menggunakan tangan kanan untuk melakukan tembakan
- b. Memilih untuk melakukan tembakan jarak jauh dari luar 3-point
- c. Berlatih lay-up dengan tangan kiri di bawah tekanan untuk meningkatkan presisi
- d. Mengabaikan langkah-langkah kecil dan langsung melompat setinggi mungkin

- e. Memilih menambah langkah kecil mendekati ke ring

11. Apa yang harus diperhatikan pemain bola basket saat melompat untuk melakukan lay-up dengan tangan kanan, jika posisi pemain lawan sudah berada di depan ring dan mencoba memblokir tembakan?

- a. Fokus pada kecepatan dan lompatan lebih tinggi
- b. Menggunakan langkah-langkah pendek untuk menjaga keseimbangan
- c. Melakukan tembakan dari luar area 3 titik
- d. Memainkan bola dengan dua tangan agar lebih kuat
- e. Mengecoh dengan menatap lawan

12. Ketika seorang pemain melakukan lay-up, ia disarankan untuk menggunakan langkah-langkah pendek. Apa tujuan dari saran ini?

- a. Agar pemain bisa melompat lebih tinggi dan lebih jauh
- b. Agar pemain bisa menjaga keseimbangan dan kontrol bola dengan lebih baik
- c. Agar pemain bisa menggiring bola lebih cepat sebelum melakukan lay-up
- d. Agar menembak bisa lebih cepat dan langsung
- e. Agar tembakan langsung lebih cepat

13. Seorang pemain melakukan lay-up tetapi seringkali tembakannya meleset dari ring meskipun posisinya sudah cukup baik. Apa yang sebaiknya diperhatikan dalam latihan untuk memperbaiki tembakan tersebut?

- a. Fokus pada kecepatan langkah dan peningkatan jarak tembakan
- b. Mengontrol sudut tembakan dan posisi tangan agar bola dapat diputar dengan tepat
- c. Melakukan lay-up dari jarak yang lebih jauh
- d. Mengabaikan teknik dan mencoba melompat lebih tinggi
- e. Tidak memperhatikan teknik yang dipelajari

14. Seorang pemain bola basket yang melakukan lay-up dari sisi kanan ring dengan tangan kiri sering diblokir oleh pemain lawan. Teknik apa yang sebaiknya digunakan untuk menghindari hal ini?

- a. Melakukan reverse lay-up dengan tangan kiri dari sisi yang berlawanan
- b. Mencoba menggunakan tangan kanan untuk melempar bola
- c. Melakukan tembakan tiga angka dari luar ring
- d. Meninggalkan bola dan berlari ke posisi lain

e. Meninggalkan pemain lainnya

15. Apa yang harus diperhatikan seorang pemain bola basket saat melakukan lay-up dengan tangan kiri dari sisi kiri ring di bawah tekanan perlindungan yang kuat?

- a. Fokus untuk meningkatkan kecepatan lari dan langsung melompat tinggi
- b. Menggunakan tangan kanan untuk menahan bola lebih lama sebelum melepaskannya
- c. Fokus pada kontrol bola, menjaga keseimbangan, dan memilih langkah yang tepat
- d. Melakukan dribble lebih cepat sebelum melakukan lay-up
- e. Melakukan passing ke rekan team

16. Jika seorang pemain bola basket sering gagal melakukan lay-up di bawah tekanan lawan, apa yang harus dibor lebih lanjut dalam latihan?

- a. Melakukan lay-up dari jarak lebih jauh
- b. Fokus pada teknik pengambilan langkah dan keseimbangan tubuh saat melompat
- c. Meningkatkan kekuatan tangan untuk menahan bola lebih lama
- d. Menggunakan tembakan jarak jauh untuk menghindari blokir
- e. Menggunakan jarak dekat untuk menembak

17. Dalam situasi pertandingan yang penuh tekanan, seorang pemain memilih untuk melakukan lay-up dengan tangan kiri meski dominan menggunakan tangan kanan. Apa yang perlu diperhatikan agar lay-up tersebut berhasil?

- a. Meningkatkan jarak tembakan dan lompat lebih tinggi
- b. Pemutaran langkah pertama dimulai dengan kaki yang berlawanan dengan tangan yang digunakan
- c. Menggunakan teknik dribble lebih cepat sebelum menembak
- d. Fokus pada penguasaan bola dengan kedua tangan agar lebih stabil
- e. Melambatkan teknik dribble sebelum menembak

18. Mengapa seorang pemain harus memilih waktu yang tepat untuk melompat dalam lay-up, terutama ketika ada pemain lawan yang siap memblokir?

- a. Untuk memastikan tembakan lebih cepat dan tidak terduga
- b. Agar pemain bisa melompat lebih tinggi dari pemain lawan
- c. Untuk menghindari blokir dan memastikan bola sampai ke ring

- d. Agar bola bisa diputar lebih cepat dan menghasilkan efek yang lebih kuat
- e. Untuk memastikan bola keluar lapangan

19. Jika seorang pemain bola basket merasa kesulitan melakukan lay-up dari sisi kanan ring dengan tangan kiri, apa yang sebaiknya dilakukan dalam latihan?

- a. Fokus pada penggunaan tangan kanan untuk menembak
- b. Berlatih lay-up menggunakan kedua tangan untuk meningkatkan kerja sama
- c. Hanya berlatih menembak jarak jauh untuk menghindari blok
- d. Mengabaikan teknik lay-up dan fokus pada dribble cepat
- e. Berlatih menembak jarak dekat

20. Seorang pemain bola basket melakukan lay-up, namun sering gagal karena bola terlepas atau tidak mencapai ring dengan baik. Apa yang perlu dibor lebih lanjut agar lay-up tersebut lebih efektif?

- a. Latihan lompat lebih tinggi dan lebih cepat
- b. Latihan kontrol bola dan kecepatan langkah sebelum lompat
- c. Menggunakan teknik tembakan jarak jauh
- d. Mengabaikan kontrol bola
- e. Mengabaikan kecoh lawan

**MODULAJAR
PJOK**

I. INFORMASI UMUM

Abstract

[illegible]

A. Tuiava

[illegible]

1. Name des Projekts	1. Name des Projekts
2. Zielsetzung	2. Zielsetzung
3. Verantwortliche Person	3. Verantwortliche Person
4. Projektziele	4. Projektziele
5. Projektorganisation	5. Projektorganisation
6. Projektbudget	6. Projektbudget
7. Projektfortschritt	7. Projektfortschritt
8. Projektabschluss	8. Projektabschluss
9. Projektbewertung	9. Projektbewertung
10. Projektabschluss	10. Projektabschluss

5. Secara resmi mengakui sistem bank dapat bekerja dan berimplikasi

Lampiran 7. Data Mentah Uji Validitas

No.	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	jml h
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	15
R2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	8
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
R4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17
R5	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
R7	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	8
R8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	15
R9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	17
R10	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
R11	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	11
R12	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	11
R13	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11
R14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	15
R15	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	7
R16	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6
R17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
R18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
R19	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	6
R20	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5
R21	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
R22	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	10
R23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
R24	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	12
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
R26	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14
R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17

R28	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	10
R29	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	9
R30	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6
r	0.455	0.449	0.375	0.483	0.45	0.616	0.366	0.432	0.40	0.46	0.37	0.54	0.55	0.70	0.38	0.46	0.3	0.58	0.39	0.57
hit	2405	1403	5742	1560	301	4375	5398	5797	7714	156	852	743	528	297	673	016	706	169	943	001
ung	3	3	4	8	2	1	1	2	6	3	3	4	4	2	9	4	7	6	6	7
r	0.361	0.361	0.361	0.361	0.36	0.361	0.361	0.361	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.3	0.36	0.36	0.36
tabl					1				1	1	1	1	1	1	1	1	61	1	1	1
e																				
V/T	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

No. Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
Butir 1	0.45524053	0.361	Valid
Butir 2	0.44914033	0.361	Valid
Butir 3	0.37557424	0.361	Valid
Butir 4	0.48315608	0.361	Valid
Butir 5	0.453012	0.361	Valid
Butir 6	0.61643751	0.361	Valid
Butir 7	0.36653981	0.361	Valid
Butir 8	0.432579715	0.361	Valid
Butir 9	0.4077146	0.361	Valid
Butir 10	0.461563	0.361	Valid
Butir 11	0.378523	0.361	Valid
Butir 12	0.547434	0.361	Valid
Butir 13	0.555284	0.361	Valid
Butir 14	0.702972	0.361	Valid
Butir 15	0.386739	0.361	Valid
Butir 16	0.460164	0.361	Valid
Butir 17	0.37067	0.361	Valid
Butir 18	0.581696	0.361	Valid
Butir 19	0.399436	0.361	Valid
Butir 20	0.570017	0.361	Valid

Lampiran 8. Data Reliabilitas

no.	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
R2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
R4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
R5	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
R7	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1
R8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
R9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
R10	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R11	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
R12	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
R13	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1
R14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1
R15	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
R16	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
R17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
R19	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
R20	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
R21	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R22	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
R23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
R24	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
R25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R26	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
R27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1

R28	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
R29	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
R30	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Jumlah x	18	15	24	19	24	25	27	20	16	12	9	19	17	21	19	23	19	18	14	23		
k	20																					
k-1	19																					
Total B	18	15	24	19	24	25	27	20	16	12	9	19	17	21	19	23	19	18	14	23		
Total S	12	15	6	11	6	5	3	10	14	18	21	11	13	9	11	7	11	12	16	7		
P	0.6	0.5	0.8	0.63	0.8	0.83	0.9	0.66	0.53	0.4	0.3	0.63	0.56	0.7	0.63	0.76	0.63	0.6	0.46	0.76		
Q	0.4	0.5	0.2	0.36	0.2	0.16	0.1	0.33	0.46	0.6	0.7	0.36	0.43	0.3	0.36	0.23	0.36	0.4	0.53	0.23		
pa	0.24	0.25	0.16	0.23	0.16	0.13	0.09	0.22	0.24	0.24	0.21	0.23	0.24	0.21	0.23	0.17	0.23	0.24	0.24	0.17		
Jumlah	4.19																					
Answers	18.5																					
Total	2889																					
R11	0.81	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real	Real
4533		abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel	abel

Lampiran 9. Data Kasar Penelitian

No. Respon- den	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20
R1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
R2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
R4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
R5	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
R6	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
R7	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
R10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0
R11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
R14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R18	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
R20	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1
R21	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
R22	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
R23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
R24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1
R25	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1

R55	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R56	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1
R57	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R58	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0
R59	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
R60	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
R61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
R62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
R63	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1
R64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
R65	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
R66	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
R67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
R68	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1
R69	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1
R70	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
R71	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R72	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
R73	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1
R74	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1
R75	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
R76	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
R77	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
R78	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
R79	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
R80	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0
R81	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
R82	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1
R83	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1

Lampiran 10. Dokumentasi Pengambilan Data





