



## **Pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran ketrampilan bola basket**

### ***Utilization of audio visual in learning basketball skills***

Rifki Hakim<sup>1</sup>, Sunarno Basuki<sup>2</sup>

<sup>1</sup> SMAN 13 Banjarmasin, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: [rifkismadap04@gmail.com](mailto:rifkismadap04@gmail.com)<sup>1</sup>, [sunarnobas717@gmail.com](mailto:sunarnobas717@gmail.com)<sup>2</sup>

#### **ABSTRAK**

Pembelajaran PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial). Apabila anak aktif melakukan pendidikan jasmani, misalnya anak bermain kejar-mengejar, maka pada kegiatan yang tidak mereka sadari akan menjadi penyebab terjadinya perubahan-perubahan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dan lancar, maka guru pendidikan jasmani harus betul-betul mengetahui interaksi edukatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian posttest control group. Pada hasil yang telah didapat yakni dari hasil Lay Up shoot yang menggunakan audiovisual bisa memasukkan bola tertinggi 7 dari 10 bola dan hasil yang telah didapat yakni dari hasil lay up shooting yang menggunakan ceramah bisa memasukkan bola tertinggi 5 dari 10 bola di total untuk mendapatkan jumlah distribusi dari hasil tertinggi, maka akan diketahui bagaimana peningkatan hasil shooting siswa yang teknik pembelajarannya melalui audio visual atau tanpa audio visual. Yang dimana siswa diberi treatment selama 4 kali pertemuan sesuai dengan jam pertemuan mata pelajaran PJOK. Pada hasil shooting pada kelompok perlakuan yang sangat jauh berbeda. Kesimpulannya adalah penggunaan media Audio Visual sangat berpengaruh dengan kemajuan hasil shooting siswa pada mata pelajaran PJOK.

**Kata kunci:** audiovisual; shooting; bola basket

PJOK learning is a medium to encourage physical growth, psychological development, motor skills, knowledge and reasoning, and appreciation of values (attitude-mental-emotional-sportsmanship-spiritual-social). If children are actively doing physical education, for example, playing chase, then activities they are unaware of will cause changes. To achieve the goals of learning physical education properly and smoothly, the physical education teacher must really know educational interactions. This study used a posttest control group research design. The results that have been obtained are from the results of the Lay Up shoot using audiovisual being able to enter the highest ball 7 out of 10 balls and the results that have been obtained namely from the results of the layup shooting using lectures can enter the highest ball 5 out of 10 balls in total to get the total distribution from the highest results, it will be known how to increase the shooting results of students whose learning techniques are through audio-visual or without audio-visual. Students are given treatment for 4 meetings in accordance with the PJOK subject meeting hours. The shooting results in the treatment group were very much different. The conclusion is that the use of Audio-visual media is very influential in the progress of student shooting results in the PJOK subject.

**Keywords:** audiovisual; shooting; basketball

#### **INFO ARTIKEL**

##### **Riwayat Artikel:**

Diterima : 07 Juni 2023

Disetujui : 04 Juli 2023

Tersedia secara *Online* Juli 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16454>

##### **Alamat Korespondensi:**

Rifki Hakim

SMAN 13 Banjarmasin, Indonesia

Jl. Setia No.24-B, RT.37, Pemurus Dalam,

Kec. Banjarmasin Sel., Kota Banjarmasin,

Kalimantan Selatan 70248

Email: [rifkismadap04@gmail.com](mailto:rifkismadap04@gmail.com)



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dan utuh. Tujuan umum pada pendidikan jasmani pada pembelajaran adalah menselaraskan dengan tujuan umum pada pendidikan kedepannya. Dimana tujuan dalam pendidikan jasmani tersebut adalah untuk meningkatkan berbagai aspek dalam gerak tubuh seseorang terutama dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Melalui proses tersebut, maka terjadilah perubahan-perubahan perilaku yang relatif melekat pada diri sendiri. Hal ini dapat diketahui setelah selang berapa lama hasil belajar mulai teramati dan bahkan dapat diungkapkan, misalnya bila diadakan evaluasi terhadap hasil belajar. Secara sederhana proses pembelajaran pendidikan jasmani itu adalah proses belajar untuk bergerak, beraktivitas dan belajar melalui gerak yang aktif pada tubuh.

Selain belajar dan didik melalui pelajaran pendidikan jasmani guna untuk meningkatkan gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani seorang diajarkan untuk bergerak aktif untuk meningkatkan stamina tubuh, melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya tersebut. Melalui proses setiap belajar tersebut pada pendidikan jasmani sangat ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan. Perkembangan itu bersifat sangat menyeluruh pada kehidupan, sebab yang dituju itu bukan saja pada setiap aspek jasmani yang lazim dan dicakup dalam istilah psikomotorik dalam kegiatan sehari-hari. Namun juga, perkembangan ini pada dasarnya bersifat tentang pengetahuan dan pada penalaran yang perlu dicakup dalam istilah kemampuan kognitif pada manusia. Selain itu proses yang dicapai pada perkembangan watak serta sifat kepribadian yang akan tercakup dalam istilah perkembangan afektif tersebut.

Pendidikan jasmani ini adalah bagian dari pendidikan keseluruhan pada kehidupan peserta didik yang mengutamakan setiap aktivitas jasmani dan pembinaan kepada hidup sehat manusia untuk meningkatkan segala aspek aspek pertumbuhan dan perkembangan perkembangan pada jasmani tersebut, dan juga pada mental sosial, dan emosional yang serasi pada kehidupan, selaras dan seimbang pada manusia. Pelaksanaan pada pendidikan jasmani tersebut, olahraga dan kesehatan merupakan sebuah bentuk investasi dalam waktu jangka yang sangat panjang dalam upaya untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia kearah yang lebih baik kedepannya. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan pada pendidikan membutuhkan waktu yang relative lama untuk kedepannya.

Olahraga bola basket dimana satu tim terdiri dari 5 orang yang saling bertanding dengan bertujuan memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan mendapatkan point untuk memenangkan pertandingan tersebut. Bola basket memiliki teknik dasar memegang bola, menangkap bola, melempar bola,

menggiring bola, *pivot*, *lay up* dan *shooting*. Sehubungan dengan itu guru sangat berperan penting sekali dalam dunia pendidikan kepada peserta didik, guru juga bagi merupakan penentu keberhasilan pendidikan didalam ruang pendidikan tersebut, sejalannya dengan setiap tugas utamanya sebagai pendidik atau pengajar di sekolah, guru juga melakukan tugas-tugas pada kinerja pendidikan dalam setaip bimbingan, pengajaran dan latihan. Semua kegiatan itu sangat terkait dengan upaya pengembangan para peserta didik dengan membimbing, mengajar, dan melatih peserta didik untuk mencapai pendidikan yang luas dan bermanfaat untuk peserta didik.

Tujuan peneletian Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar shooting bola basket pada peserta didik di SMA Negeri 13 Banjarmasin dengan menggunakan media audio visual. Permainan bola basket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar yang dimainkan oleh 5 orang setiap regu, dimainkan dengan tangan, boleh di oper ke sesama tim teman, boleh juga dipantulkan ke lantai untuk melakukan gerakan selanjutnya (ditempat ataupun sambil berjalan) dan tujuannya adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola kedalam keranjang lawan untuk tim dan menghasilkan *point*. Saputro Prabandoro Ramadhan Gilang (2014:1)(Supatri et al., n.d.-a).

Keahlian dasar bola basket antara lain : a. *Foot Work* (gerakan kaki) , b. *Shooting* (menembak)., c. *Passing and catching* (mengoper dan menangkap) , d. *Mendribble* (memantulkan bola) e. Bergerak dengan bola , f. Bergerak tanpa bola, g. Bertahan Dalam permainan bola basket bertujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke ring Lawan untuk mengumpulkan angka (beck, 2006).

Olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan muda dan tua, tidak hanya mahasiswa saja memainkannya tapi bagi kalangan semua usia, tetapi sekarang permianan bola basket sudah banyak merambak ke anak pelajar dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat menengah atas dan permainan ini bersifat umu yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini dapat dilihat dari adanya berbagai pertandingan-pertandingan secara umum yang diadakan untuk para pelajar tingkat menengah dan mahasiswa serta khalayak ramai.

Dengan adanya pertandingan-pertandingan yang sangat penting yang diadakan untuk para pelajar dan untuk umum maka akan muncul persaingan yang mengakibatkan munculnya pemainpemain baru yang berkualitas. Gerakan-gerakan teknik dalam permainan bola basket sangat kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, elenturan dan lain-lain. Untuk melakukan permaninan ini gerakan-gerakan dalam teknik bola basket secara baik sangat diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai dalam suatu permaninan bola basket.

Media ini merupakan segala sesuatu yang sangat dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi pesan atau informasi kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak yang dipakai. Penggunaan media audiovisual dapat mempertinggi perhatian anak agar anak menjadi tertarik dengan tampilan yang menarik disaat melakukan pembelajaran. Selain itu, anak akan takut ketinggalan jalannya video tersebut jika melewatkan dengan mengalihkan konsentrasi dan perhatian terhadap apa yang dilihatnya serta yang diingat. Media audiovisual pada pembelajaran yang menampilkan proses pemberian materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri pada peserta didik. (Fachri et al., n.d.)

Dalam suatu proses belajar mengajar yang dilakukan, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran yang telah dipaparkan. Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar seperti biasa dengan dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa maupun secara umum. Media yang dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut independent media. Media itu perlu dirancang dan dikembangkan dan diproduksi secara sistematis, tersusun, terarah serta menyalurkan informasi secara terarah dan menyeluruh untuk mencapai tujuan intruksional tertentu kepada peserta didik.

Menurut (Akhyar & Suryani, 2012) media pembelajaran adalah alat yang sangat dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan supaya peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran lebih tinggi, dan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna untuk proses pembelajaran kedepannya. Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audiovisual, media cetak, media gabungan dari 4 media cetak dan komputer.

Media audiovisual adalah model pembelajaran yang meningkatkan kualitas belajar peserta didik penggunaan materinya dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran secara tidak seluruhnya termasuk alat yang digunakan dapat berupa video dan komputer sehingga meningkatkan proses pembelajaran (Susanto et al., 2015). Menggunakan media pembelajaran berarti tidak lagi memberi kesempatan pada guru untuk duduk dan menjelaskan, sementara siswa dicukupkan untuk hanya tunduk dan membayangkan, dengan menggunakan media pembelajaran, baik guru maupun siswa terbantu untuk memahami materi tertentu dengan cara yang lebih efektif dan konstruktif (Fujiyanto et al., 2016). Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar secara terstruktur dan efisien. Mengingat

banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya, sehingga dapat digunakan dengan tepat sehingga tidak terjadi disfungsi dari media pembelajaran.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar ini, sering pula disaat pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah, seperti: bahan pembelajaran untuk memberikan materi pada peserta didik (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*visual education*), alat peraga dan media perjelas untuk memberikan materi pembelajaran serta alat pendukung lainnya. Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri adalah CD (*compact disk*) pembelajaran media visual merupakan media yang hanya bisa dilihat, seperti media gambar, foto, poster dan lain-lain. Media audio merupakan media yang hanya bisa didengar seperti radio, sedangkan media audiovisual merupakan media yang bisa dilihat dan didengar seperti film dan video (Ardyanto Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi & Wahid Hasyim Jl Menoreh Tengah, 2018). Menurut (Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar & Ramadan STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2017) mengungkapkan secara umum kegunaan dari media yaitu: a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas dan komunukatif., b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan daya indera serta hal umum lainnya., c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antar murid dengan sumber belajar yang sudah ditentukan kriterianya., d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetik serta indera lainnya. e. Memberi ransangan yang sama pada peserta didik, mempersamakan pengaman untuk menimbulkan persepsi yang sama pada peserta didik.

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian terhadap proses belajar, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan pada peserta didik, atau hal lainnya yang tidak pernah didapatkan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Ramadhan et al., 2020). Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pemberian materi pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audiovisual, media cetak, mediagabungan dari media cetak dan komputer. Media pembelajaran merupakan wujudpenggabungandari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audiovisual, media cetak, media gabungan dari media cetak dan komputer. (Pinar Arwanda et al., 2021) Media audia visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan

pedengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pendidikan erat kaitannya dengan pembedayaan teknologi dalam pendidikan dan teknologi pendidikan itu sendiri. Dalam studi teknologi pendidikan, ada perbedaan gradual antara alat Audiovisual 5 (Audiovisual aids) dan media Audiovisual (Audiovisual media) dan dapat membantu untuk mempermudah jalannya pembelajaran. Dengan demikian pula media pendidikan itu berfungsi ganda pada duni pembelajara, yakni sebagai pembawa, penyalur pesan/informasi dan sebagai unsur untuk menunjang proses pembelajaran pada dunia pendidikan (Supatri et al., n.d.-b). Belajar adalah suatu usaha dasar yang dilakukan oleh setiap individu-individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan proses pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu kedepannya. (Porkes Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan et al., 2022a) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dari ilmu yang didapat.

Susanto et al. (2015) hasil belajar dapat terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan proses hasil belajar yang terstruktur, intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi terhadap keseluruhan 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan prilaku sikap seseorang yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan peserta didik, jawaban atau reaksi peserta didik, penelitian, organisasi dan internalisasi 3) Ranah Psikomotorik yaitu berkenaan dengan hasil belajar peserta didik keterampilan dan kemampuan bertindak pada proses bergerak. Pada tiga ranah ini yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh peserta didik pada dunia pendidikan. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh dari peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Dari beberapa definisi diatas yang dapat diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku pada seseorang untuk menjadi yang lebih baik kedepannya dan dapat berguna.

## **PEMBAHASAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dikenal dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas secara umum berupa pengembangan penelitian yang terpakai (*applied research*), dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pemeran aktif kegiatan pokok pada suatu objek; agen perubahan; dan subjek atau objek-objek yang akan diteliti dan memperoleh untuk mendapatkan manfaat dari hasil tindakan yang

diberikan secara terencana oleh si peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif karena menggunakan sumber data langsung sebagai latar ilmiah, data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat, dibatasi oleh fokus. Analisis data dilakukan secara induktif dan lebih mementingkan proses daripada hasil.

Sesuai dengan tujuan pada penelitian ini, maka dengan penelitian ini menggunakan jenis penelitian "*Classroom Action Research*" (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Jambi et al. (2023), "Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan yang dilakukan oleh guru tersebut dalam mengembangkan suatu tindakan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran".

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audiovisual yang menampilkan sebuah video teknik *shooting* bola basket *slowmotion* kepada para peserta didik. Dalam video ini peneliti menyajikan rangkaian gerakan *shooting* bola basket yang terdiri dari sikap awal pada saat akan melakukan *shooting* bola basket, pada saat melakukan *shooting* bola basket dan akhirnya sebagai penutup rangkaian *shooting* bola basket. Video ini sengaja peneliti sajikan dengan teknik *slowmotion* guna membuat peserta didik lebih memahami pergerakan yang dilakukan oleh testi yang memperagakan video. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan 2 kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal belajar PJOK.

Dari analisis data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model audiovisual yang menampilkan video teknik *shooting* bola basket *slowmotion*. Peningkatan ini terjadi pada aktivitas dan hasil tes akhir peserta didik secara keseluruhan. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga dibantu oleh guru PJOK, antusias peserta didik pada siklus II dilihat pada saat peneliti menyampaikan materi pembelajaran menggunakan video *slowmotion*, peserta sudah tidak ragu lagi dalam mempraktekkan teknik *shooting* bola basket dan melakukan pengambilan nilai yang diadakan oleh peneliti.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan tabel yang telah disajikan di atas. Pada penelitian ini, hasil dari siklus yang dilakukan dalam proses pembelajaran bola basket, sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagoes Adam Setyo Budi berdasarkan hasil penelitian dan melalui perhitungan data menggunakan SPSS 19 bahwa pemberian pembelajaran basket dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar *shooting* basket yang tentunya nanti akan membantu meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket. Pada hasil belajar dengan menggunakan media gambar sebesar 78,25%, hasil belajar dengan

menggunakan media *audiovisual* sebesar 87,26%., dimana kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan tabel perbandingan, dapat dilihat peserta didik mencapai KKM rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I 47.12% dan pada siklus II menjadi 72.22%. Meskipun dalam data tersebut masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas pada siklus I, namun pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **SIMPULAN**

Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik di SMA Negeri 13 Banjarmasin tahun pelajaran dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang setiap pertemuan pada 2 hari dalam satu minggu. Setiap siklus menggunakan media Audiovisual serta diberikan video *slowmotion* materi mengenai shooting bola basket. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran shooting bola basket menggunakan penerapan media Audiovisual sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana dapat dilihat dari peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM meningkat pada siklus Akhir.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam paper ini dapat disarankan guru PJOK diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas dan lebih motivatif pada proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kompetensi peserta didik. Untuk menghasilkan hasil belajar *shooting* bola basket dapat dilakukan dengan terarah dengan kriteria yang telah ditentukan menggunakan media Audiovisual yang disampaikan melalui video *slowmotion* dan lebih memudahkan para guru dalam memberikan materi kepada peserta didik

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ucapkan terima kasih kepada bapak dosen Dr. Mashud, M.Pd yang sudah membantu dan membimbing dalam perkuliahan dan di dalam proses berkarya selama ini, juga kepada semua rekan-rekan mahasiswa magister Pendidikan jasmani Angkatan 2022 yang selalu support dalam segala kesulitan, tak lupa kepada semua pihak yang telah mensupport dan membantu kelancaran dalam penyusunan karya ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhyar, M., & Suryani, N. (2012). Pre-Service Science Teachers Perception About High Order Thinking Skills (HOTS) in 21 st Century. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*, 2(1), 29.
- Ardyanto Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, S., & Wahid Hasyim Jl Menoreh Tengah, U. X. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual (Sofyan Ardyanto) **PENINGKATAN TEKNIK SERVIS PENDEK PADA BULUTANGKIS MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL**. 4(3).
- beck. (2006). Hal Isi JPJI Nov 2006 print.
- Bélanger, M., Humbert, L., Vatanparast, H., Ward, S., Muhajarine, N., Chow, A. F., Engler-Stringer, R., Donovan, D., Carrier, N., & Leis, A. (2016). A multilevel intervention to increase physical activity and improve healthy eating and physical literacy among young children (ages 3-5) attending early childcare centres: The Healthy Start-Départ Santé cluster randomised controlled trial study protocol. *BMC Public Health*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2973-5>
- Bola, P., Sman, B. Di, Barat, K., Al Hidayatullah, M., Syafei, M. M., Dimiyati, A., Kesehatan, P. J., Rekreasi, D., Keguruan, F., Pendidikan, I., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (n.d.). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 2023(2), 382–396. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7575611>
- Fachri, A. Z., Ajie, H., & Oktaviani, V. (n.d.). pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas x smk negeri 40 jakarta.
- Fujiyanto, A., Kurnia Jayadinata, A., Kurnia, D., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J. L., & 211 Sumedang, A. N. (2016). penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antar makhluk hidup (Vol. 1, Issue 1).
- Hanifah Salsabila, U., Nurus Sofia, M., Putri Seviarica, H., & Nurul Hikmah, M. (n.d.). urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar.
- Jambi, U. B., Ali, M., & Iqroni, D. (2023). *JIUBJ Jurnal Ilmiah Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Basketball Dribbling*. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23, 715–720. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.2996>
- Kurniastuti, I., & Azwar, S. (2014). Construction of Student Well-being Scale for 4-6 th Graders. In *JURNAL PSIKOLOGI* (Vol. 41, Issue 1).

- Kurniawan, Y., Rohman, U., Studi Pendidikan Jasmani, P., & Pascasarjana, P. (n.d.-a). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5912095>
- Kurniawan, Y., Rohman, U., Studi Pendidikan Jasmani, P., & Pascasarjana, P. (n.d.-b). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5912095>
- Lumba, A. J. F., Blegur, J., & Indra Bayu, W. (2021). Teaching Performance Instruments of Physical Education Teachers. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5, 436–442. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- Mandigo, J. ;, Francis, N. ;, Lodewyk, K. ;, & Lopez, R. (2009). Physical Literacy for Educators. In *Physical & Health Education Journal*; Autumn (Vol. 75).
- Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar, P., & Ramadan STKIP Muhammadiyah Kuningan, G. (2017). JUARA : Jurnal Olahraga. In *JUARA : Jurnal Olahraga* (Vol. 2, Issue 1).
- Peczyńska, J., Klonowska, B., Żelazowska-Rutkowska, B., Polkowska, A., Noiszewska, K., Bossowski, A., & Głowińska-Olszewska, B. (2022). The Relationship between Selected Inflammation and Oxidative Stress Biomarkers and Carotid Intima-Media Thickness (IMT) Value in Youth with Type 1 Diabetes Co-Existing with Early Microvascular Complications. *Journal of Clinical Medicine*, 11(16). <https://doi.org/10.3390/jcm11164732>
- Pinar Arwanda, N., Kresnapati, P., & Ari Widayatmoko, F. (2021). Gajah Raya No.30 B, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50166 2 Universitas PGRI Semarang. Jl. Gajah Raya No.30 B, Sambirejo, Kec. Gayamsari. In Online) *Journal of Physical Activity and Sports* (Vol. 2, Issue 1).
- Porkes Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan, J., Azhari Badaruddin, M., Aminudin, R., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., & Singaperbangsa Karawang, U. (2022a). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Teknik Shooting (Free Trhow) Permainan Bola Basket. 5(2), 369–377. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>
- Porkes Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan, J., Azhari Badaruddin, M., Aminudin, R., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., & Singaperbangsa Karawang, U. (2022b). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Teknik

Shooting (Free Throw) Permainan Bola Basket. 5(2), 369–377.  
<https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>

- Prasetyo, I. (n.d.). Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021 SHEs: Conference Series 4 (5) (2021) 1-6 Increasing One hand shoot Learning Outcomes through Audio Visual Media in Basketball Game. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang, J., & Yudi Santoso Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang, E. (2013). penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar shooting bolabasket pada peserta didik kelas x-1 smk darul'ulum peterongan jombang tahun pelajaran 2013/2014. 1(3).
- Putra, I., Kanca, I. N., & Swadesi, I. (n.d.). jurnal teknologi pembelajaran indonesia pengaruh pelatihan massed practice berbantuan media audio visual berbasis android terhadap keterampilan lay up shooting dan dribbling bola basket.
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. (2020). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 50–59.  
[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122)
- Sari, R. T., Angreni, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. 30(1), 79–83.
- Simanjuntak, E. M. (2020). upaya meningkatkan hasil belajar chest pass bola basket melalui media audiovisual dengan model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas sepuluh atph (pertanian) smk negeri 2 somolo-molo. 3(1), 32–40.
- Supatri, D., Puspa Hidasari, F., & Haetami Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak, M. (n.d.-a). peningkatan hasil belajar shooting bola basket menggunakan media audiovisual pada peserta didik sma negeri 1 sungai raya.
- Supatri, D., Puspa Hidasari, F., & Haetami Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak, M. (n.d.-b). peningkatan hasil belajar shooting bola basket menggunakan media audiovisual pada peserta didik sma negeri 1 sungai rayaRAYA.
- Supatri, D., Puspa Hidasari, F., & Haetami Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak, M. (n.d.-c). peningkatan hasil belajar shooting bola

basket menggunakan media audiovisual pada peserta didik sma negeri 1 sungai raya.

- Susanto, H., Rinaldi, A., & Islam Negeri Raden Intan Lampung, U. (2015). Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 6, Issue 2).
- Tremblay, J., Prakash, A., Acuna, D., Brophy, M., Jampani, V., Anil, C., To, T., Cameracci, E., Boochoon, S., & Birchfield, S. (2019). Training Deep Networks with Synthetic Data: Bridging the Reality Gap by Domain Randomization. <https://github.com/tensorflow/models/tree/>