

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Widuri Raharja (2013) pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks Pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi Pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui prose belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut Munandar (2011) “pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif,

mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan”. Kondisi sekitar siswa berpengaruh pada kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

Sedangkan menurut zinal Aqib (2013, hlm.66) pembelajaran adalah “upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi”. Menurut Damayanti dan Mudjiono dalam Syaiful sagala (2011, hlm.62) pembelajaran adalah “rancangan belajar yang dipersiapkan oleh guru, gunatercapainya sebuah tujuan”.

Menurut Winartapura dalam Helmiati (2013) pembelajaran merupakan “kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi dan memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengansumber belajar”. Proses pembelajaran merupakan hal yang kompleks dan sistematis. Hal tersebut juga dijelaskan dalam Helmiati (2013) bahwa “keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai komponen atau sub sistem yang menjadi satu kesatuan, saling berinteraksi dan berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu hasil secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Komponen pembelajaran, interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Sumiati dan Asra (2017: hlm.3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan

sebelumnya.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2017: hlm.10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut H. Daryanto (2015, hlm.58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Tujuan belajar memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut E Mulyasa (2016: hlm.222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- 1) Mengisi kolom identitas
- 2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- 3) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- 5) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok pembelajaran yang terdapat dalam silabus.

- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- 7) Menentukan Langkah-langkah pembelajaran.
- 8) Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- 9) Menyusun kriterian penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

2.1.2 Konsep Keterampilan Gerak

Gerak dasar merupakan gerak yang bersifat umum yang biasa dilakukan oleh peserta didik. Gerak dasar yang di pelajari disekolah secara umum merupakan gerak fundamental. Pangrazzi dalam Suherman (2018, hlm.255). Mengemukakan bahwa Gerakan-gerakan dasar fundamental dibagi kedalam tiga rumpun gerak yaitu : Gerakan lokomotor, non – lokomotor, dan manipulatif. Realisasi gerak dasar fundamental tersebut dalam kurikulum Pendidikan jasmani, olahraga.

Setiap melakukan aktivitas peserta didik pun tidak luput dari gerak baik sadar maupun tidak sadar. Gerak dasar manusia secara umum terdiri atas tiga macam gerak, yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulative. Menurut Aip Syarifudin dan Muhadi (2018) pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Gerak dasar manusia merupakan pola Gerakan yang melibatkan bagian tubuh yang berada seperti kaki, lengan, dan kepala.

Menurut pendapat di atas gerak dasar adalah perubahan tempat atau kedudukan suatu benda pada titik keseimbangan awal seperti jalan, lari, lompat dan lempar yang melibatkan bagian tubuh seperti kepala, tangan, dan kaki yang dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani. Keterampilan gerak merupakan perwujudan kualitas koordinasi dan kontrol atas bagian-bagian tubuh yang terlibat dalam gerak. Keterampilan gerak diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan

gerakan berulang-ulang . keterampilan gerak setiap orang berbeda-beda. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan keterampilan gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative secara efektif dan efisien.

Menurut Haibach – Beach et al (2013, hlm.37-38). “Karakteristik keterampilan gerak antara lain: (1) suatu proses diperlukan untuk menyebabkan perubahan dalam kemampuan untuk menunjukkan performa dengan terampil, (2) terjadi sebagai akibat langsung dari latihan bukan karena pematangan atau perkembangan fisiologis secara langsung, (3) perubahan kinerja yang relative permanen dalam kemampuan individu yang diamati”. Menurut Goodway, Ozmum, & Gallahue (2019, hlm.416). Bahwa “adanya penguasaan keterampilan gerak dapat meningkatkan fisik dan percaya diri dalam melakukan aktivitas”.

Dengan demikian, menurut Gustiana (2012, hlm.152). Kemampuan gerak sangat berfungsi untuk menjaga kestabilan dan koordinasi gerak agar siswa menjadi dewasa yang sehat secara mental, fisik, sosial dan emosional sehingga kedepannya dapat mencapai perkembangan yang optimal yang kaya akan potensi, dan dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berdaya saing”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak merupakan keterampilan yang diperlukan untuk menyebabkan perubahan akibat dari latihan yang dapat mendorong siswa untuk bergerak secara efektif dan efisien agar dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Pembelajaran gerak dasar melalui permainan dapat dikatakan adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan menurut Apri Dkk (2018, hlm.257). Adalah permainan yang didesain khusus untuk pembelajaran. Desain permainan tersebut mengaitkan materi dan keterampilan yang harus dimiliki sesuai dengan kompetensi yang hendak di capai dalam setiap pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan tidak terlepas dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai, permainan yang nanti akan di lakukan harus di analisis terlebih dahulu sebelum digunakan, selain itu dalam mendesain

permainan pendidik dapat memodifikasi permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di tuju dan dilakukan.

2.1.3 Konsep Permainan Bola Basket

Menurut Syarifuddin dalam Basri dan Azhari dalam Jurnal Riset Physical Education (2018: hlm.147) menyatakan, "Bola basket adalah salah satu jenis permainan termasuk cabang olahraga permainan, menggunakan bola besar, mempunyai peraturan, waktu, lapangan dan organisasi tertentu". Hakikat bola basket itu Menurut Wiradihardja dan Syarifudin (2017: hlm.33) menyatakan , "Bola basket ialah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh putri maupun putra. Tiap regu terdiri dari 12 orang pemain putra atau putri dan 5 orang yang dapat langsung turun ke lapangan permainan untuk tiap regu". Adapun teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola basket diantaranya, *dribbling*, *passing* dan *shooting*. Seperti yang dinyatakan oleh Toho Cholik Motuhir dkk (2013) teknik dasar permainan bolabasket adalah "(*dribbling*), (*passing*) dan (*shooting*)". Seperti yang telah diuraikan bahwa keterampilan terpenting dalam bermain basket adalah kemampuan menguasai *dribbling* yang baik dan benar. Teknik dasar *dribbling*, *passing*, *defance*, dan *rebounding* mungkin hanya mengantarkan seseorang untuk memperoleh skor tetapi peserta didik juga harus mampu melakukan *dribbling* dengan baik dan benar.

Lapangan permainan bola basket harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas sesuai peraturan, serta menggunakan ring basket dengan ketinggian 3,05 m.

Permainan bola basket sama seperti olahraga lainnya, bola basket memiliki berbagai Teknik dasar yang perlu dikuasai oleh para peminatnya khususnya bagi para pemula yang ingin belajar menjadi pemain professional. Adapun teknik dasarnya yaitu sikap tangan, *dribbling*, *passing*, *catching*, *shooting*, *pivot*, dan *rebound*. Sehubung dengan hal tersebut, berikut penjelasan mengenai teknik dasar dalam permainan bola basket.

1) Sikap Tangan



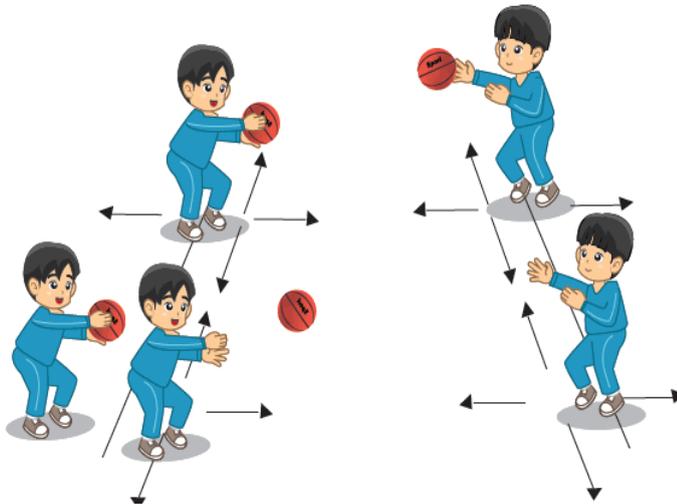
Gambar 2.1 Sikpa Tangan

(sumber. Lukyani & Agustina,2021, hlm.5)

Bola basket merupakan olahraga yang mengandalkan tangan untuk memainkannya. Cara memegang bola basket dengan sikap tangan yang benar merupakan hal dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain. Langkah paling awal yang harus dilakukan untuk menguasai sikap tangan dalam memegang bola basket adalah dengan membentuk tangan seperti mangkuk besar. Bola dipegang dan diletakkan diantara kedua telapak tangan. Telapak tangan harus memegang agak ke belakang bagian samping bola jari-jari tangan harus direntangkan secara lebar agar bola bisa melekat ketika dipegang. Ibu jari harus berada di dekat dengan pusat badan bola.

Sikap tangan dalam basket adalah ibarat pondasi dalam bangunan. Pada dasarnya sikap tangan akan menentukan bagaimana seseorang dapat bermain basket dengan baik. Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, bahwa sikap tangan akan menentukan bagaimana seseorang dapat bermain basket dengan baik.

2) Melempar dan menangkap (Passing and catching)



Gambar 2.3 Melempar dan Menangkap (*passing and catching*)

(Sumber: Miniscalco, 2015, hlm.44)

Passing atau operan adalah memberikan atau mengoper bola ke rekan satu tim. Passing merupakan suatu teknik dasar yang sangat penting saat pertandingan tetapi mudah dibanding teknik dasar yang lain. Salah satu kunci keberhasilan dari serangan yang dibuat oleh sebuah tim adalah umpan yang tepat dan merupakan unsur penentu berbagai tembakan yang berpeluang mencetak poin. Passing memiliki beberapa teknik diantaranya, yaitu chest pass (operan dada), bounce pass (operan pantul), overhead pass (operan di atas kepala), dan base ball pass. Dalam menangkap (*catching*) harus memperhatikan agar bola tetap berada dalam penguasaan. Bola dijemput dengan telapak tangan dan jari-jari tangan rentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk diantara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola. Menangkap bola atau *catching ball* terdiri dari dua macam cara, yaitu menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada.

Istilah mengoper atau melempar serta mengumpan selalu berhubungan dengan menangkap atau menerima bola.

3) Menembak (*shooting*)

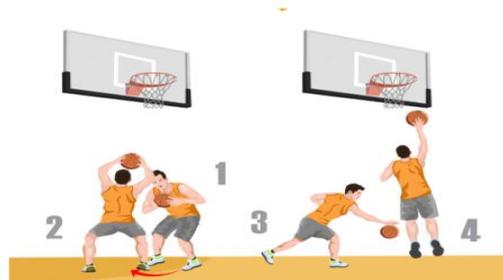


Gambar: 2.5 Menembak (*shooting*)

(Sumber: Miniscalco, 2015, hlm.46)

Shooting merupakan sebuah teknik dasar yang frekuensinya sangat menentukan dalam meraih suatu kemenangan dalam pertandingan bola basket. Dalam permainan bola basket, latihan shooting merupakan bagian terpenting dari semua sesi. Gerakan shooting merupakan kesatuan gerakan yang melibatkan mekanika dasar, termasuk pandangan mata, balance, posisi tangan, pengaturan siku, dan irama tembakan. Jenis shooting dalam permainan bola basket sangat bervariasi. Menembak dalam bola basket terdiri dari one-handset shoot, jump shoot, free throw, under ring shoot, lay up shoot, dan hook shoot.

4) Menembak di Bawah Ring (*under Ring Shoot*)



Under ring shoot merupakan upaya memasukkan bola ke dalam keranjang dengan posisi berada tepat di dekat ring baik itu samping kiri maupun

kanan.

Menurut Oliver dalam Nurhidayah et al., (2022, hlm.2) mengungkapkan bahwa “under ring shoot merupakan tembakan yang dilakukan ketika seorang pemain penyerang berada di dekat ring basket setelah menerima sebuah umpan, merebut bola dari rebound atau melakukan jump shoot setelah melakukan dribble drive ke arah ring basket”. Tujuan dari teknik ini yaitu menembakkan atau memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dari bawah ring. Pada saat melakukan tembakan seorang pemain harus memperhatikan arah atau sasaran yang akan dituju. Biasanya untuk jarak dekat atau daerah sekitar bawah ring dianjurkan untuk mengarahkan bola ke papan pantul terlebih dahulu sebab peluang bola untuk masuk ke ring akan menjadi lebih besar.

5) Menjarah Bola (*Rebound*)



Gambar 2.4 Menjarah Bola (*Rebound*)

(Sumber: Miniscalco, 2015, hlm.45)

Rebound merupakan salah satu teknik yang dipakai dalam olahraga basket, dimana seorang pemain mendapatkan bola pantul yang gagal masuk ke dalam ring. Para pemain yang biasanya melakukan rebound adalah mereka yang berada di posisi power forward juga center. Pemain yang memiliki tinggi badan lebih tinggi dari pada pemain lain serta pemain tengah yang berada di dekat ring biasanya dapat melakukan rebound dengan efektif dibandingkan pemain yang lain. *Jump to the ball*, *make contact*, dan *box out* merupakan beberapa hal yang harus diperhatikan ketika melakukan rebound.

Adapun jenis rebound terbagi menjadi dua, yaitu ofensif rebound dan defensive rebound. Ofensif rebound artinya mendapatkan bola pantul yang tidak masuk oleh rekan satu tim, sedangkan defensive rebound terjadi ketika mendapatkan bola pantul yang tidak masuk oleh tim lawan.

6) Menggiring (*Dribbling*)



Gambar 2.2 Menggiring (*Dribbling*)

(Sumber: Lukyani & Agustina, 2021, hlm. 7)

Teknik ini merupakan teknik yang berperan dalam mengatur ritme dan tempo permainan bola basket. *Dribbling* adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkannya ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berdiam di tempat, berjalan maupun berlari. *Dribbling* dilakukan untuk melindungi bola agar bola tidak direbut oleh tim lawan dan tetap berada dalam penguasaan tim. Tidak hanya itu, *dribbling* dalam basket seringkali digunakan untuk mengontrol bola.

Dalam permainan bola basket *dribbling* hanya boleh dilakukan menggunakan satu tangan, baik tangan kiri maupun kanan. Posisi dalam melakukan *drbbling* biasanya dilakukan dengan cara memosisikan badan diantara bola dan lawan. Tubuh dan tangan yang tidak melakukan *dribbling* biasanya digunakan untuk melindungi bola dari lawan. Oleh sebab itu,

dusahakan tidak jauh dari jangkauan badan ketika menggiring bola.

Salah satu teknik yang harus dikuasai yaitu *dribbling* yang merupakan teknik dasar paling awal untuk dikuasai. Dribbling merupakan salah satu teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena kemampuan ini sangat penting bagi setiap atlet yang terlibat dalam bermain bola basket". Menurut Fatahilah dalam Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (2018: hlm.12) menyatakan, "*Dribbling* merupakan kemampuan siswa memindahkan bola menggunakan tangan dengan secepatcepatnya untuk pencapaian tujuan yaitu mengada kan serangan balik, melewati lawan, memancing lawan, mengatur tempo permainan serta mencetak angka ke basket lawan secara efektif dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan".

Berikut tahap-tahap dalam melaksanakan dribbling pada permainan bola basket, yaitu:

- 1) Buka jari-jari tangan dengan lebar dan buat jari rileks
- 2) Gunakan ujung jari untuk mengontrol arah bola
- 3) Buka kaki selebar bahu
- 4) Posisikan tubuh sedikit turun
- 5) Pantulkan bola ke lapangan
- 6) Pandangan mata ke depan.

2.1.4 Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran Menurut Hamalik 1986 dalam arsyad, (2012, hlm.15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran Menurut Strauss dan Fost dalam Dina Indriana, (2011, hlm.32) mengidentifikasi “Sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran:

Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media”.

Pendapat Azhar Arsyad (2012, hlm.71) mengungkapkan bahwa “dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio), Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik), Kemampuan mengakomodasikan umpan balik, Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama), Tingkat kesenangan (prefensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya”. Fungsi media Pada Pembelajaran Menurut Azhar Arsyad (2012, hlm.15) fungsi utama media pembelajaran adalah “sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat serta minat peserta didik yang merupakan faktor penting dalam menentukan keterampilan siswa. Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan kita untuk berekspresi maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audiovisual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertsai music dan suara.

Menurut Yudhi Munandhi (2012, hlm.56) media audio visual merupakan “media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini bisa dipergunakan untuk membantu guru sebagai pentransfer sekaligus sebagai sarana (fasilitator) yang dapat mempermudah penyampaian materi terlebih penyampaian materi yang dilakukan secara daring. Media ini tidak hanya dikembangkan melalui bentuk film saja, tetapi dapat dikembangkan dengan

berbagai inovasi seperti video tutorial, atau berbentuk penjelasan powerpoint, hal ini harus dikemas kreatif dan semenarik mungkin agar memiliki daya tarik yang membuat siswa termotivasi belajar hingga mempermudah dalam memahami beberapa materi yang sulit dipahami. Langkah – langkah yang digunakan dalam penggunaan medianya pun sama seperti halnya media pembelajaran lainnya.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut:

- 1). Persiapan kegiatan yang telah dilakukan oleh guru pada saat persiapan :
 - (1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),
 - (2) Membuat dan mengedit materi yang akan dijelaskan melalui video,
 - (3) Mengatur peralatan media serta aplikasi yang akan digunakan.
- 2). Pelaksanaan/Penyajian pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan:
 - (1) Memastikan media pembelajaran telah siap dan koneksi jaringan stabil,
 - (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan,
 - (3) Menjelaskan teknis pembelajaran daring yang akan dilaksanakan,
 - (4) Menyampaikan materi melalui video pembelajaran baik video penjelasan materi yang akan disampaikan ataupun tutorial tugas gerak yang harus dilaksanakan peserta didik di rumah.
- 3). Tindak lanjut aktivitas ini yaitu dilaksanakannya evaluasi hasil dari pembelajaran baik secara individu atau keseluruhan hal ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual.

Kunci keberhasilan dari semuanya adalah proses interaksi dan komunikasi yang intens. Walaupun pembelajaran yang dilakukan adalah

pembelajaran dalam jaringan yang kita tahu banyak sekali kekurangan maupun hambatan baik itu dari guru maupun siswa, namun dengan adanya inovasi dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna membuat guru dapat dengan mudah untuk tetap memperhatikan

perkembangan peserta didiknya yakni memastikan hak memperoleh pendidikan tetap berjalan, terutama dalam melaksanakan aktivitas geraknya meskipun dengan perantara media teknologi yang seadanya dengan harapan pembelajaran tetap berjalan dengan baik serta siswa dapat memahami sekaligus mempraktikannya dengan mudah.

Menurut Rahadian (2019) mengemukakan bahwa “banyak upaya lainnya yang dapat dilakukan peserta didik untuk belajar menggunakan bahan ajar berbasis TIK atau sumber belajar digital (video dan e-book) guna menciptakan pengembangan kognitif, psikomotor, dan karakter peserta didik”.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah banyak dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas, ada yang meneliti tentang pemanfaatan media pembelajaran, penerapan metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, maupun teknik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas juga berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Di dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani,

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Acep Suganda mahasiswa jurusan pendidikan jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo pada tahun 2020, permasalahan yang diteliti oleh penulis adalah penerapan media audio visual (video) terhadap hasil belajar dribbling pada permainan bola basket. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dribbling pada permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual (video) pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Luwu. Penelitian yang penulis lakukan sejenis dengan penelitian tersebut hanya saja

beda pada objek, sample penelitian yang penulis lakukan adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Garut tahun ajaran 2021/2022.

2.3 Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya saja yang menggambarkan tentang tingkat pengalaman dan alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman itu, pengalaman langsung, pengalaman yang diatur.

Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait. Jalan pikiran menurut kerangka logis (construct logic) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah. Untuk membuktikan kecermatan penelitian, dasar dari teori tersebut perlu diperkuat oleh hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Untuk memecahkan masalah,

anggapan dasar sangat diperlukan dalam penelitian karena anggapan dasar sebagai titik tolak dalam kegiatan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Yang dijadikan penulis dalam kerangka pemikiran ada kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media audio visual (video) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran
 - a) Dengan melihat dan mendengar materi pelajaran membuat pembelajaran membuat pembelajaran semakin bermakna, dan memudahkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan (Ananda,2017)
 - b) Audio visual juga sebagai alternatif pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang membuat semakin menarik dan mudah digunakan oleh siswa (Askin and Daningsih,2018).
 - c) Media ini juga tidak terbatas oleh waktu dan jarak, meningkatkan kreatifitas siswa, memperjelas yang susah dipahami dengan gambar yang realistis (Ernanida and Yusra,2019).
- 2) Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran
 - a) Beberapa guru masih belum siap menggunakan media audio visual (Halimah, Mahmu'ddin and Wahyuni,2020). Masih banyak tempat atau daerah yang teknologinya belum memadai menggunakan audio visual.
 - b) Kurangnya pendidik yang terampil menggunakan audi visual.
 - c) Pembelajaran seakan menjadi sebuah pelatihan (Desrianti, Rahardja and Mulyani, 2012).
 - d) Sulit direvisi karena melakukan pengubahan kembali dengan aplikasi.
 - e) Memerlukan peralatan yang lengkap (Fitria, 2014).

Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan sistem yang dipakai dalam dunia pendidikan mendorong guru menggunakan media sebagai bagian yang intergal dalam pendidikan.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual diharapkan dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa), dan keuntungan media pembelajaran dapat membuat siswa memahami makna dari video pembelajaran yang mengulas materi sesuai dengan materi ajar.

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas XI mipa 4 di SMA NEGERI 3 Garut.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2014, hlm.110) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan mencerminkan dugaan sementara atau memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada objek penelitian jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan pada PTK pada umumnya dalam bentuk kecendrungan atau keyakinan pada proses atau hasil belajar yang akan muncul setelah suatu tindakan diberlakukan (diterapkan). Hipotesis merupakan salah satu hal utama dalam penelitian karena merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah dengan kebenarannya perlu diuji secara empiris sehingga menyatakan apa yang dicari. Hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut: “Penggunaan Media Audio Visual (Video) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Garut.