

ABSTRAK

ANGGA NUGRAHA. 2023. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Melalui Media Audio Visual (Video) Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Garut.** Jurusan Pendidikan Jasmani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* permainan bola basket, dan membuat proses pembelajaran melalui media audio visual (video) sehingga lebih menyenangkan dan tidak membosankan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Garut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Garut tahun ajaran 2022/2023. Fokus penelitian ini adalah melihat perkembangan belajar siswa dalam memecahkan permasalahan materi *dribbling* pada permainan bola basket yang terbilang sulit dengan model media audio visual. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pengetahuan dan tes keterampilan. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rubric penilaian yang terdapat di RPP telah terampir tujuannya adalah untuk mengukur nilai proses dalam permainan bola basket. Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan analisis data terdapat suatu perubahan dan peningkatan keterampilan, hasil belajar dari mulai tahap pra siklus dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70,9 dengan persentase ketuntasaan 50% pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 70,69 dengan persentase ketuntasaan 63,80% selanjutnya disempurnakan pada siklus II dan terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 76,08 dan persentase ketuntasaan 80,55%. Maka terdapat peningkatan keterampilan *dribbling* pada permainan bola basket setelah mengikuti pembelajaran *dribbling* pada permainan bola basket melalui media audio visual.

Kata Kunci : *Bola basket, Dribbling, Hasil belajar, Media audio visual*

ABSTRACT

ANGGA NUGRAHA. 2023. *Efforts to Improve Dribbling Learning Outcomes Through Audio Visual (Video) Media in Basketball Games for Class XI Students at SMA Negeri 3 Garut*. Department of Physical Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University. Tasikmalaya.

This research aims to improve the learning outcomes of dribbling in the game of basketball, and to make the learning process through audio-visual (video) media so that it is more fun and not boring for class IX students at SMA Negeri 3 Garut. This research uses a type of classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles. The subjects of this research were all students of class IX MIPA SMA Negeri 3 Garut for the 2022/2023 academic year. The focus of this research is to look at the development of student learning in solving dribbling material problems in basketball games which are considered difficult using the audio-visual media model. The data collection techniques used are knowledge tests and skills tests. The research instrument used in this research is to use the assessment rubric contained in the RPP which is attached. The aim is to measure the value of the process in the game of basketball. Based on the results of research, data processing and data analysis, there is a change and improvement in skills, learning outcomes from the pre-cycle stage with an average class score of 70.9 with a completion percentage of 50% in cycle I experienced an increase in the class average score of 70.9. 70.69 with a completion percentage of 63.80% which was further refined in cycle II and there was an increase with an average class score of 76.08 and a completion percentage of 80.55%. So there is an increase in dribbling skills in basketball games after taking dribbling lessons in basketball games through audio visual media

Keywords: *Basketball, Dribbling, Learning outcomes, Audio visual media*