

Efektivitas Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Dribbling dan Shooting Bola Basket

Mohamad Yusuf Arifin, Hilmy Aliriad, Benny Widya Priadana

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia.

* Correspondence: mohamadyusufarifin@gmail.com

Abstract

The problem of this study is the low basic dribbling and shooting skills of ninth-grade students at SMP Negeri 2 Montong, which is thought to be caused by the lack of variety and appeal in conventional teaching methods. The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of using audiovisual media in improving dribbling and shooting skills in basketball. The method used is a quasi-experiment with a single-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 26 students selected using purposive sampling. The research instrument was a dribbling and shooting skills test with a validated assessment rubric. The data were analyzed using the Paired Sample t-Test statistical test with the help of SPSS software. The results showed a significant increase in the average score from 59.68 on the pretest to 78.92 on the posttest. The t-test results showed a very significant difference ($t = -28.151$; $p = 0.000$). The conclusion of this study is that the use of audiovisual media is proven to be effective and has a significant positive impact on improving dribbling and shooting skills in basketball among students. Therefore, it is recommended that audiovisual media be integrated as an innovative learning method in physical education, especially for mastering the basic techniques of basketball.

Keyword: Audiovisual media; dribbling; shooting; basketball; learning

Abstrak

Masalah penelitian ini adalah rendahnya keterampilan dasar dribbling dan shooting bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong, yang diduga disebabkan oleh kurangnya variasi dan daya tarik metode pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan dribbling dan shooting bola basket. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain *pretest-posttest* satu kelompok. Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan dribbling dan shooting dengan rubrik penilaian yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan uji statistik *Paired Sample t-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 59,68 pada pretest menjadi 78,92 pada posttest. Hasil uji **t** menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($t = -28,151$; $p = 0,000$). Simpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media audiovisual terbukti efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan dribbling dan shooting bola basket pada siswa. Oleh karena itu, disarankan agar media audiovisual diintegrasikan sebagai metode pembelajaran inovatif dalam pendidikan jasmani, khususnya untuk penguasaan teknik dasar permainan bola basket.

Kata kunci: Media audiovisual; dribbling; shooting; bola basket; pembelajaran

Received: 23 Desember 2025 | Revised: 7, 12, 15 Januari, 12 Februari 2026

Accepted: 22 Februari 2026 | Published: 2 Maret 2026



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pembelajaran pendidikan jasmani pada tingkat Sekolah Menengah Pertama sangat penting untuk meningkatkan kemampuan motorik, kebugaran fisik, serta pemahaman siswa tentang berbagai jenis olahraga. Salah satu topik yang diajarkan adalah permainan basket yang memerlukan penguasaan teknik dasar, khususnya dribbling dan shooting. Dalam prakteknya, banyak siswa menghadapi tantangan dalam mengendalikan bola saat menggiring dan kurang akurat saat melakukan tembakan. (Kurniawan et al., 2021) menegaskan bahwa hasil belajar dribbling siswa cenderung rendah karena teknik dasar yang belum dikuasai dengan baik serta kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru.

Hal ini juga diperkuat oleh (Setyawan et al., 2021) yang menemukan bahwa siswa pemula masih sering kehilangan kontrol bola ketika melewati rintangan dribble, yang menunjukkan lemahnya pemahaman teknik dasar. Pada aspek shooting, (Siregar et al., 2023) menunjukkan bahwa siswa yang menyukai cabang olahraga bola basket sekalipun masih memiliki variasi performa pada passing, dribbling, dan shooting akibat kurangnya pemahaman teknik dan penguatan visual gerak, sehingga pada siswa SMP masalah ini tentu akan lebih terasa. Permasalahan dalam pembelajaran sering kali muncul akibat rendahnya penguasaan konsep teknik, minimnya visualisasi gerakan, serta metode pengajaran yang lebih mengutamakan demonstrasi langsung tanpa dukungan media yang menarik dan mudah dimengerti.

Dalam era teknologi pendidikan saat ini, media audiovisual menjadi alat pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan menggabungkan suara dan gambar, siswa dapat mengamati teknik gerak dengan lebih rinci, memahami urutan langkah gerakan, dan meniru model gerak melalui tayangan yang jelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran audiovisual terbukti dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa, seperti yang diungkapkan dalam penelitian (Iwandana & Stiyapranomo, 2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan audio dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi praktik, karena siswa berkesempatan melihat contoh gerak yang benar secara berulang.

Dengan cara ini, media audiovisual memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman tentang keterampilan motorik serta meningkatkan kualitas pelaksanaan teknik dasar bola basket, khususnya dribbling dan shooting yang sangat memerlukan demonstrasi visual dan penekanan pada gerakan dengan detail. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan olahraga. Penelitian (Hita, 2025; Purnamaningsih et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan video demonstrasi dalam pembelajaran teknik dasar bola basket mampu meningkatkan pemahaman gerak siswa secara signifikan karena visualisasi teknik yang disajikan lebih jelas dibandingkan demonstrasi langsung.

Sementara itu, (Hakim & Basuki, 2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan audiovisual dalam pembelajaran shooting memberikan peningkatan akurasi tembakan yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, sebab siswa dapat melihat contoh tembakan yang benar secara berulang dan memahami detail gerak yang sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, penelitian lain pada cabang futsal dan sepak bola juga menunjukkan bahwa audiovisual dapat membantu siswa memahami ritme, koordinasi gerak, serta timing gerakan lebih cepat

dibandingkan metode tradisional, karena siswa mendapatkan model visual yang stabil dan konsisten.

Secara umum, berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media audiovisual efektif dalam meningkatkan *skill acquisition* melalui penyajian contoh gerak yang jelas, mudah diikuti, dan dapat diulang kapan saja sesuai kebutuhan siswa. Penggunaan media berbasis suara dan visual terbukti mampu memperjelas teknik, mempercepat pemahaman konsep gerak, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran olahraga (Ramadhan et al., 2020; Kurniawan & Rohman, 2022) namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada satu jenis keterampilan atau satu komponen teknik saja, seperti hanya melatih kemampuan dribbling atau hanya shooting.

Menurut (Putri & Daharis, 2023) menyoroti penerapan metode bervariasi dalam meningkatkan keterampilan dribbling bola basket di tingkat MTs, sementara (Putra et al., 2020) meneliti pengaruh pelatihan *massed practice* berbantuan media audiovisual berbasis android terhadap keterampilan *lay-up shooting* dan dribbling secara terpisah. Secara teoritis, pendekatan pembelajaran yang menggunakan audiovisual didasarkan pada teori belajar sosial dari Bandura yang menguraikan bahwa orang belajar dengan cara mengamati dan meniru model visual. Dengan menonton video tentang teknik dribbling dan shooting, siswa dapat melihat posisi tubuh, koordinasi antara tangan dan mata, kecepatan gerakan, serta langkah-langkah *follow-through* dalam proses shooting.

Di samping itu, teori pembelajaran multimodal menjelaskan bahwa perpaduan elemen visual dan audio meningkatkan proses pengkodean informasi motorik, sehingga siswa dapat melakukan gerakan dengan lebih akurat. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pirdau et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media audiovisual efektif meningkatkan keterampilan dribbling dan passing pada permainan futsal melalui observasi gerak yang jelas dan mudah ditiru. Dalam sudut pandang pembelajaran psikomotor, kemampuan dribbling dan shooting memerlukan pemahaman tentang pola gerakan yang tepat, latihan yang rutin, dan rangsangan visual yang jelas.

Penggunaan media audiovisual membantu siswa untuk mengamati kesalahan dan perbaikan gerakan dengan cara yang objektif, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Penelitian (Pranata et al., 2021) juga membuktikan bahwa audiovisual mampu meningkatkan pemahaman teknik shooting bola basket karena siswa dapat melihat teknik tembakan secara detail, mulai dari posisi awal, gerakan tangan, hingga penyelesaian tembakan. Oleh karena itu, secara teoritis media audiovisual memiliki dasar ilmiah yang kuat sebagai media pembelajaran teknik dasar bola basket, khususnya untuk meningkatkan keterampilan dribbling dan shooting secara bersamaan.

Penelitian ini menyediakan inovasi dengan menggabungkan dua keterampilan sekaligus, yakni dribbling dan shooting dalam satu set pengukuran. Berbeda dengan studi sebelumnya yang hanya fokus pada salah satu teknik, penelitian ini mengkaji secara menyeluruh dampak media audiovisual terhadap kinerja keterampilan dasar yang saling terhubung dalam bermain basket. Inovasi lainnya terletak pada pemanfaatan audiovisual sebagai sarana intervensi yang tidak hanya berperan sebagai demonstrasi, tetapi juga sebagai alat untuk memberikan umpan balik melalui tayangan ulang gerakan. Pendekatan ini sejalan dengan temuan (Purnamaningsih et al., 2025) yang menegaskan bahwa video tutorial mampu meningkatkan pemahaman dan

penerapan teknik dasar bola basket karena siswa dapat mempelajari gerakan secara bertahap dan berulang.

Selain itu, menurut (Putra et al., 2023) juga membuktikan bahwa penerapan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar dribble bola basket, terutama pada aspek visualisasi dan peniruan gerak. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IX SMP karena pada tahap perkembangan tersebut siswa berada pada fase peningkatan koordinasi, kontrol gerak, serta kemampuan memahami pola gerakan yang lebih kompleks. Pada usia ini, siswa mulai mampu mengintegrasikan informasi visual dengan respons motorik secara lebih efektif, sehingga pembelajaran yang menekankan pengamatan dan peniruan gerak menjadi sangat relevan. Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual dipandang sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik siswa SMP, karena memungkinkan siswa mengamati detail teknik, mengulang tayangan gerakan, serta menyesuaikan pelaksanaan gerak secara mandiri berdasarkan model visual yang ditampilkan (Harahap et al., 2025).

Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi berupa Upaya alternatif pembelajaran yang lebih modern, adaptif, dan sesuai dengan karakter generasi digital yang terbiasa belajar melalui media audiovisual (Tarigan & Wahjoedi, 2025). Berdasarkan studi sebelumnya, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampak media audiovisual terhadap dua keterampilan dasar secara bersamaan, yaitu dribbling dan shooting pada siswa SMP. Sebagian besar penelitian hanya memfokuskan pada satu teknik tertentu atau tidak mengukur efektivitas audiovisual dengan metode kuantitatif melalui eksperimen. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk menjawab kekurangan tersebut dengan secara langsung menilai dampak media audiovisual terhadap peningkatan keterampilan dribbling dan shooting dalam satu model pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan nilai inovasi dengan mengintegrasikan dua keterampilan motorik dalam suatu pengukuran terintegrasi dan penerapan audiovisual sebagai media untuk memperkaya teknik dasar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan dribbling dan shooting siswa sebelum dan sesudah penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bola basket?” Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap peningkatan keterampilan dribbling dan shooting siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Selain itu, penelitian ini juga berfungsi untuk mengevaluasi perbedaan hasil antara pretest dan posttest untuk mengukur seberapa besar pengaruh media audiovisual dalam peningkatan kemampuan dribbling dan shooting bola basket siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen korelasi yang berfokus pada hubungan sebab akibat suatu tindakan. Dalam penelitian ini diterapkan desain *pretest posttest* satu kelompok, di mana tes dilakukan sebelum dan setelah perlakuan (Sugiyono, 2022:73). Dengan melakukan tindakan ini, peneliti dapat menyimpulkan hasil perlakuan yang dilakukan secara lebih akurat karena dapat membandingkan keterampilan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Studi ini membandingkan keterampilan shooting dan dribbling hasil dari nilai

pretest dan nilai *posttest* siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media audiovisual.

Penerapan media audiovisual dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil serupa, yaitu meningkatkan keterampilan dribbling dan shooting siswa secara signifikan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong tahun ajaran berjalan dengan jumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yang termasuk dalam non-probability sampling. Pemilihan sampel didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu siswa aktif mengikuti pembelajaran PJOK, siswa tidak mengalami cedera atau gangguan fisik selama penelitian berlangsung, dan siswa belum pernah mengikuti pelatihan bola basket secara formal. Kriteria tersebut ditetapkan agar sampel memiliki karakteristik yang relatif homogen dan sesuai dengan tujuan penelitian. Variabel independen adalah pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual.

Sementara itu, variabel dependen adalah hasil dari shooting dan dribbling siswa, yang mencakup total jumlah shooting dan dribbling yang berhasil dilakukan. Variabel kontrol merupakan jumlah siswa yang berpartisipasi dalam serangkaian penelitian *pretest* dan *posttest*, yang berjumlah 26 siswa dari kelas IX SMP Negeri 2 Montong. Siswa-siswa tersebut bukan merupakan atlet, dan penelitian ini dilaksanakan dalam enam kali pertemuan. Instrumen penelitian ini menggunakan peralatan seperti bola basket, perangkat audio visual, dan media video. Proses pengukuran hasil dari shooting dan dribbling pada penelitian ini dilakukan dengan menguji sebanyak 10 kali percobaan. Pelaksanaan shooting dan dribbling diikuti oleh semua peserta penelitian yang memenuhi syarat inklusi.

Teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan kuantitatif deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah diterapkan. Data yang dihasilkan dari penelitian ini diperoleh dari penilaian para ahli dalam sumber belajar, penilaian konten, umpan balik dari guru PJOK, serta tanggapan siswa kelas IX mengenai produk sumber belajar berupa permainan edukatif yang telah dikembangkan, yang dilihat dari sisi perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Data dalam penelitian ini akan diproses menggunakan perangkat lunak SPSS. Proses analisis data mencakup analisis deskriptif, pemeriksaan normalitas data, dan pengujian Paired sample t-test. Menurut (Putra & Astuti, 2023) penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bola basket

Tabel 1. Rubrik penilaian teknik dasar dribbling dan shooting bola basket

No	Dimensi	Indikator	Uraian Aspek Penilaian	Skor			
				1	2	3	4
1	Dribbling	Persiapan	Berdiri dengan sikap melangkah	1-4			
			Badan agak condong ke depan	1-4			
			Berat badan tertumpu pada kaki belakang	1-4			
		Gerakan	Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.	1-4			
			Ketinggian bola memantul adalah sebatas	1-4			
			Pinggang atau di bawah pinggang.	1-4			
Akhir Gerakan	Pandangan mata ketika mengiring bola tertuju bebas kedepan.	1-4					
2	Shooting	Pelaksanaan	Kedua tangan rileks dan badan ditegakan kembali	1-4			
			Melakukan tembakan ke ring dengan teknik yang benar	1-4			
Jumlah							

Keterangan:

Skor tertinggi : 32

Skor terendah : 8

Jumlah maksimal skor dari 4 aspek yang menjadi penilaian utama adalah sebanyak 56 dan nilai yang didapat untuk hasil pembelajaran dribble dan shooting bola basket dihitung sengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil

Hasil dari studi yang telah dilaksanakan menunjukkan data yang mengindikasikan adanya dampak media audio visual dalam meningkatkan kemampuan dribbling dan shooting bola basket siswa kelas IX. Data yang telah dikumpulkan terdiri dari hasil tes awal, perlakuan atau treatment, dan tes akhir atau *posttest*. Melalui deskripsi data yang telah dilakukan selama periode 8 minggu, hasil yang diperoleh termasuk rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, serta hasil peningkatan dari kedua jenis latihan dan perbandingan dampak dari latihan-latihan tersebut. Uji normalitas untuk data keterampilan dribbling dan shooting bola basket dilakukan dengan menggunakan software IBM SPSS 27. 0 For Windows. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran audio-visual terhadap peningkatan keterampilan dribbling dan shooting bola basket di kalangan siswa kelas IX SMPN 2 Montong. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji *One-Sample T-Test* terhadap data *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest*

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	25	59.62	3.442	0.675
Posttest	25	78.92	3.212	0.630

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 59.68, sedangkan *posttest* meningkat menjadi 78.92. Terjadi peningkatan skor sebesar 19.30 poin, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keterampilan dribbling dan shooting bola basket setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media audio-visual.

Tabel 3. Uji normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.098	26	.200*	.959	26	.371
Posttest	.101	26	.200*	.960	26	.387

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan terkait data yang diperoleh dari penelitian, baik data *pretest* maupun *posttest*, memiliki distribusi yang normal. Pengujian ini

menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan jumlah sampel sebanyak 26 siswa. Kriteria untuk mengambil keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal (Sugiyono, 2022:86). Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang tertera pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk data *pretest* sebesar 0,200 dan untuk *posttest* juga sebesar 0,200. Selain itu, uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,371 untuk *pretest* dan 0,387 untuk *posttest*.

Semua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* memiliki distribusi normal. Dengan demikian, data yang diperoleh dari penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik berikutnya dapat menggunakan uji-t (Paired Sample t-Test) untuk mengecek adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Hasil uji paired samples test

	Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. error Mean	Lower	Upper			

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (Mean Difference) sebesar -16,077 dengan standar deviasi sebesar 0,688 dan standard error mean sebesar 0,135. Nilai $t_{hitung} = -119,089$ dengan derajat kebebasan (df) = 25, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *posttest* jauh lebih tinggi dibandingkan *pretest*, yang berarti kemampuan dribbling dan shooting bola basket siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audiovisual.

Hasil uji *paired samples test* menunjukkan data bahwa terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah siswa diberikan pembelajaran menggunakan media audiovisual. Nilai signifikansi < 0,001 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada siswa memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan dribbling dan shooting bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong. Peningkatan tersebut sejalan dengan teori audiovisual learning, di mana media pembelajaran yang melibatkan unsur gambar bergerak dan suara dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik. Menurut (Bangun et al., 2024), penggunaan media audiovisual secara efektif mampu membantu siswa menguasai teknik dasar dribbling melalui pengamatan visual dan latihan terarah.

Visualisasi gerakan dan contoh teknik yang benar memungkinkan siswa untuk meniru, memperbaiki, serta mengulang keterampilan motorik dengan lebih efisien. Hal serupa juga ditemukan oleh (Putra et al., 2024) dalam penelitiannya yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dipadukan dengan media audiovisual, yang terbukti meningkatkan keterampilan dribbling siswa secara signifikan. Media audiovisual dinilai dapat memperjelas

penyajian pesan, meningkatkan perhatian, dan mempermudah siswa dalam memahami konsep keterampilan yang diajarkan karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar (Tannoubi et al., 2023).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti media audiovisual, efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain bola basket siswa. Secara keseluruhan, disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media audiovisual pada pembelajaran pendidikan jasmani, terkhusus pada pembelajaran materi bola basket, memberikan dampak positif dan adanya peningkatan keterampilan dribbling dan shooting oleh siswa dalam bermain bola basket. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta kemampuan performa siswa dalam kegiatan olahraga.

Pembahasan

Menurut (Bujangga et al., 2025) menjelaskan bahwa dribble salah satu teknik dasar yang awal diajarkan buat pemain pemula dalam mempertahankan bola yang dikuasai. Gerakan teknik dribble melibatkan beberapa gerakan dari anggota badan yaitu kontrol pada jari-jari, kepala tegak, mempertahankan tubuh yang rendah, melindungi bola, dan melatih kedua tangan agar sama-sama dapat menggiring bola dengan baik. Sedangkan menurut (Kurniawan et al., 2022) menjelaskan bahwa shooting dalam permainan bola basket adalah metode untuk melepaskan bola ke keranjang guna memperoleh poin angka. Agar bisa melakukan shooting yang efektif, penting bagi siswa untuk berlatih secara konsisten dan mengikuti setiap roses dengan tepat dan benar.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media audiovisual terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan dribbling dan shooting bola basket di kalangan siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong. Hasil dari uji *paired samples test* menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi. Simpulan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat membantu siswa dalam memahami, meniru, dan memperbaiki gerakan teknik dasar dengan lebih efisien dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dengan menggabungkan suara, gambar, dan gerakan, siswa bisa melihat contoh teknik yang tepat, mengidentifikasi kesalahan yang sering terjadi, dan menyerap pola gerakan secara visual.

Di samping itu, pemakaian media audiovisual juga terbukti meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. (Sukamto et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media virtual dan audiovisual mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa karena bersifat interaktif dan menarik secara visual. Dalam konteks pendidikan jasmani, penerapan media audiovisual memungkinkan siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, karena materi yang disampaikan terasa lebih nyata dan mudah dipahami. Menurut penelitian tersebut, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan fisik, tetapi juga oleh faktor ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Dari perspektif penerapan praktis, guru pendidikan jasmani disarankan untuk memanfaatkan media audiovisual sebagai alat bantu dalam pengajaran teknik dasar bola

basket. Contohnya, guru bisa menggunakan video demonstrasi dribbling dan shooting berdurasi 5-7 menit yang menunjukkan gerakan secara perlahan (*slow motion*) dari sudut pandang yang berbeda agar siswa dapat memahami teknik dengan lebih jelas. Video tersebut dapat dimasukkan ke dalam kurikulum PJOK di bagian kompetensi dasar mempraktikkan keterampilan teknik dasar permainan bola basket. Selain itu, guru juga bisa mengkombinasikan video pembelajaran dengan sesi praktik langsung agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang komprehensif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Alvianto et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Media digital seperti video interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan siswa memahami konsep gerak, serta menumbuhkan motivasi belajar karena adanya kombinasi antara aspek visual, audio, dan kinestetik. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendukung siswa dalam menginternalisasi keterampilan teknik dasar secara lebih cepat dan menyenangkan.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa batasan dalam studi ini. Jumlah sampel yang tergolong kecil dan hanya melibatkan satu sekolah membuat hasilnya belum dapat diterapkan secara luas. Studi ini tidak menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sehingga pengaruh variabel luar belum sepenuhnya dapat dikendalikan. Durasi perlakuan pembelajaran yang pendek mungkin belum cukup untuk menunjukkan efek jangka panjang dari penggunaan media audiovisual.

Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar menggunakan desain eksperimen yang mencakup kelompok kontrol agar perbandingan hasil lebih kuat. Ukuran sampel sebaiknya diperluas untuk mencakup beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda agar hasil penelitian lebih representatif. Di samping itu, peneliti selanjutnya sebaiknya menambahkan variabel moderasi seperti motivasi belajar, tingkat keterampilan awal, atau jenis media audiovisual yang digunakan (seperti video interaktif berbasis aplikasi atau *augmented reality*) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar dalam bermain bola basket, terutama dalam aspek dribbling dan shooting bagi siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong. Hasil dari uji *paired samples test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak media audiovisual terhadap peningkatan keterampilan dasar bola basket dapat dicapai dengan baik. Dari segi aplikasi praktis, disarankan agar guru pendidikan jasmani menggunakan media audiovisual sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penerapan video demonstrasi bisa membantu siswa dalam memahami teknik dasar gerakan, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Sebagai contoh, guru bisa menggunakan video dengan durasi 5 hingga 7 menit yang menunjukkan

teknik dribbling dan shooting dari berbagai sudut, ditambah dengan efek slow motion untuk menampilkan detail gerakan. Video ini bisa diintegrasikan ke dalam kurikulum PJOK, khususnya pada kompetensi dasar mempraktikkan teknik dasar permainan bola basket. Selain itu, sebaiknya guru juga menggabungkan video pembelajaran dengan sesi praktik langsung di lapangan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna.

Dari sisi kelembagaan, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas seperti proyektor, komputer, dan koneksi internet yang baik. Dukungan infrastruktur ini akan mendukung pembelajaran berbasis audiovisual agar lebih efektif. Selain itu, memberikan pelatihan kepada guru tentang cara membuat dan menggunakan media digital juga bisa menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di masa digital ini. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar hasil yang dicapai lebih kuat secara empiris. Ukuran sampel sebaiknya diperluas dengan melibatkan beberapa sekolah dari daerah yang berbeda untuk meningkatkan representativitas hasil.

Selain itu, peneliti di masa depan bisa menambahkan variabel moderasi, seperti motivasi belajar, minat terhadap olahraga, atau tingkat keterampilan awal siswa, untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media audiovisual. Penelitian selanjutnya juga penting untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media audiovisual terhadap peningkatan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan hasil belajar siswa.

Pernyataan Penulis

Saya yang menandatangani surat ini dengan ini menyatakan bahwa tulisan dengan judul “pengaruh media audiovisual terhadap kemampuan menggiring dan menembak bola basket siswa kelas IX SMP Negeri 2 Montong” adalah hasil karya saya sendiri, belum pernah diterbitkan, dan tidak sedang dalam proses penerbitan di jurnal lainnya. Dengan ini, saya membuat pernyataan ini dengan sejujurnya. Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Daftar Pustaka

- Alvianto, F. D., Cahyani, O. D., Priadana, B. W., & Saifuddin, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education*, 4(1), 1–11.
- Bujangga, N. W. A. A. P., Hita, I. P. A. D., & Mahotama, I. B. G. J. (2025). Studi Pustaka Tentang Pengaruh Latihan Dribbling Terhadap Keterampilan Menggiring Bola pada Pemain Bola Basket Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3(5), 228-237. <https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/jim/article/view/933>
- Bangun, A. K., Nasuka, N., Hartono, M., & Akhiruyanto, A. (2024). The Impact of Using Audio-Visual Media on Learning Outcomes of Basketball Dribbling Skills. In *Proceedings of International Conference on Physical Education, Health, and Sports* 4(1). 180-187). <https://proceeding.unnes.ac.id/icophs/article/view/3511>
- Harahap, K. H., Adelia, R. J., Ruliansyah, R. N., Alfatih, M. N., Bobby, J., Barus, N., Supriadi, A. (2025). Analisis Perkembangan Teknik Dasar dalam Permainan Bola Basket oleh

- Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. *Jurnal Media Akademik*, 3(6), 1-10.
<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2242>
- Hakim, R., & Basuki, S. (2023). Pemanfaatan Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Bola Basket. *Jurnal Multilatera*, 22(4), 107-118.
<http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16454>
- Hita, I. P. A. D. (2025). Integrasi Game Based Learning Berbasis Video sebagai Inovasi Pembelajaran Shooting Bolabasket. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(6), 503-509.
<https://doi.org/10.37630/jpo.v15i6.3769>
- Iwandana, D. T., & Stiyapranomo, D. A. (2022). Penerapan Metode Demonstrasi dan Penugasan Berbasis Google Formulir Berbantuan Media Pembelajaran Vpams-Ppt untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Senam Lantai Peserta Didik Kelas VIII D MTs Negeri 3 Bantul. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 7(1), 58-65.
<https://doi.org/10.26740/jossae.v7n1.p58-65>
- Kurniawan, F., Budi, B., & Fauzan, E. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Penggunaan Media Audiovisual. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(1), 18-21.
<https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/jpress/article/view/1276>
- Kurniawan, Y., & Rohman, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231-236.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1228>
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82-90.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/37430>
- Purnamaningsih, K. D., Hita, I. P. A. D., & Mahotama, I. B. G. J. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial dalam Meningkatkan Keterampilan Bermain Bola Basket pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Anggara: Jurnal Pendidikan Olahraga, Kesehatan, Rekreasi dan Terapannya*, 2(2), 60-68.
<https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/ANGGARA/article/view/196>
- Putri, N. F. D., & Daharis, D. (2023). Penerapan Metode Bervariasi dalam Meningkatkan Keterampilan Dribble Bola Basket di MTs Al-Muttaqin Pekanbaru. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 2(3), 521-529.
<https://sicedu.org/index.php/sicedu/article/view/148>
- Pirdau, A. R., Akhbar, T., & Hermansah, B. (2024). Judul Pengaruh Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Dribbling dan Passing pada Permainan Futsal di Club Petropali. *Student Research Journal*, 2(6), 220-229. <https://doi.org/10.55606/srj-yappi.v2i6.1668>
- Putra, I. P. P., Kanca, I. N., & Swadesi, I. K. I. (2020). Pengaruh Pelatihan Massed Practice Berbantuan Media Audio Visual Berbasis Android Terhadap Keterampilan Lay Up Shooting dan Dribbling Bola Basket. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(1), 45-55. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/3433

- Putra, K. P. E., & Astuti, B. (2023). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 1(1), 168-177. <https://institutpermatamandalika.com/index.php/MADU/article/view/24>
- Putra, M. I. N., Info, A., Media, A., Dribbling, B., & Learning, P. B. (2024). Learning Basketball Dribbling Techniques In High School : Integrated Problem Based Learning Model With Audiovisual Media. *Indonesia Journal of Research and Educational Review*. 4(1), 68–78. <https://etdci.org/journal/ijrer/article/view/2697>
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. (2020). The Application Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bolabasket. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 25–32. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122)
- Setyawan, R. J., Widodo, S., Pratama, B. A., Harmono, S., & Himawanto, W. (2021). Efektivitas Latihan Dribble Bola Basket Model Slalom pada Siswa Pemula Ekstrakurikuler Bola Basket SMPN 1 Ngunut Tahun 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 279-286. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1147>
- Siregar, E., Wanena, T., Qomarrullah, R., Wandik, Y., Muhammad, J., Sinaga, F. S. G., & Putra, M. F. P. (2023). Kemampuan passing, dribbling dan Shooting Bermain Bola Basket Mahasiswa Olahraga. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 311. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16800>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Sukanto, M., Setia, W., Putri, K., & Aliriad, H. (2021). Survei Minat Peserta Didik dalam Pembelajaran Virtual (Survey of Student Interest in Virtual Learning). *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 1(2), 21–25. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/citius/article/view/249>
- Tarigan, S. T. A., & Wahjoedi, W. (2025). Hubungan Koordinasi Mata dan Tangan dengan Kemampuan Dribbling dan Shooting pada Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMP Negeri 2 Singaraja. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 7(3), 1550-1558. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/1471>
- Tannoubi, A., Ouergui, I., Srem-Sai, M., Hagan, J. E., Quansah, F., & Azaiez, F. (2023). Effectiveness of video modeling in improving technical skills in young novice basketball players: A quasi-experimental study. *Children*, 10(4), 687. <https://www.mdpi.com/2227-9067/10/4/687>