Pengaruh Pembelajaran Daring dan Luring menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Lay-Up Shoot Dalam Pembelajaran Bola Basket

Aditia Rinaldi[1], Yudy Hendrayana[2], Reshandi Nugraha[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec.Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia
Email: aditiarinaldi@gmail.com

ABSTRAK
Pandemi Covid-19 memberikan perubahan terhadap sektor pendidikan, khususnya pendidikan jasmani. Dimana yang tadinya pembelajaran dilakukan secara luring dan praktik secara langsung beralih menjadi pembelajaran daring. Peralihan pembelajaran ini menuntut para guru untuk memanfaatkan media apapun agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik, salah satunya yaitu menggunakan media audio visual. Media audio visual merupakan media atau alat yang mengkombinasikan unsur gambar dan sura. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring dan luring menggunakan media audio visual terhadap hasil *lay-up shoot* dalam pembelajaran bola basket. Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review*. Sumber data pada penelitian ini bukan berasal dari manusia, tetapi dari jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik pemelitian. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran daring dan luring menggunakan media audio visual terhadap teknik lay-up shoot pada pembelajaran bola basket mendapatkan hasil yang baik. Namun dalam pembelajaran daring tidak semaksimal pembelajaran luring dikarenakan kurang adanya kontol langsung dari guru. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media audio visual dapat meningkatkan keterampilan dasar lay-up shoot.
Kata kunci: Pembelajaran Daring, Pembelajaran Luring, Media Audio Visual, Lay-Up Shoot

ABSTRACT
The Covid-19 pandemic has brought changes to the education sector, especially physical education. Where previously learning was carried out offline and hands-on practice turned into bold learning. This learning transition requires teachers to utilize any media so that learning continues well, one of which is using audio-visual media. Audio visual media is a medium or tool that combines picture and text elements. The aim of this research is to determine the effect of dare and offline learning using audio-visual media on lay-up shooting results in basketball learning. This research uses a systematic literature review method. The data source in this research does not come from humans, but from scientific journals related to the research topic. The results of this research are that dare and offline learning using audio-visual media for the lay-up shoot technique in basketball learning gets good results. However, dare learning is not as optimal as offline learning due to the lack of direct guidance from the teacher. The conclusion of this research is that audio visual media can improve basic lay-up shooting skills.
Keywords: Online Learning, Offline Learning, Audio Visual Media, Lay-Up Shoot

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, permainan bola basket telah dimasukan ke dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikanjasmani atau yang sering orang sebut pelajaran olahraga sering kita temui di jenjang pendidikan sebagai mata pelajaran yang wajib diikuti para peserta didik. Menurut Mulyanto (2014:34), pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitasjasmani, bermain dan olahraga.

Bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu. Masing-masing regu dimainkan oleh lima orang, di mana tiap regu berusaha memasukan bola kedalam keranjang dan mencegah tim lawan mencetak angka. Tujuan permainan bola basket salah satunya yaitu untuk melatih kerjasama dan kekompokan tim. Permainan bola basket memiliki banyak manfaat yaitumeningkatkan konsentrasi belajar, menambah daya imunitas tubuh, membangun serta melatih koordinasi tubuh dll. Menurut Dwitama, A. (2018) secara umum bola basket dimainkan dengan tiga unsur teknis yang menjadi pokok permainan yaitu *passing and catching*, *driblling*, *shooting*. Ketiga unsur teknik tadi berkembang menjadi berpuluh-puluh teknik lanjutan yang memungkinkan permainan bola basket hidup dan bervariasi. Misalnya, dalam Teknik *shooting* terdapat beberapa cara yang salah satunya yaitu *lay-up shoot*.

Di masa pandemi Covid-19, banyak upaya yang dilakukan sekolah untuk tetap melanjutkan pembelajaran, seperti memperkenalkan pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Meskipun hasil pembelajaran terkadang kurang maksimal, namun harapannya melalui proses ini siswa dapat belajar baik secara daring maupun luring, sehingga tidak ada alasan untuk tidak mengikuti pelatihan.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh.Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82).

Pembelajaran daring dapat dilakukan kapanpun, dimanapun, tanpa batas waktu dan tanpa komunikasi tatap muka. Di era perkembangan teknologi ini, kompleksitas pembelajaran online semakin meningkat, dengan munculnya berbagai aplikasi dan fungsi yang memudahkan guru dan siswa. Pembelajaran daring mempunyai kelebihan tersendiri yaitu dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja yang merupakan keuntungan besar bagi para pendidik. Saat ini, pembelajaran daring merupakan satu-satunya bentuk pembelajaran yang dapat dikelola oleh pendidik pada saat terjadi bencana alam atau pandemi global.

Model pembelajaran luring atau pembelajaran luar jaringan merupakan pembelajaran secara tatap muka yang tidak memerlukan jaringan internet, dengan menggunakan bantuan media televisi, modul belajar, atau lembar kerja siswa (Simanihuruk et al., 2019). Pembelajaran luring atau dikenal juga dengan pembelajaran tatap muka merupakan salah satu metode pembelajaran yang berlangsung secara langsung antara pengajar atau guru dengan siswa, sehingga memungkinkan terciptanya hubungan atau kerjasama dengan mereka melalui metode yang sistematis. Pembelajaran offline juga memiliki kelebihan seperti komunikasi yang lebih baik antara orang tua, guru sekolah dasar di rumah dan guru di sekolah, memantau kemajuan belajar anaknya.

Pandemi Covid-19 berdampak besar terhadap perubahan di bidang pendidikan. Untuk mencapai tujuan belajar, guru harus memperhatikan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar. Menurut Sanaky (2011), tujuan media pembelajaran adalah untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta membantu peserta didik berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, mengefektifkan proses pembelajaran, dan memudahkan penerimaan konsep dan materi oleh siswa.

Untuk meningkatkan minat anak dalam belajar bola basket secara online dan offline, sulit bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik menurut peneliti untuk diteliti yaitu media pembelajaran audio visual karena media pmbelajaran ini dapat dilakukan melalui

pembelajaran daring maupun luring. Menurut Hermawan dalam (Gabriela, N, D, P. 2021) menjelaskan bahwa media audio visual merupan media intruksional modernyang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

Dengan adanya proses pembelajaran yang berbeda di sekolah pada saat ini yaitu pembelajaran daring dan luring pasti ada perbedaan pengaruh di keduanya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan nya masing-masing dari setiappembelajarannya. Maka dari itu berdasarkan dari penjelasan latar belakang diatas, peneliti memandang perlu untuk mengkaji lebih dalam mengenai Pengaruh Pembelajaran Daring dan Luring Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil *Lay Up Shoot* Dalam Pembelajaran Bola Basket.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode SLR (*Study litrature review*). Menurut Zed (Melfianora, 2019: 1-3) SLR merupakan sebuah penelitian yang terstruktur untuk mengkaji suatu topik atau *research question* secara mendalam pada sebuah penelitian dan dikembangkan setelah itu dikumpulkan dan di evaluasi terkait bukti yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian SLR bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan sebuah topik penelitian dengan memanfaatkan sumber kepustakaan untuk mendapatlan data penelitian.

Metode penelitian SLR digunakan dalam membuat ringkasan dari hasil-hasil penelitian yang sifatnya deskriptif kualitatif. Dalam metode penelitian SLR ada 3 tahap dalam proses pelaksanaannya: *planning* (merencanakan), *conducting*(melaksanakan), dan *reporting* (melaporkan). (Triandini et al.,2019: 63-77).

Subyek penelitian ini adalah jurnal yang berfokus pada pengaruh pembelajaran daring dan luring menggunakan media audiovisual terhadap hasil shooting *lay-up* pada pembelajaran bola basket. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti hanya mendeskripsikan dan menganalisis data berdasarkan data yang diperoleh secara lokal, tanpa mengarang atau melebih-lebihkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah mencari literatur yang sesuai dengan topik penelitian yaitu pengaruh pembelajaran daring dan luring menggunakan media audio visual terhadap hasil *lay-up shoot* dalam pembelajaran bola basket. Setelah mengumpulkan data, sumber data

kemudian dicatat dalam bentuk jurnal dan berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Setelah data diorganisasikan, data dibaca dan dianalisis untuk memahami isi jurnal. Metode yang digunakan adalah analisis isi jurnal. Data dibandingkan sebelum diskusi untuk mengembangkan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melalui penelusuran ditemukan lima artikel yang memenuhi kriteria dengan terbitan tahun 2015 hingga 2023, literatur Indonesia serta topik terkait pengaruh pembelajaran daring dan luring menggunakan media audio visual terhadap hasil lay up shoot dalam pembelajaran bola basket. Adapun berikut artikel yang memenuhi kriteria sesuai dengan topik penelitian.

Tabel. 1. Tabel Literature Review

	Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
1	Dindin Bernhardin, dkk	Pembelajaran Online: Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis digital terhadap penguasaan gerak dasar lay-up	2020	Presentase pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis digital memiliki nilai kriteria yang baik walaupun tidak maksimal seperti pembelajaran langsung, karena karakteristik pembelajaran menggunakan media audio visual secara daring hanya bersifat mencontoh saja tidak ada control ataupun koreksi dari guru
2	Reynaldi Aliansyah, dkk	Pengaruh media audio visual terhadap Teknik dasar lay-up pada pembelajaran bola basket	2022	Berdasarkan hasil mean yang diperoleh dari pretest dan postest mendapatkan selisih rata-rata 2,5. Hasil tersebut menunjukan bahwa adanya peningkatan yang signifikan
3	Liandi Kanesa, dkk	Upaya meningkatkan hasil belajar lay-up shoot bola basket melalui media audio visual	2015	Setelah dilanjutkannya penelitian pada siklus II menggunakan media audio visual, mendapat peningkatan presentase sebesar 21, 87%
4	Frendy Nurochwan Febryanto	Pembelajaran lay-up shoot menggunakan media audio visual basic lay-up shoot untuk meningkatkan hasil belajar lay-up shoot pada siswa kelas VIIA SMP Kanisius Pati tahun 2013/2014	2015	Setelah diadakannya penelitian pada siklus II, siswa mendapatkan peningkatan presentase sebesar 18,18%
5	Rifki Hakim dan Sunarno Basuki	Pemenfaatan audio visual dalam pembelajaran keterampilan bola basket	2023	Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 25,1% menggunakan media audio visual dengan menggunakan fiture video slowmotion

Pembahasan

Hasil dari jurnal didapatkan bahwa diantara 5 jurnal yang direview, terdapat1 jurnal yang menggunakan metode Deskriptif Expost Facto (Dindin Bernharnudin dan Alghifari Rizkia R., 2020,), 1 jurnal yang menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental (Reynaldi Aliansyah dkk, 2022) dan 3 jurnal dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (Liandi Kanesa, dkk., 2015; Frendy Nurochwan Febryanto, 2015; Rifki Hakim dan Sunarno Basuki, 2023).

Kelima jurnal tersebut melaporkan bahwa pembelajaran daring dan luring menggunakan media audio visual terhadap teknik *lay-up shoot* pada pembelajaran bola basket mendapatkan hasil yang baik. Belajar menggunakan media audio visualmemberikan pengalaman bermakna dan memperluas pengetahuan bagi semua apalagi di masa pandemic. Pencapaian keberhasilan belajar gerak dasar *lay-up shoot* dengan persentase tingkat kriteria rata-rata baik yang dikaitkan dengan penggunaanmedia audiovisual dapat dikatakan cukup berhasil, meskipun belum seoptimal pembelajaran langsung, karena ciri-ciri media audiovisual hanya tiruan tanpa adanya guru, bimbingan dan koreksi (Bastomi dan Hartoto, 2018). Kemudian siswayang menggunakan media audio visual berbeda-beda tergantung motivasi siswa itu sendiri yang dinilai oleh guru, yang bisa dikatakan sesederhana mungkin dan pembelajarannya berdasarkan motivasi siswa itu sendiri (Andriani dan Rasto, 2019; Ginanjar, 2016) disisi lain perangkat yang digunakan sangat beragam dari mulai gadget yang digunakan sampai ketersediaan sinyal.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual terbukti dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar *lay-up shoot* siswa dengan memodifikasi media pembelajaran seperti menggunakan media audio visual. Penggunaan media Audiovisual yang disampaikan melalui video slowmotion lebih memudahkan para guru dalam memberikan materi kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto, A., & Hasanah, I. (2021). Dalam penelitiannya mereka membuktikan bahwa pengaruh penggunaan media audiovisual secara langsung mempengaruhi tiga hal. Meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, fokusnya lebih pada perspektif psikomotorik karena identik dengan perkembangan gerakan maka penggunaan media audio visual memberikan pengaruh terhadap perkembangan gerak anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terkait metodologis terhadap jurnal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu topik terkait pembelajaran luring. Dalam jurnal pertama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre- Eksperimental dengan desain one group pre-test post-test. Jurnal kedua menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Tindakan kelas, teknik pengumpulan datanya yaitu test dan observasi. Jurnal ketiga menggunakan metode Tindakan kelas. Jurnal keempat yaitu menggunakan metode Tindakan kelas denga pendekatan kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan media audio visual terhadap tekniklay-up shoot pada pembelajaran bola basket mendapatkan hasil yang baik walaupun tidak maksimal karena pembelajaran secara daring hanya bersifat mencontoh tanpa adanya control dan koreksian langsung dari guru.

Berdasarkan hasil penelitian jurnal yang direview, disimpulkan bahwa pembelajaran luring menggunakan platform audiovisual untuk keterampilan *lay-up shooting* pada pendidikan bola basket dapat meningkatkan keterampilan dasar *lay-up* siswa dengan mengubah bahasa pengantar. Cara menggunakan audio. Pemain bola basket dapat memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam belajar bola basket dengan menggunakan teknik *lay-up*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti berharap hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk para pendidik dalam memilih media pembelajaran dalam bentuk pembelajaran daring ataupun luring untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam teknik *lay-up shoot* pada pembelajaran bola basket. Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya dalam mencari sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aliansyah, R., Afrinaldi, R., & Ismaya, B. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Teknik Dasar Lay-Up Pada Pembelajaran Bola Basket. *Jurnal Porkes, 5(2), 406-415.*

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 4(1), 80-86.*

Bastomi, M. R., & Hartoto, S. (2018). Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 6(1), 5–9.*

Bernhardin, D., & Rahmani, A. R. (2020). Pembelajaran On-Line: Pengunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Digital terhadap Penguasaan Gerak Dasar Lay Up. *Journal of Physical and Outdoor Education, 2(2), 260-266.*

Dwitama, A. (2018). Pengaruh metode praktek terhadap belajar lay-up shoot dalam pembelajaran bola basket (Peserta ekstrakulikuler siswa SMK Pasundan Subang). *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, 4(1).*

Febryanto, F. N. (2015). Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Lay Up Shoot Pada Siswa Kelas VIIIA SMP Kanisius Pati Tahun 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation, 4(1).*

Gabriela, N, D, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 104-113.*

Hakim, R., & Basuki, S. (2023). Pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran ketrampilan bola basket. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 22(4), 107-118.*

Kanesa, L., & Simanjuntak, V. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lay-Up Shoot Bola Basket Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 4(1).*

Melfianora, M., & Si. M. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. *Open Science Framework, 12(1), 14-26.*

Mulyanto, R. (2014). Belajar dan Pembelajaran Penjas. Bandung: UPI.

Sanaky, A. H, Hujair. (2011). Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen. Yogyakarta: Kaukaba.

Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Meilani, S., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). Elearning: Implementasi, Strategi Dan Inovasinya. Yayasan Kita Menulis.

Sofyana & Abdul. 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. Volume 8 Nomor 1, Halm. 81-86.

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Sistematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems, 1(2), 63-77.*

Wijayanto, A., & Hasanah, I. (2021). Implikasi Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Perkembangan Gerak Anak Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Prosiding.* Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran, 1(1), 6-15.