

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *THREE POINT* BOLA BASKET DI SMA N 8 SEMARANG

Muhammad Shiddiq At Tamimi¹, Bertika Kusuma Prastiwi², Muh Isna
Nurdin Wibisana³

Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}
mshiddiqatt@gmail.com¹

ABSTRAK

Penggunaan media audio visual dan visual merupakan hal yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dan visual terhadap hasil belajar *three point* bola basket pada siswa SMA Negeri 8 Semarang, serta membandingkan efektivitas kedua media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) melalui desain *two group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 72 siswa kelas X yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas X 5 sebagai kelas eksperimen menggunakan media audio visual dan kelas X 3 sebagai kelas kontrol menggunakan media visual, masing-masing kelompok terdiri dari 36 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T (*Independent Sample t-test*) dengan bantuan SPSS Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelompok berdasarkan nilai pretest ($\text{Sig.} = 0,085 > 0,05$); (2) hasil uji *Independent Sample t-test* pada posttest menunjukkan nilai signifikansi 0,004 ($p < 0,05$); (3) rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 89,06, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 86,64; dan (4) media audio visual lebih efektif dibandingkan media visual dalam meningkatkan hasil belajar materi *three point* bola basket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual lebih efektif dibandingkan media visual dalam meningkatkan hasil belajar *three point* bola basket pada siswa SMA Negeri 8 Semarang.

Kata Kunci: Bola Basket, Hasil Belajar, Media Audio Visual, Media Visual, PJOK, *Three Point Shoot*

ABSTRACT

The use of audio-visual and visual media is necessary to improve learning outcomes. This study aims to determine the effect of audio-visual and visual media on the learning outcomes of three point basketball shooting among students at SMA Negeri 8 Semarang, and to compare the effectiveness of the two learning media. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through a two-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 72 tenth-grade students divided into two groups, namely class X 5 as the experimental class using audio-visual media and class X 3 as the control class using visual media, with each group consisting of 36 students. The data analysis techniques used were the normality test, homogeneity test, and t-test (Independent Sample t-test) with the assistance of SPSS Indonesia. The results showed that: (1) there was no significant

difference in initial ability between the two groups based on the pretest scores (Sig. = 0.085 > 0.05); (2) the results of the Independent Sample t-test on the posttest showed a significance value of 0.004 ($p < 0.05$); (3) the average posttest score of the experimental class was 89.06, higher than the control class at 86.64; and (4) audio-visual media was more effective than visual media in improving learning outcomes for the three point basketball material. Thus, it can be concluded that audio-visual media is more effective than visual media in improving the learning outcomes of three point basketball shooting among students at SMA Negeri 8 Semarang.

Keywords: *Basketball, Learning Outcomes, Audio Visual Media, Visual Media, Physical Education and Health (PJOK), Three Point.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui pembelajaran sehingga mampu membentuk sumber daya manusia berkualitas (Lestari & Nuryanti, 2022). Pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Malikah, 2022). Di Indonesia, penyelenggaraan pendidikan berlandaskan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan karakter, serta menciptakan peserta didik yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Jhon Tyson Pelawi et al., 2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berfungsi mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui aktivitas jasmani (Ghani Fauzan & Rahmat, 2024). Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMA adalah permainan bola basket, khususnya teknik *three point*. Teknik tersebut membutuhkan koordinasi gerak, keseimbangan, kekuatan, serta akurasi yang baik sehingga peserta didik memerlukan pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi gerakan secara jelas (Hakim & Basuki, 2023).

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media audio visual dan media visual merupakan dua jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Media audio visual mengombinasikan unsur gambar dan suara sehingga mampu memberikan contoh gerakan secara utuh, sedangkan media visual menyajikan informasi melalui gambar, ilustrasi, poster, atau demonstrasi yang memudahkan peserta didik memahami tahapan gerak (Arya Wibawa et al., 2022). Penelitian Rosihan, (2022), menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan keterampilan *lay-up shoot* bola basket karena peserta didik dapat mengamati gerakan secara berulang. Hasil tersebut diperkuat oleh Nugrah Setyawan & Ihsan, (2024), yang menyatakan bahwa video instruksional berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan bola basket. Prasetyanti & Ridwan, (2026), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan media audio-visual terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, sebagaimana tercermin dari perolehan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Perpaduan unsur suara dan gambar pada media tersebut memudahkan siswa dalam memahami suatu gerakan, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

aktif dan menyenangkan. Selain itu, Suherman et al., (2025), menjelaskan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

Hasil observasi awal selama pelaksanaan magang kependidikan di SMA Negeri 8 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran materi *three point* masih menghadapi berbagai kendala. Guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sederhana sehingga pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan memahami posisi tubuh, koordinasi tangan, keseimbangan, serta teknik pelepasan bola ketika melakukan *three point shoot*. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana sekitar 80% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Permasalahan tersebut sejalan dengan temuan Widiyo, (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan strategi pembelajaran yang belum optimal dapat menyebabkan rendahnya motivasi serta hasil belajar teknik dasar bola basket pada peserta didik. Selain itu, Faturahman & Fitri Amalia, (2019), juga menemukan bahwa penerapan metode pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar teknik *lay-up* bola basket secara signifikan. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada efektivitas satu jenis media pembelajaran, sehingga penelitian yang membandingkan efektivitas media audio visual dan media visual terhadap hasil belajar *three point* pada siswa SMA masih relatif terbatas. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan secara langsung membandingkan efektivitas dua jenis media pembelajaran tersebut pada materi *three point* bola basket, sebuah perbandingan yang belum banyak dikaji pada jenjang SMA. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dan media visual terhadap hasil belajar materi *three point* bola basket pada siswa SMA Negeri 8 Semarang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah mengenai efektivitas kedua media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

KAJIAN TEORI

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada pengembangan kemampuan fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik melalui aktivitas jasmani. PJOK berperan penting dalam meningkatkan kebugaran jasmani, membentuk karakter, menanamkan nilai sportivitas, serta menumbuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Setya Mustafa & Dwiyo, 2020). Tujuan pembelajaran PJOK di jenjang SMA diwujudkan melalui tiga komponen utama, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan pemahaman konsep dan peraturan olahraga, aspek afektif yang meliputi sikap, minat, dan nilai sportivitas, serta aspek psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan melakukan gerakan olahraga secara benar dan efektif (Pininggit Simatupang et al., 2024).

Salah satu tantangan pembelajaran PJOK di era digital adalah minimnya penguasaan guru terhadap metode dan media pembelajaran yang menarik, sehingga suasana belajar cenderung kaku dan kurang memotivasi peserta didik (Alfredo Silaban et al., 2025). Kondisi ini menegaskan perlunya strategi pemilihan media

pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik materi gerak, khususnya pada cabang olahraga bola basket.

Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku peserta didik secara menyeluruh sebagai dampak dari proses dan pengalaman belajar yang dijalani, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Plenden et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran gerak seperti *three point shoot* bola basket, hasil belajar tercermin dari kemampuan peserta didik memadukan pemahaman konsep mekanika gerak dengan penguasaan keterampilan motorik, mulai dari fase persiapan, pelaksanaan, hingga gerak lanjutan (*follow through*).

b. Ranah Hasil Belajar: Taksonomi Bloom

Klasifikasi hasil belajar yang paling banyak dirujuk dalam penelitian pendidikan adalah taksonomi yang disusun oleh Benjamin S. Bloom, yang membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan tingkatan yang bersifat hierarkis dari perilaku sederhana menuju perilaku yang lebih kompleks (Ihwan Mahmudi et al., 2022). Ranah hasil belajar dalam Taksonomi Bloom terdiri atas tiga aspek utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, menganalisis, hingga mengevaluasi suatu konsep. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, minat, motivasi, serta nilai-nilai yang berkembang selama proses pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan keterampilan gerak secara terkoordinasi, mulai dari meniru gerakan hingga mampu melakukannya dengan tepat, efektif, dan otomatis. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dan menjadi dasar dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan gerak peserta didik (Ihwan Mahmudi et al., 2022; Pininggit Simatupang et al., 2024).

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, minat, dan kesiapan fisik peserta didik, maupun faktor eksternal, seperti metode mengajar, sarana-prasarana, dan media pembelajaran yang digunakan guru. Ketepatan pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal yang paling menentukan keberhasilan pembelajaran keterampilan gerak yang kompleks, karena kejelasan stimulus visual dan auditori sangat memengaruhi kecepatan siswa dalam memahami dan meniru pola gerak yang benar (Antoro & Sridiyatmiko, 2022).

Media Pembelajaran

a. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK membantu memperjelas materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, terutama pada materi yang menuntut penguasaan keterampilan gerak seperti bola basket (Febriyanti et al., 2024). Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam, di antaranya media visual, media audio, dan media audio visual, yang masing-masing memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri.

b. Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Gerak

Penggunaan media dalam pembelajaran keterampilan gerak dinilai mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat menyajikan contoh gerakan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media membantu meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah peserta didik dalam memahami teknik gerak yang dipelajari.

Media Audio Visual

a. Pengertian dan Karakteristik

Media audio visual adalah media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar bergerak sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih komprehensif dibandingkan media visual maupun audio saja. Dalam pembelajaran bola basket, media audio visual biasanya berupa video teknik dasar, animasi gerak, maupun tayangan pertandingan yang memungkinkan peserta didik memahami urutan gerakan secara lebih jelas, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah proses peniruan gerakan (Nugrah Setyawan & Ihsan, 2024). Sedangkan media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, poster, atau demonstrasi visual tanpa unsur suara, yang bertujuan membantu peserta didik memahami konsep, prosedur, dan keterampilan secara lebih konkret. Media visual berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi pemahaman gerak melalui observasi langsung terhadap model yang ditampilkan, seperti gambar urutan gerakan atau papan ilustrasi teknik (Suherman et al., 2025).

b. Penelitian Relevan tentang Media Audio Visual dan Media Visual

Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan efektivitas media audio visual dalam pembelajaran teknik dasar bola basket. Penelitian Hidayatullah et al., (2023), yang diterapkan pada peserta didik menunjukkan bahwa penerapan media audio visual mampu meningkatkan capaian pembelajaran PJOK secara signifikan. Sejalan dengan itu, Rosihan, (2022), menambahkan bahwa media visual membantu mempercepat pemrosesan informasi motorik karena peserta didik dapat mengasosiasikan gerak yang diamati dengan pengalaman praktik mereka sendiri, serta berperan dalam mengatasi kebosanan belajar dan memperkuat retensi memori jangka panjang.

Permainan Bola Basket dan Teknik *Three Point Shoot*

a. Permainan Bola Basket

Bola basket merupakan permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim dengan tujuan memasukkan bola ke dalam ring lawan sebanyak-banyaknya. Permainan ini memiliki beberapa teknik dasar, antara lain *passing*, *dribbling*, *shooting*, *pivot*, dan *rebound* (Hakim & Basuki, 2023).

b. Teknik *Three Point Shoot*

Three point shoot adalah tembakan yang dilakukan dari luar garis tiga angka dan bernilai tiga poin apabila bola berhasil masuk ke ring, sehingga memiliki peran strategis karena dapat memberikan kontribusi skor besar dalam waktu singkat (Hakim & Basuki, 2023). Teknik ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sikap awal dengan posisi kaki seimbang, pegangan bola yang benar, ayunan tangan yang terkoordinasi, serta gerakan lanjutan (*follow through*). Penguasaan teknik *three point shoot* menuntut koordinasi gerak, kekuatan, dan akurasi yang baik, sehingga pembelajarannya memerlukan media yang mampu menampilkan gerakan secara jelas dan bertahap, seperti media audio visual maupun media visual (Rinaldi et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu atau *quasi-experimental design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dan media visual terhadap hasil belajar materi *three point* bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Semarang. Desain penelitian yang digunakan adalah *two group pretest-posttest design*, yaitu melibatkan dua kelompok penelitian yang masing-masing diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar maupun melakukan randomisasi subjek secara penuh dalam lingkungan sekolah, namun tetap memungkinkan untuk membandingkan pengaruh dua perlakuan terhadap hasil belajar siswa (Abraham & Supriyati, 2022; Waruwu et al., 2025). Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SMA Negeri 8 Semarang. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 360 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*, yaitu kelas X-5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-3 sebagai kelompok kontrol, masing-masing sebanyak 36 siswa, dengan kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media audio visual, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media visual. Penggunaan teknik *random sampling* bertujuan meminimalkan bias dan meningkatkan representativitas sampel sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi secara lebih objektif (Nazara, 2026).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes kognitif berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teknik *three point*, lembar penilaian afektif untuk menilai sikap selama proses pembelajaran, serta rubrik penilaian psikomotor untuk mengukur keterampilan gerak *three point* berdasarkan aspek sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan *follow through*. Seluruh instrumen telah diuji melalui *content validity* melalui *expert judgment* oleh dosen ahli dan guru PJOK sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest*, pelaksanaan perlakuan sesuai kelompok penelitian, dan pemberian *posttest*. Nilai hasil belajar diperoleh dari gabungan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang kemudian dihitung menjadi nilai akhir siswa. Prosedur ini mengikuti tahapan penelitian eksperimen yang umum digunakan dalam penelitian pembelajaran bola basket berbasis media pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023).

Analisis data dilakukan menggunakan program IBM SPSS Indonesia. Tahapan analisis diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Setelah data memenuhi asumsi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media audio visual dan kelompok yang menggunakan media visual. Hipotesis penelitian diterima apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih kecil dari 0,05.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dan media visual terhadap hasil belajar materi *three point* bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Semarang. Data hasil belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 50,92, sedangkan kelas kontrol sebesar 48,86. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 89,06, sedangkan kelas kontrol mencapai 86,64. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. Uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas, hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Pretest siswa	X 5	.117	36	.200*
	X 3	.122	36	.197
Posttest siswa	X 5	.224	36	.000
	X 3	.101	36	.200*

Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, data *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki signifikansi sebesar 0,200, sehingga data berdistribusi normal (*Sig.* > 0,05). Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,485, yang berarti varians kedua kelompok homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk uji hipotesis *Independent Sample t-test*, hasil uji hipotesis tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji t-test Independent Sample T-Test

		Posttest siswa	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.492	
	Sig.	.485	
t-test for Equality of Means	t	2.981	2.981
	df	70	69.957
	Sig. (2-tailed)	.004	.004
	Mean Difference	2.417	2.417
	Std. Error Difference	.811	.811
	95% CI Lower	.800	.800
	95% CI Upper	4.034	4.034

Hasil uji hipotesis *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,06, sedangkan kelas kontrol sebesar 86,64, dengan selisih rata-rata sebesar 2,41. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media audio visual dan siswa yang belajar menggunakan media visual. Dengan demikian, penggunaan media audio visual memberikan hasil belajar yang lebih baik pada materi *three point* bola basket dibandingkan penggunaan media visual.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar dibandingkan media visual. Keunggulan media audio visual terletak pada kemampuannya menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak dan suara sehingga peserta didik dapat mengamati setiap tahapan teknik *three point* secara lebih jelas dan berulang. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep sekaligus meningkatkan keterampilan gerak selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arya Wibawa et al., (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, khususnya pada pembelajaran PJOK yang menuntut penguasaan keterampilan gerak.

Temuan ini juga mendukung penelitian Rosihan (2022), yang menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan keterampilan teknik bola basket karena siswa dapat melihat dan meniru gerakan secara jelas. Selain itu, Akbar et al., (2025), dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual mampu meningkatkan fokus, koordinasi, dan ketepatan gerak peserta didik sehingga keterampilan olahraga berkembang secara lebih optimal. Media visual juga dapat meningkatkan hasil belajar melalui penyajian gambar dan ilustrasi teknik, namun efektivitasnya masih lebih rendah dibandingkan media audio visual karena tidak mampu menyajikan unsur gerak dan suara secara bersamaan. Oleh karena itu, media audio visual dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan media visual dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi *three point* bola basket di SMA.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar materi *three point* bola basket dibandingkan dengan penggunaan media visual pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Semarang. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media audio visual mencatatkan rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media visual. Perbedaan tersebut diperkuat melalui hasil uji *Independent Samples t-test* yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Dengan kata lain, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media audio visual lebih efektif dibandingkan media visual dalam meningkatkan hasil belajar materi *three point* bola basket dapat diterima.

Efektivitas media audio visual tersebut tidak terlepas dari karakteristiknya yang mampu menyajikan materi pembelajaran melalui perpaduan gambar bergerak dan suara secara bersamaan, sehingga siswa dapat mengamati setiap tahapan teknik *three point* secara lebih jelas, detail, dan dapat diulang sesuai kebutuhan. Kondisi ini memudahkan siswa dalam memahami konsep gerak sekaligus mengasah keterampilan motoriknya selama proses pembelajaran berlangsung, sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, terutama dalam pembelajaran PJOK yang menuntut penguasaan keterampilan gerak. Sebaliknya, media visual yang hanya menyajikan gambar dan ilustrasi statis dinilai kurang optimal karena tidak mampu menampilkan unsur gerak dan suara secara bersamaan, sehingga siswa cenderung lebih sulit menangkap dinamika gerakan secara utuh. Berdasarkan temuan tersebut, media audio visual dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan *three point* bola basket maupun keterampilan olahraga lain yang menuntut penguasaan gerak pada siswa SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Akbar, M. A., Hasmyati, Juhanis, Hasan, M. S., & Hudain, M. A. (2025). Pengaruh latihan permainan target terhadap kemampuan akurasi smash bola voli siswa di SMKN 2 Makassar. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(1), 17–25. <https://doi.org/10.26858/sportive.v9i1.70906>
- Alfredo Silaban, R., Lolowang, D., Pandaleke, T., Ratna Dewi Siagian, F., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat, F. (2025). Systematic literature review: Efektivitas penerapan media audiovisual terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan (JISBG)*. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG>
- Antoro, W. D., & Sridiyatmiko, G. (2022). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 197–202. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.378>
- Arya Wibawa, A., Febrianti, R., Pd, M., & Santoso, S. (2022). Respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi covid-19 kelas X di SMA Negeri 1 Surakarta tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 8(1).
- Fajar Faturahman, M., & Fitri Amalia, E. (2019). Peningkatan hasil belajar lay up bola basket melalui metode mengajar bagian. *Maenpo*, 9(1), 8. <https://doi.org/10.35194/jm.v9i1.903>
- Febriyanti, A. D., Putra, M. F. P., & Prakoso, B. B. (2024). Pengaruh model pembelajaran project-based learning terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 4(2), 55–67. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v4i2.30762>
- Ghani Fauzan, M., & Rahmat, A. (2024). Pembelajaran media audio visual dalam penjas: Systematic literature review. *Journal Penjaskesrek*, 11(1), 30–43. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek>

- Hakim, R., & Basuki, S. (2023). Pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran ketrampilan bola basket. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 107. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16454>
- Hidayatullah, M. A., Syafei, M. M., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap hasil pembelajaran under ring permainan bola basket di SMAN 3 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(2), 382–396. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7575611>
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Jhon Tyson Pelawi, Idris, & Muhammad Fadhlán Is. (2021). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur)*. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566.
- Lestari, E. A., & Nuryanti. (2022). Pentingnya kualitas sumber daya manusia dalam meningkatkan mutu pendidikan anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4.
- Malikah, S. (2022). *Konsep pendidikan abad 21: Untuk pengembangan sumber daya manusia SMA* (Vol. 5, No. 7). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Nazara, R. G. (2026). Teknik penentuan populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 214–225. <https://doi.org/10.62383/dilan.v3i1.2932>
- Nugrah Setyawan, M., & Ihsan, A. (2024). Analisis keterampilan lay up shooting dalam permainan bola basket pada pemain Berseri Basketball Club Pinrang. *Sport Education Journal*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/sej/index>
- Pininggit Simatupang, F., Josua Manalu, F., Satria Siregar, A., Selvia Tampubolon, E., & Ammar Rizqillah Lubis, F. (2024). Evaluasi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran PJOK di SMP N 2 Medan. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(3), 118–122.
- Plenden, D. O. R. C., Heni, A. M., Laksmi, J. N. A., Dwikurnaningsih, Y., & Satyawati, S. T. (2021). Manajemen evaluasi hasil belajar kognitif, afektif, psikomotorik: Tatap muka dan daring. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7257>
- Prasetyanti, N. A., & Ridwan, M. (2026). *Audio-visual media as an innovation in learning basic volleyball passing movements to increase interest in learning*. <https://doi.org/10.24036>
- Rinaldi, A., Hendrayana, Y., & Nugraha, R. (2024). Pengaruh pembelajaran daring dan luring menggunakan media audio visual terhadap hasil lay-up shoot dalam pembelajaran bola basket. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3).
- Rosihan, W. (2022). Efektivitas media audio visual terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas IX SMP. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPESP/index>
- Setya Mustafa, P., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *JARTIKA*, 3(2), 422–438. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>

- Suherman, Bismar, A. R., Ridwan, A., Hudain, M. A., & Juhanis. (2025). Peningkatan kemampuan roll ke depan melalui metode pembelajaran berbasis permainan. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(1).
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Widiodo, P. (2019). Meningkatkan keterampilan teknik dasar dribbling, passing dan shooting dalam permainan bola basket dengan mengoptimalkan penggunaan audio visual dan multi media pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 3(4), 296. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v3i4.158