

**PENGARUH LATIHAN DENGAN MEDIA *AUDIOVISUAL*
TERHADAP KETERAMPILAN *SHOOTING*
TIM PUTRI UKM BASKET UNP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Penjaskesrek



OLEH :

YOSEP RORO AGUNG PRANYOTO

NPM: 17.1.01.09.0112

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh :

YOSEP RORO AGUNG PRANYOTO

NPM: 17.1.01.09.0112

Judul:

**PENGARUH LATIHAN DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP KETERAMPILAN *SHOOTING* TIM PUTRI UKM
BASKET UNP**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Penjaskesrek
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Januari 2022

Pembimbing I



Drs.H Sugito, M.Pd
NIDN. 0004086001

Pembimbing II



Rizki Burstiando, M.Pd.
NIDN. 0711029002

Skripsi oleh :

YOSEP RORO AGUNG PRANYOTO

NPM: 17.1.01.09.0112

Judul:

**PENGARUH LATIHAN DENGAN MEDIA *AUDIOVISUAL*
TERHADAP KETERAMPILAN *SHOOTING* TIM PUTRI UKM
BASKET UNP**

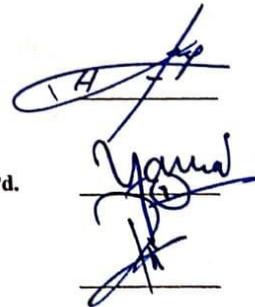
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Penjaskesrek FIKS UN PGRRI Kediri
Pada tanggal : 13, Januari - 2022
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. H Sugito, M.Pd.

2. Penguji I : Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd.

3. Penguji II : Rizki Burstiando, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Sulistiono, M.Si.
NIDN. 000707680

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yosep Roro Agung Pranyoto

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/tgl. Lahir : Tungkaran Pangeran, 26-11-1998

NPM : 17.1.01.09.0112

Fak/Jur./Prodi : FIKS/ S1 PENJASKESREK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13, Januari 2022

Yang menyatakan



YOSEP RORO AGUNG PRANYOTO

NPM. 17.1.01.09.0112

MOTTO

Follow your passion, it will lead you to your purpose

(**Oprah Winfrey**)

Education's pupose is to replace an empty mind with an open one

(**Malcolm Forbes**)

Persembahan

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Ayah tercinta diSurga dan Ibu tercinta, yang selalu mendukung dan senantiasa berdoa untuk keberhasilanku guna meraih kesuksesan dan masa depan.
2. Keluarga Besar yang telah membantu memberikan dorongan semangat, dukungan, motivasi selama penyusunan skripsi ini.
3. Sahabatku dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan baik itu tenaga dan pikiran guna menyelesaikan skripsi ini.
4. Serta untuk seseorang yang akan menjadi pendamping hidupku nanti terimakasih atas dukungannya baik moral maupun material, perhatian dan kasih sayangnya.

ABSTRAK

Yosep Roro Agung Pranyoto PENGARUH LATIHAN DENGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* TERHADAP KETERAMPILAN *SHOOTING* TIM PUTRI UKM BASKET UNP. Skripsi, Penjaskesrek, FIKS UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : *Audiovisual* dan Keterampilan *Shooting*

Permainan bolabasket adalah suatu olahraga berkelompok yang terdiri atas 2 tim yang berlawanan dengan masing-masing tim berjumlah 5 orang, dimana tujuan permainan bolabasket adalah untuk memperoleh skor sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring lawan dan mencegah lawan agar tidak mendapatkan skor, sehingga pada akhir pertandingan memperoleh jumlah skor yang lebih banyak. Media *audiovisual* merupakan media perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide dan gagasan kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran dan terjalin komunikasi yang efektif dan efisien. Keterampilan *shooting* merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien dalam melakukan *shooting* dalam permainan bolabasket, sehingga menjadi unsur terpenting dan harus dikuasai oleh setiap atlet

Dengan penelitian ini bertujuan guna membantu pelatih untuk lebih mudah dalam melatih suatu tim dengan bantuan media *audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* dengan konsep *BEEF*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian eksperimen dengan bentuk *one group pretes-postest* desain. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet Tim Putri Ukm Basket yang berjumlah 15 orang dengan pengambilan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan adalah media *audiovisual* dan tes *shooting*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji korelasi dan uji hipotesis. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan.

Data hasil menunjukkan dengan menggunakan uji t. Didapatkan nilai t hitung = 5.069 > t tabel = 2.179, uji r mendapatkan nilai 0,815 dengan persentase sebesar 81,5% dan hasil *sig. (2-tailed) = 0.000 < α = 0,05* maka H_a diterima karena ada pengaruh yang signifikan setelah diberi latihan dengan metode pengulangan (*drill*) melalui *Audiovisual* terhadap peningkatanketerampilan *shooting* pada Tim Putri Ukm bolabasket di UNP Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGARUH LATIHAN DENGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* TERHADAP KETERAMPILAN *SHOOTING* TIM PUTRI UKM BASKET UNP” Ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan FIKS
3. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani
4. Drs.H Sugito, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang sabar telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan Skripsi
5. Rizki Burstiando, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang sabar telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan Skripsi
6. Keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Ucapkan terimakasih juga disampaikan kepada UKM Basket Kediri dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah

banyak memberikan solusi dan membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 13 Januari 2022



Yosep Roro Agung Pranvoto

Npm : 17.1.01.09.0112

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II : KAJIAN TEORI dan HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Permainan Bola Basket.	9
2. Hakikat Shooting Bola Basket.....	13
3. Hakikat Latihan.....	20
a. Latihan Drill	20
b. Metode Bermain	21
4. Hakikat <i>Audiovisual</i>	22
5. Hakikat Karakteristik Mahasiswa	23
B. Kajian Hasil Peneliti Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis Penelitian	29

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian	30
1. Identifikasi Variabel Penelitian	30
a. Variabel <i>Independen</i> / Bebas	30
b. Variabel <i>Dependen</i> / Terikat	30
2. Definisi Operasional	31
a. Media <i>Audiovisual</i>	31
b. Keterampilan <i>Shooting</i>	31
B. Pendekatan dan Teknik Penelitian.....	31
1. Pendekatan Penelitian	31
2. Teknik Penelitian	32
C. Tempat Dan Waktu Pelaksanaan.....	40
1. Tempat Penelitian	40
2. Waktu Penelitian.....	40
D. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	40
1. Populasi	40
2. Sampel.....	41
E. Instrument Penelitian	41
1. Pengembangan Instrumen	41
a. Tahap Persiapan Tes.....	42
b. Tahap Pelaksanaan Tes.....	42
c. Tahap Penilaian	43
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	44
a. Uji Validitas.....	44
b. Uji Reliabilitas.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data	45
1. Uji Normalitas	45
2. Uji Homogenitas	46
3. Uji Hipotesis	46
4. Uji Koefisien Korelasi.....	48

BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Variabel.....	49
	1. Deskripsi Data Variabel Bebas.....	49
	2. Deskripsi Data Variabel Terikat.....	49
	B. Analisis Data.....	51
	1. Prosedur Analisis Data.....	51
	2. Hasil Analisis Data.....	51
	a. Uji Normalitas.....	51
	b. Uji Homogenitas.....	52
	c. Uji Hipotesis.....	53
	d. Uji Koefisien Korelasi.....	54
	3. Interpretasi Hasil Analisis Data.....	54
	C. Pembahasan.....	57
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan.....	60
	B. Implikasi.....	60
	C. Keterbatasan Penelitian.....	61
	D. Saran-saran.....	62
	Daftar Pustaka.....	63
	Lampiran-lampiran.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel		halaman
2.1	: Peneliti Terdahulu.....	26
2.2	: Kerangka Berpikir	28
3.1	: Program Latihan	33
3.2	: Treatment Penelitian	36
3.3	: Indikator Penilaian.....	43
3.4	: Norma Penilaian	43
3.5	: Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.....	48
4.1	: Hasil <i>Pretes</i> dan <i>Postest</i> Keterampilan <i>Shooting</i> Bolabasket	50
4.2	: Hasil Data Uji Normalitas	52
4.3	: Hasil Uji Homogenitas.....	53
4.4	: Hasil Uji t	54
4.5	: Hasil Uji r	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar		halaman
2.1	: Gerakan Dasar Menggering Bola	11
2.2	: Gerakan Dasar Mengoper Bola	12
2.3	: Gerakan Dasar Memasukkan Bola	12
3.1	: Desain Penelitian	32
3.2	: Shooting Bola Basket.....	43
4.1	: Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan <i>Shooting</i> Bolabasket	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		halaman
1	: Rubik Penilaian	66
2	: Surat Pengantar Ijin Penelitian	68
3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Ukm Basket	69
4	: Surat Pengesahan.....	70
5	: Sertifikat Bebas Plagiasi	71
6	: Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	72
7	: Hasil Penilaian <i>Pretest</i>	74
8	: Hasil Penilaian <i>Postest</i>	75
9	: Dokumentasi Penelitian	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjalanan hidup manusia mengalami perubahan dalam proses belajar mulai dari penyampaian informasi sampai cara mempraktekkannya seperti duduk, merangkak, berdiri, berjalan dan berlari, proses belajar ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud ini seperti perubahan sikap serta pola pikir akan pandangan hidup, perubahan perasaan dari senang menjadi tidak senang, sementara pada faktor eksternal biasanya dipengaruhi oleh suatu perasaan dari luar diri mereka melalui indera yang dimilikinya terutama indra pendengar dan penglihatan. Dalam aktivitas gerak terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan, salah satunya dengan cara berolahraga karena dapat membuat tubuh menjadi sehat dengan berolahraga secara teratur.

Menurut (Giriwijoyo, 2012) “olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan aktifitas gerak agar tubuh menjadi sehat”.

Olahraga merupakan salah satu mata pelajaran yang ditempuh dalam dunia pendidikan atau instansi lembaga pendidikan yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan rekreasi. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan rekreasi juga terdapat berbagai

macam-macam bentuk olahraga seperti: senam, renang, sepak bola, bulutangkis, bolabasket, bola voli, sepak takraw, karate, silat, wushu, tenis meja, tenis lapangan, futsal dan lain sebagainya.

Namun pada saat ini remaja lebih menyukai jenis olahraga yang terlihat tren dan terkenal serta ramai diminati para remaja di kalangan mereka, seperti halnya pada olahraga basket. Seiring dengan perkembangan ilmu teknologi saat ini, permainan bolabasket terus mengalami peningkatan mutu dalam permainannya seperti upaya memodifikasi cara berlatih dan mengamati cara bermain bolabasket dengan menggunakan media *Audiovisual* sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai teknik-teknik dan kemampuan para remaja terhadap bolabasket sebelum nantinya mempraktikkan secara langsung, sehingga nantinya mereka juga dapat memahami mengenai aturan dalam permainan bolabasket dengan menyesuaikan pada situasi dan kondisi saat ini.

Menurut (Hamdani, 2011) Media audio dimaknai sebagai berikut :

Sebuah media pesan dalam bentuk auditif (melalui pendengaran) yang dapat menarik pikiran, perasaan dan perhatian seseorang, sehingga menciptakan pola pikir imajinasi sebagai bahan belajar berupa audio atau media dengar.

Sementara menurut (Hamdani, 2011) Media visual dimaknai sebagai berikut :

Suatu proses penyampaian informasi dengan menggunakan bantuan berupa alat peraga yang dapat mempermudah dalam proses belajar serta dapat memperlancar pemahaman dan

memperkuat ingatan dengan menggunakan panca indera mata.

Sehingga menurut (Hamdani, 2011) Media *Audiovisual* dimaknai sebagai berikut :

Suatu media *Audiovisual* berupa penggabungan antara audio dan visual yang memiliki unsur gambar serta suara yang isinya dapat di terima melalui indera penglihatan dan indera pendengaran.

Dalam proses pembelajaran bolabasket sendiri perlu adanya penambahan media *Audiovisual* karena di nilai mampu membantu proses perkembangan permainan/olahraga tersebut, untuk itu diharapkan dengan penambahan media *Audiovisual* pada latihan bolabasket dapat menjadikan pengingat kembali gerakan atau langkah-langkah dalam menjalankan suatu latihan, sehingga dapat dengan mudah mengingat kembali suatu gerakan dalam olahraga bolabasket serta dapat menambah minat dalam permainan/olahraga bolabasket.

Permainan bolabasket pertama kali diciptakan oleh seseorang pengajar asal *Springfield College, James Naismith* pada tahun 1891 di *Springfield, Massachusetts*. *Naismith* menciptakan permainan ini sebab pada saat musim dingin belum adanya kegiatan olahraga yang bisa dilakukan di dalam ruangan (*indoor*).

(Dedy Sumiyarsono, 2002) Bolabasket merupakan suatu permainan yang dimainkan secara Tim, di mana masing-masing Tim terdiri atas 5 orang altet dengan tujuan mencetak skor ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan mencetak skor sehingga akhir pertandingan memperoleh jumlah skor lebih banyak dari lawan.

Dalam permainan bolabasket memiliki beberapa teknik dasar yang mutlak dan harus dikuasai oleh altet basket agar dapat bermain dengan bagus, diantaranya merupakan *shooting, passing, dribbling, pivot* dan *rebound*. Dari teknik dasar tersebut dibagi menjadi beberapa jenis

teknik, misalnya teknik *shooting* terdiri atas *jump shoot*, *hook shoot*, *set shoot* dan *lay up shoot*. *Shooting* sekilas terlihat sederhana padahal merupakan teknik yang tergolong kompleks di antara teknik lainnya dalam permainan bolabasket.

(Wissel, 1996) *Shooting* (menembak) merupakan keahlian yang sangat penting di dalam olahraga basket.

Shooting memerlukan koordinasi gerakan yang baik, yang biasa disebut dengan *BEEF* (*Balance, Eyes, Elbow, Follow through*) di mana posisi badan harus seimbang dan pandangan mata fokus pada keranjang, kemudian siku membentuk sudut 90° dan diakhiri dengan gerakan lanjutan. Selain teknik dasar tersebut, dalam permainan bolabasket seorang atlet tidak selalu mendapatkan posisi yang ideal untuk melakukan tembakan sehingga dapat menimbulkan tingkat kesulitan dalam melakukan *shooting*.

Sebagian dari Tim Putri UKM Basket UNP masih belum memiliki keterampilan yang bagus dalam melakukan teknik dasar bolabasket yaitu teknik *shooting* atau menembak, dimana teknik tersebut merupakan teknik dasar yang harus dimiliki setiap atlet dalam suatu Tim untuk mencapai keberhasilan dalam pertandingan bolabasket. Pada bolabasket ini terdiri dari dua tim yang saling berlawanan, dimana tiap masing-masing tim memiliki total lima atlet dalam tim dengan tugas dan bagian masing-masing dari Tim A dan Tim B sehingga total keseluruhan pada dua Tim tim adalah 10 atlet yang bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam ring lawan. Pada pertandingan bolabasket ini nantinya akan dibagi menjadi 4 kuartir yang masing-masing kuartir memiliki total waktu 10 menit dan biasanya pada menit terakhir akan diberikan waktu tambahan selama 5 menit yang dapat disebut dengan

over time.

Memainkan olahraga bolabasket ini juga memerlukan berbagai faktor lain seperti teknik, taktik, dan kondisi fisik bagus yang dapat berpengaruh terhadap jalannya permainan bolabasket. Keterampilan dalam permainan bolabasket tentunya memerlukan adanya latihan yang teratur untuk mencapai sebuah capaian yang maksimal dalam mewujudkan capaian prestasi memenangkan pertandingan. Terutama pada saat ini dimana dalam kurun waktu satu tahun ini di Indonesia yang mana juga ikut terdampak oleh Virus *Coronavirus disease 2019* atau yang sering dikenal sebagai *COVID 19* dimana seluruh masyarakat yang ada di minta untuk tetap tinggal di dalam rumah selama hampir satu tahun, hal ini membuat para remaja dan para atlet bolabasket untuk berhenti sejenak dalam melakukan aktivitasnya sehingga menjadi penghambat dalam melakukan latihan untuk melatih kemampuan bolabasket. Permasalahan Tim Putri Ukm UNP dalam melakukan teknik *shooting* biasanya terjadi karena adanya beberapa faktor seperti kurang terampilnya memperagakan gerakan *shooting*, permasalahan tersebut mempengaruhi pembentukan teknik fundamental bolabasket Tim Putri, seharusnya pelatih lebih kreatif dalam memberikan informasi gerakan pada tim dengan memanfaatkan media *Audiovisual* dalam melatih gerak dasar *shooting*, sehingga nantinya dapat menambah kemampuan dan keterampilan *shooting* bolabasket pada Tim Putri yang ada pada Ukm bolabasket UNP. Dengan memanfaatkan media *Audiovisual* diharap

dapat lebih mudah memberikan arahan kepada Tim Putri Ukm bolabasket UNP dan juga dapat meningkatkan kemampuan kreatif, kognitif serta inovatif yang lebih baik dengan harapan nantinya mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

(Nancy, 1997) Mengatakan bahwa jika semakin sering melatih teknik *shooting* atau tembakan, maka semakin besar kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi media pembelajaran yang telah di jelaskan di atas salah satunya adalah media *Audiovisual* pembelajaran. Dimana media *Audiovisual* atau multimedia ini dapat memberikan kesempatan belajar kepada Tim Putri Ukm bolabasket UNP untuk berlatih sehingga tidak hanya belajar dengan satu sumber seperti pelatih atau *trainer* saja, tetapi juga dapat memberikan kesempatan kepada subjek belajar untuk semakin meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan baik, kreatif, serta inovatif. Sesuai uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Latihan Dengan Media *Audiovisual* Terhadap Keterampilan *Shooting* Tim Putri UKM Basket UNP”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maslaah di atas dapat di identifikasi beberapa masalah yang dapat dikaji, antara lain :

1. Teknik *shooting* diperlukan dalam bolabasket.

2. Masih banyak anggota Tim Putri Ukm Basket UNP yang belum dapat melakukan teknik tembakan/*shooting* dengan benar.
3. Belum diketahui seberapa besar pengaruh latihan menggunakan media *Audiovisual* dengan teknik *shooting* pada Tim Putri Ukm Basket UNP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan diatas, cukup banyak permasalahan yang ditemukan, maka dari itu peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, peneliti memberi batasan masalah. Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang dibahas sebagai berikut : seberapa besarkah pengaruh latihan dengan media *Audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* Tim Putri UKM Basket UNP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Seberapa besar pengaruh latihan dengan media *Audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* Tim Putri UKM Basket UNP ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh latihan dengan media *Audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* Tim Putri UKM Basket UNP.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi khususnya dalam olahraga bolabasket.
- b. Dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi pelatih dan atlet dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan *shooting* bolabasket.
- c. Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga akan lebih baik dan lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pelatih olahraga basket, penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menyusun program latihan agar dalam melakukan latihan menggunakan landasan yang ilmiah sehingga waktu latihan lebih efektif dan efisien untuk mencapai prestasi yang lebih baik.
- b. Bagi Tim Putri UKM Basket di UNP, diharapkan dapat lebih mudah untuk menguasai keterampilan (*shooting*) dalam bolabasket.
- c. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menambah informasi masyarakat dalam upaya mensosialisasikan atlet bolabasket serta meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain bolabasket.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (1999). *Buku Penuntun Bola Basket Kembar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek IV*. Bina Aksara.
- Armour, K. (2011). *Sport Pedagogy*. Pearson Education Limited.
- Azhar, A. (2002). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SISWA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN*. Raja Grafindo Persada.
- Danny Kosasih. (2008). *Fundamental Basketball*. Karangturi Media.
- Danny Mielke. (2007). *Teknik Melempar Bola Basket (Passing)*. Materi Olahraga. <https://www.materiolahraga.com/2018/07/teknik-dasar-permainan-bola-basket.html>
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*.
- Giriwijoyo, S. (2012). *Ilmu Faal Olahraga, Fungsi Tubuh Manusia Pada Olahraga untuk Kesehatan Dan Untuk Prestasi*.
- Hadjarati. (2011). *√ Teknik Shooting/Menembak dalam Bola Basket dan Gambarnya*. Mentri Olahraga. <https://www.materiolahraga.com/2019/03/teknik-shooting-bola-basket.html>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/829/3/T1_292008069_BA B II.pdf
- Morgan Wootten. (2003). *Coaching Basketball Successfully (canada)*. Human Kinetics.
- Nancy, L. (1997). *Bolabasket untuk wanita*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Oliver, J. (2009). *Dasar-Dasar Bola Basket (Cara Yang Lebih Baik Untuk Mempelajarinya)*. Pakar Raya.
- PERBASI. (1999). *Pengertian Bola basket*.
- R. Akdon. (2012). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Sodikun, I. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Depdikbud Dirjen Pendidikan

Tinggi.

Sucipto, dkk. (2010). *Permainan Bolabasket*. FPOK UPI.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Sukadiyanto. (2005). *Pengertian Latihan Menurut Para Ahli - Trigonal Media*.
<https://www.trigonalmedia.com/2014/11/pengertian-latihan-menurut-para-ahli.html>

Susilana, R. dkk. (2006). *Kurikulum & Pembelajaran*. FIP UPI.

Sutrisno, H. (1991). *Statistic*. Andi.

Wissel, H. (1996). *Bola Basket*. PT.RAJA GRAFINDO PERSADA.