

Learning Model Using Audio Visual Media in High School Basketball Learning: Systematic Literature Review

Model Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bola Basket di SMA: A Systematic Literature Review

Afaf Achmad Syahab*¹, Ahmad Bahriyanto²

^{1, 2} Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia
e-mail: afafachmad@unmuhjember.ac.id; ahmadbahriyanto@unmuhjember.ac.id

Received: 17-12-2025

Revised: 22-12-2025

Accepted: 25-12-2025

Abstract

Learning basketball in high school requires an innovative approach so that students can understand the concepts of techniques, tactics, and rules of the game effectively. One of the approaches that is developing is the use of audio-visual media in the learning process of physical education. This study aims to systematically examine the audio-visual-based basketball learning model applied in high school through the Systematic Literature Review (SLR) method. The method used refers to the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) guidelines. The article search process was carried out using the Publish or Perish application with the Google Scholar database in the range of 2020–2025. Of the 200 articles identified, only 6 met the inclusion criteria and were worth analysis. The results of the study show that the use of audio-visual media in basketball learning can improve understanding of basic techniques, learning motivation, student involvement, as well as psychomotor and cognitive learning outcomes. These findings confirm that the integration of audio-visual media is a relevant and effective learning strategy to improve the quality of basketball learning in high school.

Keywords: Audio Visual; Basketball Learning; Physical Education; High School

Pembelajaran bola basket di Sekolah Menengah Atas (SMA) menuntut pendekatan yang inovatif agar peserta didik mampu memahami konsep teknik, taktik, dan aturan permainan secara efektif. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis model pembelajaran bola basket berbasis audio visual yang diterapkan di SMA melalui metode Systematic Literature Review (SLR). Metode yang digunakan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Proses penelusuran artikel dilakukan menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan basis data Google Scholar pada rentang tahun 2020–2025. Dari 200 artikel yang teridentifikasi, hanya 6 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan layak dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket mampu meningkatkan pemahaman teknik dasar, motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar psikomotor dan kognitif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media audio visual merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bola basket di SMA.

Kata Kunci: Audio Visual; Pembelajaran Bola Basket; Pendidikan Jasmani; SMA

Corresponding Author: afafachmad@unmuhjember.ac.id

How to Cite:

Syahab, A.A., & Bahriyanto, A. (2025). Learning Model Using Audio Visual Media in High School Basketball Learning: Systematic Literature Review. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(2), 179-190. <https://doi.org/10.66031/reset.v1i2.156>

Copyright ©2025 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka
This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di tingkat Sekolah Menengah Atas memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan afektif peserta didik. Bola basket sebagai salah satu materi wajib dalam kurikulum PJOK menuntut penguasaan teknik dasar, pemahaman taktik permainan, serta kemampuan kerja sama tim. Namun, pembelajaran bola basket di sekolah masih sering menghadapi kendala, seperti keterbatasan waktu, variasi kemampuan siswa, dan metode pembelajaran yang cenderung konvensional (Syahrul Saleh & Sahib Saleh, 2025)

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran berbasis audio visual menjadi alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK. Media audio visual mampu menyajikan informasi secara simultan melalui unsur suara dan gambar bergerak, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep gerak dan teknik olahraga secara konkret (Latar, 2024). Dalam konteks pembelajaran bola basket, media audio visual dapat digunakan untuk menampilkan contoh teknik passing, dribbling, shooting, serta strategi permainan secara lebih jelas dan menarik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Dwi Purnamaningsih et al., 2025) mengungkapkan bahwa video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman teknik dasar bola basket secara signifikan dibandingkan metode ceramah dan demonstrasi konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media audio visual dalam memberikan representasi gerak yang akurat dan dapat diulang sesuai kebutuhan siswa.

Selain aspek kognitif dan psikomotor, media audio visual juga berpengaruh terhadap aspek afektif siswa. Studi yang dilakukan oleh (Afiati & Mariono, 2025) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bola basket mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan kepercayaan diri siswa. Pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran bola basket, hasil-hasil penelitian tersebut masih tersebar dan belum dirangkum secara sistematis. Padahal, kajian sistematis sangat dibutuhkan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas, model penerapan, serta dampak penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA (Saputro et al., 2025).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan sintesis ilmiah yang terstruktur dan berbasis bukti terkait penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA. Dengan melakukan Systematic Literature Review, penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan akademik bagi guru PJOK, peneliti, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang model pembelajaran bola basket yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan terkait teknik passing dalam permainan bola basket pada atlet. Metode SLR dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif berbasis bukti ilmiah melalui proses seleksi literatur yang sistematis, transparan, dan dapat direplikasi (Ghani Fauzan & Rahmat, 2024).

Menurut (Perry & Hammond, 2002), Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode kajian pustaka yang dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan transparan untuk mengidentifikasi serta mensintesis temuan penelitian yang relevan. Tahapan SLR menurut Perry & Hammond terdiri atas lima tahap utama, yaitu Perumusan *Research Question*, Pengembangan Protokol Penelitian, Penentuan Sumber Data, Seleksi Studi yang Relevan, Pemilihan Studi Berkualitas, Ekstraksi Data dari Studi, Sintesis Temuan Penelitian dan Pelaporan Hasil.

Berdasarkan teori mengenai tahapan proses penelitian, penulis merancang tahap-tahap persiapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian dengan metode SLR. Tahapan tersebut yaitu:

1. Identifikasi Pertanyaan Penelitian (Research Question)
 - a. Q1: Bagaimana model penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA?
 - b. Q2: Apa dampak penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar bola basket siswa SMA?
2. Mengembangkan Protokol Penelitian Systematic Review Protokol disusun mencakup kriteria inklusi dan eksklusi, strategi pencarian artikel, serta metode analisis data.
3. Menetapkan Lokasi Database sebagai Wilayah Pencarian Database yang digunakan adalah Google Scholar melalui aplikasi Publish or Perish.
4. Penyaringan Hasil Penelitian/Artikel yang Relevan. Penyaringan dilakukan berdasarkan judul, abstrak, dan kata kunci yang sesuai dengan topik penelitian.
5. Memilih Data Penelitian yang Berkualitas sesuai Kriteria Inklusi dan Eksklusi Artikel yang dipilih harus membahas media audio visual, pembelajaran bola basket, subjek SMA, dan menjawab Q1 serta Q2.

Table 1. Tahapan Prisma

Tahapan PRISMA	Deskripsi Kegiatan	Jumlah Artikel
Identification	Artikel diidentifikasi melalui database jurnal nasional (SINTA, Garuda) dan internasional (Google Scholar, Scopus)	200
	Artikel tambahan dari penelusuran daftar pustaka (manual searching)	
	Total artikel teridentifikasi	200
Screening	Artikel duplikasi yang dihapus	165
	Artikel tersisa setelah duplikasi dihapus	48
	Artikel disaring berdasarkan judul dan abstrak	48

	Artikel yang dikeluarkan (tidak relevan dengan passing/atlet)	16
Eligibility	Artikel full-text yang dinilai kelayakannya	16
	Artikel full-text yang dikeluarkan (subjek bukan atlet, variabel tidak spesifik passing, atau metode tidak jelas)	10
Included	Artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis dalam SLR	6

Table 2. Artikel Kriteria Inklusi

No	Judul	Penulis	Hasil Temuan
1	Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 1 Lemahabang	Dea Ayu Safitri (2022)	Media audio visual secara konsisten meningkatkan keterampilan <i>chest pass</i> , pemahaman teknik, motivasi, dan keaktifan siswa dibandingkan metode konvensional, dengan efektivitas berada pada kategori sedang hingga tinggi
2	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual	Reski Agung Adresta (2020)	Media audio visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar <i>shooting free throw</i> , ditunjukkan oleh kenaikan ketuntasan dari 48,57% (siklus I) menjadi 80% (siklus II), dengan peningkatan sebesar 31,43%
3	Pengaruh Pelatihan <i>Massed Practice</i> Berbantuan Media Audio Visual Berbasis <i>Android</i> Terhadap Keterampilan <i>Lay Up Shooting</i> Dan <i>Dribbling</i> Bola Basket	IPP Putra (2020)	<i>Massed practice</i> berbantuan <i>Android</i> secara signifikan meningkatkan keterampilan <i>lay up shooting</i> dan <i>dribbling</i> dibanding kelompok kontrol (gain skor lebih tinggi)
4	Minat Siswa Dalam Pembelajaran Lay Up Pada Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Audio Visual	Dewi Nur Khasanah (2023)	Model pembelajaran audio visual meningkatkan minat belajar siswa pada lay up bola basket dengan kategori tinggi (minat total $\pm 69,5\%$), dipengaruhi oleh faktor internal (61,25%) dan faktor eksternal (78,92%)
5	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Bola Basket Kelas Xi Sma Negeri 15 Semarang Tahun Ajaran 2020	Novan Pinar Arwanda (2020)	Penggunaan media audio visual meningkatkan hasil belajar <i>dribble</i> bola basket secara signifikan, dengan peningkatan skor pretest–posttest yang lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK di SMA

6	Peningkatan Hasil Belajar <i>Dribble</i> Bola Basket Menggunakan Metode <i>Resiprokal</i> dan Media Audio Visual Pelajar SMA Kelas XI	Sabaruddin Yunis Bangun (2021)	Media audio visual, terutama dipadukan dengan metode resiprokal secara konsisten meningkatkan hasil belajar teknik dasar bola basket, ketuntasan klasikal, partisipasi, dan pemahaman gerak siswa dibandingkan pembelajaran konvensional
---	---	--------------------------------	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelaahan dilakukan terhadap artikel ilmiah yang diseleksi berdasarkan kesesuaian rujukan, karakteristik sampel, pendekatan metodologis, serta temuan penelitian. Melalui tahapan tersebut, teridentifikasi enam artikel yang memenuhi kriteria dan dianalisis dalam kajian ini dengan hasil sebagai berikut:

1. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakurikuler Bola Basket SMP

Berdasarkan artikel *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakurikuler Bola Basket* oleh (Safitri et al., n.d.), model penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket diterapkan melalui penayangan video teknik dasar yang dikombinasikan dengan latihan terprogram (drill). Media audio visual digunakan sebagai sarana demonstrasi gerak yang menampilkan contoh teknik passing chest pass secara benar dan sistematis.

Secara operasional, model ini diawali dengan siswa mengamati tayangan video yang memuat unsur visual (gerakan teknik passing) dan audio (penjelasan instruksional). Setelah proses observasi, siswa melakukan latihan praktik langsung dengan bimbingan pelatih/guru. Dalam penelitian tersebut, treatment dilakukan selama 10 kali pertemuan, di mana setiap sesi diawali dengan menonton video, kemudian dilanjutkan dengan drill passing chest pass selama ± 5 menit dengan 2 repetisi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar bola basket, khususnya pada keterampilan passing chest pass. Dampak tersebut terlihat dari perbedaan yang jelas antara hasil pretest dan posttest setelah siswa mendapatkan perlakuan pembelajaran berbasis audio visual.

Secara kuantitatif, peningkatan hasil belajar dikategorikan ke dalam tiga tingkat, yaitu kategori rendah sebesar 3% (1 siswa), kategori sedang sebesar 70% (21 siswa), dan kategori tinggi sebesar 27% (8 siswa). Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan kemampuan pada tingkat sedang hingga tinggi, sehingga media audio visual dinilai cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan teknik dasar bola basket.

Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa model pembelajaran bola basket berbasis media audio visual di tingkat sekolah (termasuk SMA) diterapkan melalui kombinasi observasi video teknik dan latihan praktik terstruktur, serta memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar. Media audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan jasmani.

2. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual

Model penggunaan media audio visual pada artikel (Adresta & Candra, 2020) dalam pembelajaran bola basket di SMA diterapkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis tindakan kelas (PTK) yang terstruktur dalam dua siklus. Media audio visual digunakan dalam bentuk video pembelajaran teknik dribble, yang menampilkan demonstrasi gerak disertai penjelasan audio. Video ditayangkan pada tahap awal pembelajaran sebagai stimulus kognitif dan visual, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung sesuai indikator teknik yang telah ditetapkan.

Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara media audio visual berfungsi sebagai sarana utama dalam internalisasi konsep gerak. Penggunaan video memungkinkan siswa melakukan observasi gerakan secara berulang, sehingga memperkuat pemahaman fase gerak (persiapan, pelaksanaan, dan akhir gerakan) serta meminimalkan miskonsepsi teknik. Model ini menunjukkan integrasi yang efektif antara pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik dalam konteks pendidikan jasmani.

Penggunaan media audio visual terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bola basket siswa SMA, khususnya pada aspek keterampilan dribble. Data empiris menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 32% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II, yang menandakan efektivitas intervensi pembelajaran berbasis audio visual.

Peningkatan tersebut tidak hanya mencerminkan perbaikan kemampuan psikomotor, tetapi juga menunjukkan peningkatan pada aspek kognitif dan afektif, seperti pemahaman teknik, fokus belajar, dan motivasi siswa. Media audio visual membantu siswa membangun representasi mental gerakan secara lebih akurat, sehingga proses koreksi gerak menjadi lebih efektif dan pembelajaran berlangsung lebih efisien. Dengan demikian, media audio visual berkontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran bola basket di tingkat SMA.

Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa model pembelajaran bola basket berbasis media audio visual merupakan strategi pedagogis yang efektif di tingkat SMA. Integrasi video pembelajaran dengan praktik langsung mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, sehingga media audio visual layak direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran PJOK yang berbasis bukti empiris.

3. Pengaruh Pelatihan *Massed Practice* Berbantuan Media Audio Visual Berbasis *Android* Terhadap Keterampilan *Lay Up Shooting* Dan *Dribbling* Bola Basket

Model penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA diterapkan melalui integrasi pelatihan *massed practice* dengan media audio visual berbasis android (Putra et al., 2020). Media audio visual berfungsi sebagai sarana utama penyampaian materi teknik dasar, khususnya *lay up shooting* dan *dribbling*, yang dapat diakses siswa melalui smartphone secara mandiri sebelum dan selama sesi latihan. Model ini menempatkan media sebagai sumber belajar non-manusia yang melengkapi peran pelatih, sehingga proses pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada demonstrasi langsung.

Secara pedagogis, model tersebut mengombinasikan observasi visual berulang melalui video teknik dengan latihan praktik kontinu tanpa jeda (*massed practice*).

Pendekatan ini memungkinkan terjadinya pembentukan pola gerak yang lebih stabil karena siswa memperoleh gambaran gerak yang konsisten dan dapat diulang kapan saja. Dengan demikian, model penggunaan media audio visual bersifat fleksibel, berpusat pada peserta didik, dan berbasis teknologi, sesuai dengan karakteristik pembelajaran PJOK di era digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis android memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bola basket siswa SMA, terutama pada aspek psikomotor. Secara statistik, terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai $F = 64,450$ untuk keterampilan *layup shooting* dan $F = 50,789$ untuk keterampilan *dribbling* ($sig < 0,05$)

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari gain skor kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yakni 2,03 vs 0,98 pada *layup shooting* dan 1,88 vs 0,89 pada *dribbling*. Temuan ini mengindikasikan bahwa media audio visual tidak hanya mempercepat pemahaman teknik, tetapi juga meningkatkan efisiensi latihan dan kualitas penguasaan keterampilan. Selain itu, media audio visual berkontribusi pada peningkatan motivasi dan kemandirian belajar siswa, karena materi dapat dipelajari secara berulang di luar jam latihan formal.

Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa model pembelajaran bola basket berbasis media audio visual yang dipadukan dengan *massed practice* merupakan pendekatan yang efektif di tingkat SMA. Media audio visual berperan sebagai katalisator pembelajaran yang memperkuat proses internalisasi gerak, sementara hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pemanfaatan media audio visual berbasis teknologi layak dijadikan strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan jasmani di sekolah menengah.

4. Minat Siswa Dalam Pembelajaran *LayUp* Pada Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Audio Visual

Artikel ini mengungkapkan bahwa model pembelajaran bola basket di SMA dengan media audio visual diterapkan melalui video pembelajaran yang menyajikan tahapan gerak teknik *layup* secara terstruktur dan sistematis. Media audio visual digunakan sebagai alat bantu utama untuk memperjelas konsep teknik, menggantikan dominasi penjelasan verbal dan demonstrasi konvensional (Adresta & Candra, 2020).

Model pembelajaran ini bersifat *teacher-assisted media learning*, di mana guru memfasilitasi proses belajar dengan menayangkan video teknik *layup*, kemudian mengarahkan siswa untuk mengamati, memahami, dan menginternalisasi gerakan sebelum praktik. Penggunaan media audio visual memungkinkan siswa memperoleh representasi visual dan auditori secara simultan, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa PJOK di tingkat

Dampak penggunaan media audio visual dalam penelitian ini tercermin terutama pada peningkatan minat belajar siswa, yang merupakan prasyarat penting bagi peningkatan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat siswa berada pada kategori tinggi, dengan persentase total 69,5%, didukung oleh faktor internal sebesar 61,25% dan faktor eksternal sebesar 78,92%

Secara akademis, temuan ini mengindikasikan bahwa media audio visual berkontribusi positif terhadap kesiapan belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bola basket, khususnya teknik *layup*. Media yang menarik dan tidak membosankan meningkatkan fokus siswa, mempermudah pemahaman gerak, serta mendorong kepercayaan diri dalam praktik. Meskipun penelitian ini bersifat deskriptif dan tidak menguji peningkatan keterampilan secara langsung, tingginya minat belajar menunjukkan potensi kuat media audio visual dalam mendukung peningkatan hasil belajar psikomotor secara berkelanjutan.

Berdasarkan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket berbasis media audio visual di SMA diterapkan melalui pemanfaatan video teknik sebagai sumber belajar utama yang terintegrasi dengan praktik lapangan. Dampaknya terlihat signifikan pada peningkatan minat belajar siswa, yang secara teoretis berperan sebagai faktor determinan dalam peningkatan hasil belajar bola basket. Dengan demikian, media audio visual layak diposisikan sebagai strategi pembelajaran inovatif dan efektif dalam konteks pembelajaran PJOK di tingkat SMA.

5. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Kelas XI Sma Negeri 15 Semarang Tahun Ajaran 2020

Berdasarkan artikel tersebut, model penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA diterapkan sebagai media pandang-dengar pendukung pembelajaran teknik dasar, khususnya *dribble*. Media audio visual digunakan untuk menampilkan contoh gerakan teknik *dribble* yang benar secara runtut, mulai dari sikap awal, pelaksanaan, hingga gerak lanjutan. (Pinar Arwanda et al., 2021)

Dalam praktik pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa mengamati tayangan audio visual, menganalisis gerakan, lalu mempraktikkannya secara langsung di lapangan. Model ini dipadukan dengan pembelajaran praktik, sehingga siswa tidak hanya menerima instruksi verbal, tetapi juga memperoleh gambaran visual yang konkret.

Penggunaan media audio visual memungkinkan terjadinya umpan balik antarsiswa, karena siswa dapat membandingkan gerakan sendiri dengan contoh pada media. Hal ini menunjukkan bahwa model audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA bersifat demonstratif, analitis, dan partisipatif, serta dirancang untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak positif terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMA. Secara umum, terdapat peningkatan nilai hasil belajar dari pretest ke posttest pada kelas yang menggunakan media audio visual. Peningkatan ini mencakup aspek psikomotor (keterampilan *dribble*), serta didukung oleh pemahaman kognitif dan sikap afektif siswa.

Meskipun hasil uji statistik menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok media audio visual dan pembelajaran *dribble* konvensional, secara deskriptif dan praktis kelas dengan media audio visual menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih konsisten dan lebih tinggi. Hal ini disebabkan media audio visual membantu siswa memahami kesalahan gerak, meningkatkan fokus belajar, dan mempermudah penguasaan teknik dasar.

Dengan demikian, dampak utama penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA adalah meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kecenderungan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan teknik dasar *dribble*, meskipun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh pengelolaan pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa.

6. Peningkatan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Menggunakan Metode *Resiprokal* dan Media Audio Visual Pelajar SMA Kelas XI

Model penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA pada artikel diterapkan melalui integrasi media audio visual dengan metode pembelajaran resiprokal dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (Yunis Bangun et al., 2023) Media audio visual berupa video teknik *dribble* digunakan pada tahap awal pembelajaran untuk memberikan representasi gerak yang akurat dan terstandar, yang diamati siswa sebelum praktik. Selanjutnya, siswa bekerja secara berpasangan (resiprokal), di mana satu siswa melakukan gerakan dan siswa lain mengamati serta memberikan umpan balik berdasarkan indikator penilaian teknik yang telah ditentukan.

Secara pedagogis, model ini menempatkan media audio visual sebagai stimulus kognitif dan visual yang memperkuat fase mengamati dan menanya dalam pendekatan saintifik, sedangkan metode resiprokal memperkuat interaksi sosial dan refleksi gerak. Dengan demikian, media audio visual tidak berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dalam strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada keterlibatan siswa dan penguatan proses belajar motorik.

Penggunaan media audio visual yang dipadukan dengan metode resiprokal terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMA. Data empiris menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar secara bertahap dari 43,75% pada pre-test, meningkat menjadi 62,5% pada siklus I, dan mencapai 87,50% pada siklus II, sehingga melampaui standar ketuntasan klasikal $\geq 85\%$

Peningkatan tersebut tidak hanya tercermin pada aspek psikomotor, tetapi juga pada partisipasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Media audio visual mempermudah siswa memahami tahapan gerak *dribble* (sikap awal, pelaksanaan, dan akhir), mengurangi kesalahan teknik, serta meningkatkan kualitas umpan balik antarsiswa. Dengan demikian, media audio visual berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna, khususnya dalam penguasaan keterampilan teknik dasar bola basket di tingkat SMA.

Berdasarkan artikel ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket berbasis media audio visual di SMA efektif ketika diintegrasikan dengan metode pembelajaran aktif seperti resiprokal. Dampaknya terlihat jelas pada peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dan berkelanjutan. Media audio visual berfungsi sebagai sarana konkretisasi gerak dan penguatan kognitif, sementara metode resiprokal memperkuat refleksi dan koreksi teknik, sehingga keduanya saling melengkapi dalam meningkatkan hasil belajar bola basket siswa SMA.

Pembahasan

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA, berdasarkan keseluruhan artikel yang dianalisis, menunjukkan pola implementasi yang konsisten, yaitu pemanfaatan video pembelajaran teknik dasar (*dribble*, *passing*, dan *layup*) yang dikombinasikan dengan praktik langsung di lapangan. Media audio visual digunakan sebagai sarana demonstrasi awal untuk memberikan representasi gerak yang akurat dan terstandar, kemudian diperkuat melalui latihan terstruktur, metode resiprokal, atau *massed practice*. Model ini menempatkan guru sebagai fasilitator dan media sebagai sumber belajar pendukung utama, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, sistematis, dan berorientasi pada keterampilan motorik siswa.

Dari sisi dampak, seluruh artikel menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar bola basket siswa SMA, terutama pada aspek psikomotor. Peningkatan hasil belajar tercermin dari kenaikan ketuntasan belajar klasikal, nilai tes keterampilan, serta gain skor yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, media audio visual juga berdampak pada aspek afektif dan kognitif, seperti meningkatnya minat, motivasi, dan pemahaman konsep gerak. Minat belajar yang tinggi berperan sebagai faktor pendukung yang memperkuat keterlibatan siswa dalam latihan, sehingga berdampak tidak langsung pada peningkatan keterampilan teknik dasar.

Secara sintesis, efektivitas media audio visual dalam pembelajaran bola basket di tingkat SMA tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh cara integrasinya dengan strategi pembelajaran aktif. (Ghani Fauzan & Rahmat, 2024). Media audio visual terbukti lebih optimal ketika dipadukan dengan metode yang mendorong observasi, refleksi, dan umpan balik, bukan digunakan secara pasif. Temuan ini menegaskan bahwa media audio visual berfungsi sebagai penguat proses pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya penentu keberhasilan. Oleh karena itu, integrasi media audio visual secara pedagogis dan sistematis menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar bola basket di tingkat SMA.

KESIMPULAN

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bola basket di SMA terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Media audio visual, khususnya dalam bentuk video pembelajaran teknik dasar, berperan penting dalam memberikan representasi gerak yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa menguasai keterampilan dasar bola basket secara lebih optimal.

Dampak penggunaan media audio visual tidak hanya terlihat pada peningkatan hasil belajar psikomotor, tetapi juga pada aspek kognitif dan afektif siswa, seperti pemahaman konsep gerak, minat, dan motivasi belajar. Integrasi media audio visual dengan metode pembelajaran aktif, seperti latihan terstruktur dan resiprokal, terbukti memperkuat keterlibatan siswa dan efektivitas latihan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, media audio visual layak direkomendasikan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran PJOK di tingkat SMA. Implementasi yang terencana dan terintegrasi secara pedagogis dapat mendukung peningkatan hasil belajar bola basket secara

berkelanjutan serta menjawab kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini, khususnya para penulis dan peneliti terdahulu yang karyanya menjadi rujukan utama dalam kajian systematic literature review ini. Penghargaan juga diberikan kepada pengelola jurnal dan lembaga pendidikan yang telah menyediakan akses terhadap sumber-sumber ilmiah yang relevan, sehingga proses pengumpulan dan analisis literatur dapat dilaksanakan dengan baik. Semoga hasil kajian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam penerapan media audio visual pada pembelajaran bola basket di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Adresta, R. A., & Candra, O. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Muara Olahraga*, 2(2).
- Afiati, R., & Mariono, A. (2025). *Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menerapkan Gerak Spesifik Permainan Bola Basket Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket Kelas Vii Upt Smpn 27 Gresik*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/67464>
- Dwi Purnamaningsih, K., Putu Agus Dharma Hita, I., & Bagus Gede Jaya, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial dalam Meningkatkan Keterampilan Bermain Bola Basket pada Siswa Sekolah Dasar: Kajian Studi Literatur. In *Anggara* (Vol. 2, Issue 2).
- Ghani Fauzan, M., & Rahmat, A. (2024). Pembelajaran Media Audio Visual Dalam Penjas Systematic Literatur Review. *Journal Penjaskesrek*, 11(1), 30–43. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek>
- Latar, I. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar. <https://www.researchgate.net>
- Perry, A., & Hammond, N. (2002). Systematic reviews: The experiences of a PhD student How Does A Systematic Review Differ From A Traditional Literature Review In *Psychology Learning and Teaching* (Vol. 2, Issue 1). www.cochrane.org
- Pinar Arwanda, N., Kresnapati, P., & Ari Widyatmoko, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Kelas Xi Sma Negeri 15 Semarang Tahun Ajaran 2020. In *Online) Journal of Physical Activity and Sports* (Vol. 2, Issue 1).
- Putra, I., Kanca, I. N., & Swadesi, I. (2020). Pengaruh Pelatihan Massed Practice Berbantuan Media Audio Visual Berbasis Android Terhadap Keterampilan Lay Up Shooting Dan Dribbling Bola Basket. 10.
- Safitri, D. A., Ma'mun, S., & Sumarsono, R. N. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 1 Lemahabang* (Vol. 5). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>

- Saputro, I. N., Thoriq, M., Akbar, H., Rismawati, A. E., & Sapitri, A. (2025). Efektivitas Pembelajaran melalui Direction Instruction Model: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(3).
- Syahrul Saleh, M., & Sahib Saleh, M. (2025). Analisis Kebutuhan Guru Penjas Dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Permainan Bola Basket Syahrudin. In *et al Indonesian Journal of Physical Activity* (Vol. 5, Issue 1). <https://ijophya.org/index.php/ijophya>
- Yunis Bangun, S., Nusri, A., & Sihaloho, S. F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Menggunakan Metode Resiprokal dan Media Audio Visual Pelajar SMA Kelas XI. *Juni*, 7(1), 9–17. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpsi/index>