

GERAK DASAR *LAY UP SHOOT* PADA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PSI (*PERSONALIZED SYSTEM INTRACTION*)

Silvy Juditya

Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PASUNDAN

Sjuditya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah diterapkannya Model *Personalized System Intraction* dengan menggunakan modul bergambar terhadap hasil keterampilan gerak dasar *lay-up shoot*. Metode penelitian yang digunakan adalah Praeksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI TEI A (Teknik Elektronika Industri) dan TEI B (Teknik Elektronika Industri) SMKN 1 CIMAH I yang berjumlah 73 orang. Sampel penelitian ini diambil dari populasi yang diberikan kuisioner gaya belajar, yaitu sebanyak 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil dari *expert judgment* dari para ahli dan uji coba. Analisis dalam penelitian ini menggunakan perhitungan rumus uji non parametik jenjang bertanda Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test) dengan hasil yang di dapat $T(15) < T_{0,05}(81)$ maka H_0 ditolak. Kemudian nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre test* sebesar 13,6 dan nilai rata-rata hasil *post test* sebesar 18,4. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Personalized System Intraction* menggunakan media visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar *lay up shoot* kanan bola basket.

Kata kunci : Model Pembelajaran PSI (*Personalized System Intraction*), Keterampilan *Lay Up Shoot* Kanan

ABSTRACT

This study aims to determine the effect before and after the implementation of the Personalized System Intraction Model using pictorial modules on the results of the basic motion shoot skills. The research method used was Pre-experiment. The population in this study was the class XI TEI A (Industrial Electronics Engineering) and TEI B (Industrial Electronics Engineering) SMK 1 CIMAH I which numbered 73 people. The sample of this study was taken from a population that was given a learning style questionnaire, namely as many as 25 people. The instrument used in this study is based on the results of expert judgment from experts and trials. The analysis in this study uses the calculation of the Wilcoxon level (non-parametric test formula) (Wilcoxon Signed Rank Test) with the results obtained $T(15) < T_{0.05}(81)$ then H_0 is rejected. Then the average value obtained from the pre test results is 13.6 and the average value of the post test results is 18.4. So based on these results it can be concluded that the Personalized System Intraction Learning Model using visual media has a significant influence on improving the basic motion skills of the right basketball lay up shoot.

Keywords: PSI Learning Model (*Personalized System Intraction*), Right Lay Up Shoot Skills

PENDAHULUAN

Kita sebagai makhluk hidup selama menjalani hidupnya pasti tidak terlepas dari yang namanya pendidikan, karena pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup bermasyarakat. Dalam pendidikan kita bisa mempelajari dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, salah satunya yang ada didalam pendidikan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani. Di dalam pendidikan jasmani siswa dituntut untuk melakukan aktivitas gerak atau terlibat dalam aktivitas gerak supaya bisa mengembangkan keterampilan geraknya, menjaga kebugaran jasmani, mengembangkan hidup sehat dan melatih mentalnya. Menurut Bambang Abduljbar, mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani, sangat memungkinkan untuk menggantikan istilah gerak insani (*human movement*), karena menggunakan aktivitas jasmani sebagai alat untuk mendapatkan perkembangan yang menyeluruh dalam hal kualitas

fisik, mental, dan emosional seseorang”. Salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang terdapat pada standar isi kurikulum 2013 revisi no 24 tahun 2016 mengenai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Di dalam kompetensi dasar tingkat SMA, permainan bola besar tercatat sebagai kompetensi dasar 3.1 untuk aspek kognitifnya sedangkan untuk aspek psikomotornya tercatat pada kompetensi dasar 4.1. Permainan bola besar yang di maksudkan dalam kompetensi dasar tersebut yaitu permainan sepak bola, bola voli dan bola basket. setiap guru berhak memilih cabang olahraga yang akan diajarkan kepada para siswa. Namun dari ketiga cabang olahraga yang di ajarkan dalam pendidikan jasmani di sekolah, cabang olahraga basket masih digemari oleh para siswa dibandingkan dengan permainan bola voli. Pernyataan tersebut diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Dusan, M dkk (2012) yang berjudul “*The Students’ Interest In Introducing Physical Education Classes At Faculties. Doaj Directory Of Open Acces Journals: Ovidius University Annals, Series Physical Education And Sport/ SCIENCE, MOVEMENT AND HEALTH. XII (2)*” mengungkapkan hasil penelitiannya yaitu “. . . interested in swimming (51.33%), then in basketball (48,00%), mountaineering (40.00%), fitness (36.33%), volleyball (36%), etc . . .”.

Meskipun basket tergolong kedalam olahraga yang cukup mudah akan tetapi jika pada saat pengajaran atau pemberian materi tidak sesuai dengan tahapannya atau tidak sistematis maka pasti akan terasa sulit untuk dipelajari. Begitu halnya dalam mempelajari *lay-up shoot*, jika langkah dalam mempelajarinya tidak bertahap atau sistematis maka akan terasa sulit. Berdasarkan dari hasil survei dilapangan yang dilakukan pada salah satu sekolah tingkat SLTA dengan sasaran survei adalah siswa dan guru, maka diperoleh beberapa permasalahan atau kesulitan saat mempelajari teknik *lay-up shoot*, yaitu siswa merasa kesulitan dalam menentukan langkah kaki pada pantulan bola terakhir, siswa merasa kesulitan dalam menentukan irama langkah kaki, siswa merasa kesulitan dalam menentukan jarak untuk melompat, serta siswa merasa kesulitan saat melepaskan bola kedalam ring dan masih banyak nilai dibawah KKM.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar *lay-up shoot* ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Dimas Hertafah Lefi dan Sudarso yang berjudul “Pengaruh Metode Penugasan Terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Bola Basket”, dalam penelitian tersebut bahwa dengan adanya pengaruh metode penugasan mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar *lay up shoot*; Frendy Nurochwan Febryanto yang berjudul “Pembelajaran *Lay Up Shoot* Menggunakan Media Audio Visual Basic *Lay Up Shoot* Untuk meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *lay up shoot* menggunakan media audio visual basic *lay up shoot* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIIIA SMP Kanisius Pati tahun 2013/2014. Dan I Putu Wisnu Octa Vernanda yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran klasikal dengan individu terhadap hasil belajar *lay up*” di SMA YP Unila Bandar Lampung, hasil penelitian ini diperoleh hasil penelitian menunjukan bahwa melalui model pembelajaran Klasikal dapat meningkatkan hasil belajar *lay-up* bola basket. Perbedaan dari penelitian sebelumnya yang dipaparkan diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah dari penerapan model yang digunakan dalam pembelajaran, dalam penelitian yang penulis lakukan pembelajaran keterampilan gerak dasar *lay up shoot* melalui penerapan model pembelajaran PSI (*Personalized System Intraction*).

Model pembelajaran PSI (*Personalized System Intraction*) merupakan salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswanya untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Menurut M. Metzler (2005: 28) menyatakan bahwa “. . . PSI adalah untuk memungkinkan siswa agar menjadi pembelajar yang mandiri dan pada saat yang sama memungkinkan guru untuk menggunakan tingkat interaksi yang tinggi dengan siswa yang membutuhkannya”. Dalam model pembelajaran PSI ini siswa selalu disajikan media pembelajaran berupa modul sebagai sumber dari materi pembelajaran. Namun media yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran PSI tidak hanya berupa modul saja, akan tetapi media lainnyapun dapat diterapkan. Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Heidi L. Eyre tahun 2007 yang berjudul “*Keller's Personalized System of Instruction: Was it a Fleeting Fancy or is*

there a Revival on the Horizon?” dalam penelitiannya menggunakan model pembelajaran PSI berbasis Komputer. Selain media berbasis Komputer, dalam model pembelajaran PSI juga dapat diterapkan media berbasis web. Hal ini sebagai mana penelitian yang dilakukan oleh Andrew Rae b,1, Peter Samuels a, tahun 2011 yang berjudul “*Web-based Personalised System of Instruction: An effective approach for diverse cohorts with virtual learning environments*”. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam model pembelajaran PSI dapat disertakannya media lain seperti halnya media berbasis komputer ataupun media berbasis *web*. Perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian terdahulu ialah penggunaan media. Model pembelajaran PSI dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu model PSI dengan penambahan media visual.

Media visual, menurut Rusman dkk (2013:63) media visual adalah “media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar gerak. Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dalam pembelajaran penjas dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak. Dedy Agung Nugroho dkk yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui penerapan media visual dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap bola. Perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya ialah penelitian ini diterapkan pada pembelajaran keterampilan gerak dasar *lay up shoot* pada permainan bola basket. Dan untuk melihat perbedaan lainnya dalam penelitian ini yaitu melihat dari karakteristik gaya belajar, dalam penelitian yang penulis lakukan ini media visual diberikan kepada siswa yang berkarakteristik gaya belajar visual.

Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menitik beratkan pada indra penglihatan sebagaimana yang diungkapkan oleh Arylien L.B dkk dalam penelitiannya bahwa gaya belajar visual adalah “salah satu gaya belajar siswa yang pada dasarnya lebih menekankan pada bagaimana seorang siswa lebih mudah mempelajari materi melalui melihat, memandangi, atau mengamati objek belajarnya”. Dengan memperhatikan karakteristik gaya belajar yang dimiliki peserta didik atau siswa maka dapat mempermudah siswa dalam menyerap informasi pembelajaran dan berdampak terhadap pencapaian hasil belajar. Pernyataan tersebut terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Arylien Ludji Bire dkk yang berjudul “Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, dalam penelitian tersebut terdapat pengaruh dari hasil prestasi belajar siswa yakni dengan persentase gaya belajar visual 26,4%, gaya belajar auditorial 24,2%, dan gaya belajar kinestetik 26,2% mengacu pada hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Jika dilihat dalam penelitian sebelumnya terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Di dalam penelitian sebelumnya menerapkan 3 (tiga) gaya belajar sekaligus yaitu, gaya belajar Visual, Kinestetik, dan Auditorial. Sedangkan dalam penelitian ini hanya menerapkan satu gaya belajar saja yaitu gaya belajar Visual.

Maka berdasarkan pemaparan diatas dan pembahasan diatas penulis melakukan penelitian ini dengan bertujuan meningkatkan keterampilan gerak dasar *lay up* melalui penerapan model PSI (*personalized system of instruction*)

METODE

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *pre test post test one group* desain. Menurut Maksam (dalam Sudarso dan Dimas W, 2014) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah sebagai berikut:

Eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabelnya. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan ke subjek penelitian.

Populasi dan Sampel

Untuk Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 1 Cimahi yang mengambil Jurusan Elektronika Industri (EIND) 2, yang terdiri dari kelas, XI EIND A jumlah 36 orang, XI EIND B jumlah 37 orang, dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 73 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive random sampling*. Menurut Arikunto (dalam Kusuma Adhianto, *et al.*, 2012) menyatakan bahwa "*purposive random sampling* merupakan pengambilan data yang didasarkan atas karakteristik tertentu". Dalam penelitian ini penulis menentukan sampel berdasarkan kriteria gaya belajar berupa gaya belajar visualisasi yang dimiliki oleh setiap siswa disekolah SMKN 1 Cimahi kelas XI Elektronika Industri (EIND) A, sebanyak 25 siswa. Jumlah pengambilan sampel tersebut mengacu pada Fraenkel & Wallen (dalam Ali Maksum, 2012:62) menyatakan bahwa "Jenis Penelitian Eksperimen/kausal-komparatif minimal jumlah sampel 30 subjek atau 15 subjek . . .".

Instrumen

Penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *quesioner* gaya belajar yang merujuk kepada *quesioner* gaya belajar dari Bobby De Potter berupa karakteristik dari masing-masing gaya belajar, karena di dalam *quesioner* tersebut terbagi menjadi tiga gaya belajar yaitu gaya belajar auditory, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik. Sedangkan untuk keterampilan gerak dasar *lay up* menggunakan tes *lay up* dengan lembar observasi penguasaan gerak dasar *lay up* yang terdiri dari fase awalan, fase pelaksanaan dan fase akhir yang merujuk pada Edi Komarudin *et al.*

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama lima pertemuan dan untuk setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit. Waktu tersebut dibagi kedalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun tahapan dalam penerapan model PSI yang dilakukan pada penelitian ini yaitu berdo'a, mengecek kehadiran, penyampaian materi yang akan dipelajari dan tujuan yang akan dicapai oleh siswa, pemanasan, pembagian modul pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran gerak mengacu kepada isi modul, dan terakhir siswa melakukan pelaporan kegiatan belajar ke dalam modul pembelajaran yang dibagikan di awal pembelajaran. Adapun tahapan analisis data yang dilakukan yaitu dengan penghitungan nilai rata-rata, simpangan baku, normalitas dan homogenitas, dan uji T satu pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Hasil tes *lay up shoot* kanan bola basket sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* atau perlakuan adalah sebagai berikut.

Table 1. Deskripsi Hasil Tes Pre-Test dan Post Test Lay Up Shoot

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variansi |
|-----------|----|---------|---------|------|----------------|----------|
| T1 | 25 | 10 | 19 | 13,6 | 2,94 | 8,5 |
| T2 | 25 | 10 | 26 | 18,4 | 5,27 | 28,9 |

Uji Persyaratan Analisis

Dalam uji normalitas peneliti menggunakan rumus uji normalitas distribusi dengan pendekatan uji liliforse. Dalam uji normalitas distribusi ada beberapa kriteria untuk mengetahui apakah hasilnya ditolak atau diterima. Terima H_0 jika L_0 lebih kecil hasilnya dari L_α dan Tolak H_0 jika L_0 lebih besar hasilnya dari L_α . Dari perhitungan uji normalitas distribusi yang dilakukan oleh peneliti pada tes awal atau *fre-test* diperoleh hasil T-hitung (L_0) sebesar (0,6331) dan T-tabel $> (L_\alpha)$

sebesar 0,173 atau jika dijelaskan secara sederhana yaitu $L_0 (0,6331) > L_\alpha (0,173)$ maka hipotesis ditolak atau dengan perkataan lain dapat dirumuskan bahwa distribusi tersebut “Tidak Normal”. Kemudian dari perhitungan uji normalitas distribusi yang dilakukan oleh peneliti pada tes akhir atau *pos-test* diperoleh hasil T-hitung (L_0) sebesar (0,8707) dan T-tabel (L_α) sebesar (0,173) atau dijelaskan secara sederhana yaitu $L_0 (0,8708) > L_\alpha (0,173)$ maka hipotesis ditolak atau dengan perkataan lain dapat dirumuskan bahwa distribusi tersebut “Tidak Normal”. Karena dari hasil uji normalitas hasilnya menunjukkan tidak normal maka dalam perhitungannya digunakan uji statistika non parametrik.

Hasil Pengujian Hipotesis

Seperti yang telah diungkapkan pada penjelasan diatas bahwa perhitungan dalam penelitian ini dilanjutkan dengan menggunakan uji statistika non parametrik. Uji non parametrik yang digunakan oleh peneliti yaitu metode statistika non parametrik Uji jenjang bertanda Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test). Berikut langkah-langkah yang diperlukan dalam uji jenjang bertanda Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test). Dari table kritis T untuk Wilcoxon Signed Rank Test untuk $n=24$ (karena ada satu orang yang memiliki nilai bedanya=0, jadi $N-1=23$), $\alpha=0,05$ dengan pengujian dua arah nilai $T_\alpha=81$. Oleh karena $T (15) < T_{0,05} (81)$ maka H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan yang nyata atau model pembelajaran PSI menggunakan media visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar *lay up shoot* kanan bola basket.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari analisis uji non parametrik dapat mengetahui beberapa hal yang untuk mengambil sebuah kesimpulan yaitu terdapat peningkatan terhadap keterampilan gerak dasar *lay-up shoot* karena adanya penerapan model pembelajaran PSI, dimana dalam penerapan model PSI memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan tidak menunggu intruksi dari guru. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh. Matzler yang diterjemahkan Shela Ginanjar *et al.* (2005;28) bahwa “... PSI (*personalised system of instruction*) adalah untuk memungkinkan siswa agar menjadi pembelajar yang mandiri dan pada saat yang sama memungkinkan guru untuk menggunakan tingkat interaksi yang tinggi dengan siswa yang membutuhkannya”. Dengan diterapkannya model PSI ini akan membentuk dan meningkatkan siswa jadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran, selain itu model pembelajaran PSI akan membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Model pembelajaran PSI (*personalised system of instruction*) dalam penelitian ini penerapannya dengan pemberian modul pembelajaran yang dilengkapi media visual diam berupa teks dan gambar sebagai alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media visual ini merupakan sarana untuk menyampaikan sebuah informasi yang didalamnya berupa foto atau gambar. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Cecep dkk (2011:104) media visual adalah “Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis”. Dalam pemanfaatan media visual ini akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa atau peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena proses pembelajaran akan lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Selain itu Norotun Mumtahanah mengemukakan manfaat media visual sebagai berikut. 1). Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa; 2) Bahan pengajaran akan lebih mudah difahami oleh siswa; 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi. Dengan media proses pembelajaran tidak akan bersifat verbalistik; 4) Siswa akan dapat melakukan aktivitas, karena siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga dapat mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain beberapa manfaat media visual yang dipaparkan diatas, media visual juga memiliki peran terhadap kemampuan daya ingat peserta didik dalam memahami materi atau informasi yang di

berikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sovocom Company dari Amerika (dalam Bambang Warsita, 2008:125) mengungkapkan bahwa adanya hubungan antara jenis media dengan daya ingat manusia yaitu :

.... Ditemukan bahwa kemampuan daya ingat melalui media *visual* 40% Sedangkan tingkat kemampuan menyimpan pesan berdasarkan media *visual* kurang dari 3 hari 72%.

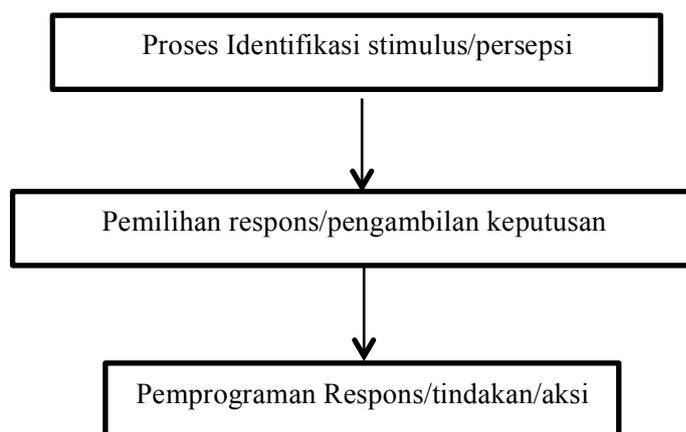
Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media visual lebih mudah untuk dipahami siswa dan menarik perhatian siswa dengan adanya gambar dan teks jadi siswa bisa membaca dan melihat gambar untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan menyertakan media visual dalam pembelajaran akan memberikan manfaat kepada siswa diantaranya meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan mudah diingat.

Maka dengan diterapkannya model PSI yang disertai dengan modul bergambar ini akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lay-up shoot kanan. Tidak hanya dari segi model saja peneliti melakukan penelitian ini untuk tercapainya peningkatan pada siswa dari pengembalian sampel, peneliti mengambil sampel dengan cara membagikan kuisioner berdasarkan gaya belajar. Ini bertujuan untuk menyesuaikan karakter gaya belajar siswa atau peserta didik dan agar tercapai dari tujuan pembelajaran tersebut. Penulis memperhatikan proses pengambilan sampel melalui gaya belajar karena peserta didik memiliki cara yang berbeda satu sama lainnya untuk mengolah informasi yang diterimanya. Menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki “secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik”. Gaya belajar yang akan penulis terapkan ialah gaya belajar visual.

Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang memungkinkan siswa untuk mengamati pesan atau informasi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Bobbi De Porter & Mike Hernacki yang dikutip oleh Sukadi, “Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya”. Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa gaya belajar visual ialah dimana peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran dengan cara melihat dan mengamati, semua materi yang dituangkan kedalam modul. Adapun ciri-ciri atau karakteristik peserta didik yang memiliki gaya belajar visual menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki (dalam Yusri Wahyuni, 2017) menjelaskan sebagai berikut: 1) Rapi dan teratur; 2) Berbicara dengan cepat; 3) Biasanya tidak terganggu oleh keributan; 4) Mengingat apa yang dilihat daripada apa yang di dengar; 5) Lebih suka membaca daripada dibacakan; 6) Pembaca cepat dan tekun; 7) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata; 8) Mengingat asosiasi visual; 9) Mempunyai masalah untuk mengingat intruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulangnya; 10) Teliti terhadap detail.

Maka dari pernyataan diatas mengenai karakteristik gaya belajar visual peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual sangat tepat untuk dijadikan sampel, karena peserta didik akan langsung menerima materi yang diberikan dan langsung mempraktikan apa yang sudah di tugaskan didalam modul.

Jika diuraikan berdasarkan tahap-tahap pengolahan informasi dalam pembelajaran teknik dasar *lay up shoot* dengan menggunakan media audio dan gaya belajar auditorial adalah sebagai berikut:



Menurut Rahyubi (2012: 325)

Gambar 1. Skema Tahap-Tahap Pengolahan Informasi

Heri Rahyubi menjelaskan dari setiap tahapan pengolahan informasi yang telah digambarkan diatas yaitu sebagai berikut : Tahap pertama adalah proses identifikasi stimulus yang juga disebut tahap “persepsi”. Tahap kedua adalah tahap pemrosesan respons. Dalam tahap ini terjadi apa yang disebut sebagai pengambilan keputusan. Kemudian, tahap ketiga adalah tahap pemrograman respons. Dalam tahap ketiga ini telah terjadi “tindakan” atau “aksi” dari seorang pembelajar motorik.¹

Berdasarkan teori pemrosesan informasi diatas bahwa ada beberapa tahapan yang dilakukan peserta didik untuk mempelajari gerak dalam pengolahan informasi. Tahap pertama siswa melakukan identifikasi stimulus yaitu peserta didik mengamati materi *lay-up shoot* yang disampaikan melalui media visual berupa modul teks dan gambar. Tahapan kedua peserta didik memasuki tahap pemrosesan respon, dimana peserta didik memahami materi gerak *lay up shoot* dan membayangkan bagaimana tahapan gerak *lay up shoot* mulai dari awal sampai akhir, yang disampaikan melalui media visual. Dan tahapan terakhir yaitu respon dimana peserta didik melakukan proses mencoba atau mempraktikkan gerak *lay up shoot* yang disampaikan media visual.

Dalam pembahasan ini tidak hanya mengambil data berdasarkan teori saja. Akan tetapi untuk memperkuat dari beberapa teori diatas peneliti mencoba mengambil data di lapangan yang dialami selama penelitian berlangsung.

Sesuai yang terjadi dilapangan penerapan model pembelajaran PSI ini siswa memiliki rasa tanggung jawab yang lebih pada saat pembelajaran berlangsung, saat pembagian modul siswa melaksanakan tugasnya membaca dan tidak banyak bertanya. Ada juga siswa yang membaca sambil melakukan gerakan dan ada juga siswa yang membaca secara kelompok dan selain itu dilihat dari pemantauan dilapangan terdapat beberapa siswa yang cepat memahami materi, mereka hanya membutuhkan 2 sampai 3 kali pengulangan dalam membaca materi sebelum mereka melakukan gerakan *lay up shoot*. Pada dasarnya dilihat dari segi kemandirian siswa lebih mandiri dan tidak banyak bertanya karena model pembelajaran PSI memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Kemudian dengan adanya bantuan media visual siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan, karena didalam media visual tertera materi yang di sampaikan melalui teks berupa keterangan dan gambar gerakan *lay-up shoot* jadi siswa akan lebih cepat memahami.

Pernyataan tersebut terbukti dengan siswa ingin langsung mencoba dilapangan dan meskipun ada yang sambil membawa modul siswa langsung mempraktikannya. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukan sebuah hasil peningkatan bahwa siswa dengan gaya belajar visual dapat melakukan keterampilan gerak dasar *lay-up shoot* dengan baik, ini membuktikan bahwa model pembelajaran PSI dengan disertakannya media visual terhadap siswa gaya belajar visual memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran keterampilan dasar *lay-up shoot* kanan. Pernyataan tersebut merupakan hasil dari peninjauan dilapangan selama kegiatan penelitian berlangsung mulai dari awal sampai akhir.

Model pembelajaran PSI berbasis media visual ini memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar *lay up shoot* pada siswa yang memiliki karakter gaya belajar visual. Berdasarkan hasil dari pengamatan dilapangan dengan diterapkannya model pembelajaran PSI berbasis media visual siswa yang memiliki karakteristik gaya belajar visual dapat langsung mempraktikan atau mengalami materi yang disampaikan oleh guru.

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi data, uji persyaratan analisis, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran PSI (*Personalized System Intraction*) menggunakan media Visual memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar *Lay up shoot* kanan bola basket pada siswa kelas XI SMKN 1 Cimahi.

Implikasi

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengajar khususnya guru penjas. Namun peneliti mengakui bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Bagi peneliti selanjutnya bisa meneruskan penelitian ini dengan lebih selektif dalam pengambilan sampel, kemudian karena di penelitian ini hanya menggunakan 25 sampel untuk penelitian selanjutnya bisa tambah jumlah sampelnya agar bisa menyertakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Selain itu melakukan penelitian yang sama pada level pendidikan yang berbeda. Berdasarkan beberapa kekurangan yang penulis sebutkan tersebut, penulis berharap ada perubahan dan tindak lanjut pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dusan, M dkk. "The Students' Interest In Introducing Physical Education Classes At Faculties". *Doaj Directory Of Open Acces Journals: Ovidius University Annals, Series Physical Education And Sport/ SCIENCE, MOVEMENT AND HEALTH*. XII (2). (2012, <http://www.analefeffs.ro/analefeffs/2012/issue-2/pe-autori/18.pdf> (diakses 05 Januari 2017)).
- Lefi, Hertafah Dimas dan Sudarso." Pengaruh Metode Penugasan Terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kembangbahu Kabupaten Lamongan". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017*, 717 – 721, <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive> (diakses 10 Februari 2018)
- Febryanto, Nurochwan Frendy. "Pembelajaran *Lay Up Shoot* Menggunakan Media Audio Visual Basic *Lay Up Shoot* Untuk meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Pada Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Pati Tahun 2013/2014". *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations 2013/2014*, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr> (diakses 10 februari 2018)
- Matzler. *Instractional Models For Physical Education*. 2005.
- Nugroho, Agung Dedy. Krstyanto, Agus. dan Purnama, Kunta Septa. "Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tunarungu) SLB Negeri Sragen. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia Volume 6. Nomor 1. Edisi Juni 2016*, <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki> (diakses 10 Februari 2018)
- Rusman., Kurniawan, Deni., Riyana, Cepi. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013)
- Bire Ludji Arylien at all, "PENGARUH GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTETIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA," *JURNAL KEPENDIDIKAN*, Volume 44, Nomor 2, November 2014, Halaman 168-174, <https://journal.uny.ac.id/index.php> (diakses 10 Februari 2018)
- Maksum dalam Sudarso, "Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek)," *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 02 (2014). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/> (diakses 17 Desember 2016).
- DePorter, Bobby & Hernacki, Mike. *Quantum Learning – Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung : Mizan Pustaka, 2015

- Arikunto dalam Kusuma Adhianto, *et al*, “Lama Kebuntingan, Litter Size, dan Bobot Lahir Kambing Boerawa pada Pemeliharaan Perdesaan di Kecamatan Gisting KabupatenTanggamus”, *jurnalJurnalPenelitianPertanianTerapan*, Vol.12,(201),<http://jurnal.polinela.ac.id/index.php/JPPT/article/viewFile/208/174> (diakses 04 Desember 2017).
- Maksum, Ali. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Universitas Negeri Surabaya, 2012.
- Kustani, Cecep, dan Sutjipto, Bambang. *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Mumtahanah, Nurotun. “Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI”, *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 4, Nomor 1. (2014) <http://ejournal.kopertais4.or.id/> (diakses 2 Februari 2018)
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan Aplikasi*. Jakarta: Rineka 2008.
- Wahyuni, Yusri. “identifikasi gaya belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta”, *Jurnal, Universitas Bung Hatta*, 2017.
- Abduljabar, Bambang. *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*; UPI (2009)
- Octavernanda, Wisnu I Putu. “Pengaruh model pembelajaran klasikal dengan individu terhadap hasil belajar lay up, <https://digilib.unila.ac.id/1162/1/cover%dalam> (Diakses 12 Februari 2018)
- Rahyubi, Heri. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Nusamedia, 2012)