



Terbit *online* pada laman:

SEMINAR NASIONAL INOVASI, RISET, DAN TEKNOLOGI (SINERGI)



Original/Literature Review

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PERWASITAN BOLABASKET MAHASISWA CALON GURU PENDIDIKAN JASMANI

*Raditya Pratama**, *Sony Novembri*, *Agus Sumhendartin Suryobroto*

Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 24 September 2025

Revisi Akhir : 18 Oktober 2025

Diterbitkan Online : 27 Oktober 2025

KATA KUNCI

Pengembangan media, audio, visual, pendidikan jasmani.

*KORESPONDENSI

E-mail: radityapratama@cwcu.ac.id

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan perwasitan bolabasket pada mahasiswa calon guru pendidikan jasmani. Peneliti berencana menggali informasi dari dosen serta mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani Universitas Negeri Malang guna mendapatkan kebutuhan apa yang baik dan bisa digunakan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Penggunaan tepat model pembelajaran serta perlunya media pembelajaran berbasis audio visual menjadi rencana pengembangan media kedepannya agar mahasiswa lebih mudah dalam belajar serta dosen pengampu mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan observasi terhadap mahasiswa dan dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual ini dibutuhkan guna meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan praktis mahasiswa dalam perwasitan bolabasket. Berdasarkan hasil analisis, pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam proses pembelajaran di jurusan pendidikan jasmani, kurangnya media pembelajaran menjadi hal yang harus diperhatikan untuk kedepannya semakin banyak media yang dikembangkan untuk pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mewasiti bola basket mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani Universitas Negeri Malang. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat membantu tercapainya pembelajaran. Penggunaan media audio visual di era pembelajaran saat ini membantu mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani dalam memahami materi baik secara teori maupun secara praktik dalam tercapainya pembelajaran. Pengembangan media berbasis audio visual juga membantu dosen pengampu mata kuliah bola basket dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

No ISSN 3124-7539 © 2025 The Authors. Dipublikasi oleh Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)

Peer review under the responsibility of the scientific committee of the SINERGI

DOI: 10.21009/sinergi.v1i1.61377

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dalam dunia Pendidikan yang berfokus pada sebuah keterampilan mengajar, pengetahuan dan sikap melalui Gerakan manusia [1]. Pendidikan ini bagus karena tidak hanya melihat dari segi pengetahuan tapi Pendidikan ini peduli dengan bagaimana pola hidup sehat, kondisi fisik yang baik, bagaimana menjaga kondisi fisik, bagaimana menjaga Kesehatan yang baik serta yang tidak kalah pentingnya bagaimana pentingnya dalam bergerak.

Pendidikan jasmani dalam satuan Pendidikan, melalui guru Pendidikan jasmaninya berupaya membuat peserta didik untuk meningkatkan kebugaran jasmaninya. Berbagai macam cara dilakukan melalui mata Pelajaran, ekstrakurikuler dan bahkan terkait isu Pendidikan saat ini, satuan Pendidikan mengadakan kegiatan P5 dengan tujuan mereka beraktifitas agar kebiasaan Mager (Malas Gerak) akibat kebiasaan saat Covid 19 dan penggunaan gadget yang saat ini terbilang luar biasa menjadi sebuah kebiasaan baru menjadi Giger (Giat Gerak) [2].

Pendidikan jasmani disatuan Pendidikan di dalam pembelajarannya selalu menuntut peserta didik untuk selalu aktif bergerak dan selalu bertujuan mengembangkan peserta didiknya melalui aspek kebugaran jasmani, keterampilan bergerak, mampu berpikir kritis, bagaimana dia bersosial dengan lingkungan sekitar, bagaimana peserta didik menalar, mampu menjaga kebersihan lingkungan sekolah, serta peserta didik mampu untuk mengenalkan lingkungan yang sehat melalui aktifitas jasmani, olahraga dan Kesehatan [1].

Berkaitan dengan dunia Pendidikan, terutama Pendidikan jasmani tak lepas dengan bagaimana proses pembelajarannya berjalan. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dibanyak tempat, disetiap waktu, bahkan tidak mengenal waktu bahkan tidak mengenal usia. Pandangan umum Masyarakat, pembelajaran yang baik hanya terfokus pada pembelajaran pada kelas formal. Pada kenyataannya pembelajaran selalu bisa dilakukan Dimana saja.

Sebagai seorang pendidik/guru mempersiapkan pembelajaran dengan baik merupakan kunci dari keberhasilan sebuah pembelajaran. Mempersiapkan pembelajaran didalamnya perlu adanya menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu keberhasilan sebuah pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani media pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan waktu belajar siswa [3].

Olahraga bola basket di Indonesia dalam kurun 5 tahun terakhir menorehkan beberapa prestasi yang luar biasa. Di antara yang tertinggi adalah berhasilnya tim nasional putra Indonesia dalam mendapatkan medali emas dalam ajang SEA Games tahun 2021. Tim nasional putri Indonesia juga tidak mau kalah dengan juara pertama dalam ajang SEA Women Basketball League.

Dengan raihan tim nasional di puncak tertinggi di ajang SEA Games dan SWBL, hal ini merupakan catatan sejarah bagi tim bola basket Indonesia. Selain tim nasional bola basketnya, Indonesia juga punya 8 wasit yang sudah berlisensi FIBA dan siap untuk bertugas di kancah Internasional. 7 dari 8 merupakan wasit dengan lisensi FIBA tertinggi (Black Lisence) dan 1 lainnya adalah wasit dengan lisensi FIBA baru (White Lisence). Wasit bola basket Indonesia dengan lisence FIBA aktif terdiri dari 6 pria dan 2 wanita. Dengan bertambahnya jumlah wasit dengan lisence FIBA, Indonesia menjadi Negara yang dipantau untuk terus

menambah jumlah wasitnya di kancah Internasional. Wasit Indonesia perlu menambah jumlah kuantitasnya di gender wanita. FIBA mempunyai program untuk terus menambah jumlah wanita dengan menyerahkan ke masing-masing Negara untuk mempersiapkan dan mendelegasikan untuk mengikuti tes oleh FIBA.

Dalam cakupan nasional, Indonesia juga memiliki jumlah wasit dengan lisence nasional sangat banyak. Lisence nasional Indonesia dibagi menjadi 2, B1 dan A. B1 merupakan lisence dengan tingkat nasional junior dan A merupakan lisence nasional senior. B1 dan A berhak untuk memimpin pertandingan dengan tingkat nasional, akan tetapi lisence B1 mempunyai batasan hanya sampai dengan 1 step level dibawah kompetisi tertinggi di Indonesia yaitu Pekan Olahraga Nasional (PON) dan Indonesia Basketball League (IBL).

Setiap tahunnya Indonesia selalu menambah jumlah wasitnya dengan melakukan Penataran. Penataran baik dilakukan mulai tingkat daerah, provinsi dan nasional. Untuk tingkat nasional sudah menjadi agenda tahunan untuk PP Perbasi dan Kemenpora untuk mengadakan penataran baik dengan tingkat B1 dan A nasional. Untuk tingkat provinsi dan daerah akan dikembalikan kepada Pengprov dan Pengkot/Pengkab masing-masing dalam meningkatkan sumber daya wasitnya.

Peningkatan sumber daya wasit bola basket di Indonesia selain melalui penataran, peningkatan juga melalui referee clinic FIBA. Clinic ini bertujuan agar sumber daya wasit selalu mengikuti perkembangan peraturan terbaru. Lanjutan dari referee clinic, wasit yang didelegasikan akan kembali ke daerahnya masing-masing untuk mensosialisasikan perubahan yang didapat saat referee clinic. Sosialisasi perubahan peraturan biasanya diadakan oleh pengprov terlebih dahulu, pengkot/pengkab mengirimkan wasit yang didelegasikan untuk mengikuti sosialisasi perubahan peraturan yang terbaru. Setelah dari pengprov, sosialisasi perubahan peraturan baru dilaksanakan di pengkot/pengkab masing-masing daerah.

Dari data hasil penataran nasional dalam kurun 3 tahun terakhir, rata-rata peserta yang tidak mencapai standart lulusan mencapai 50%. Hal ini di buktikan dengan rata-rata tidak lulusnya peserta penataran didominasi oleh hasil teori yang dibawah standart kelulusan, teori FIBA tidak hanya mengenai tentang peraturan bolabasket, tapi ada tentang 3PO, IOT dan Mechanic court. Kemudian peserta yang tidak lulus didominasi karena hasil test fisik peserta tidak mencapai standart 86 balikan. Dan yang terakhir, yang membuat peserta penataran tidak lulus adalah dari hasil praktek yang belum sesuai dengan instrument standart kelulusan praktek wasit.

Menarik dari latar belakang yang mayoritas sebagai lulusan bahkan ada yang masih menjadi mahasiswa sarjana olahraga, perlunya melihat proses pembelajaran yang dilakukan saat perkuliahan perlu menjadi sebuah perhatian. Mencari dasar pengetahuan mahasiswa calon guru dalam mata kuliah bola basket juga turut dilakukan untuk mengetahui sampai mana pengetahuan mahasiswa tentang peraturan bola basket dan bagaimana bekal keterampilan mahasiswa yang dimiliki.

Pada tahun ini 2024 tepatnya pada bulan februari melakukan survei untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani, mata kuliah bola basket Universitas Negeri Malang, mendapatkan hasil sekitar 95% mahasiswa tidak mengetahui pengetahuan peraturan dasar

bola basket dan sekitar 92% mahasiswa tidak memiliki keterampilan dalam mewasiti bola basket.

Hasil persentasi tinggi tentang tingkat pengetahuan mahasiswa dan kemampuan keterampilan mahasiswa di dapat melalui analisis kebutuhan, dengan memberikan test berupa pengetahuan dan test keterampilan. Kedua test tersebut juga diperkuat hasil wawancara kepada dosen pengajar bahwa di Fakultas Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Malang tidak memiliki dosen dengan spesifikasi cabang olahraga bola basket. Tidak memiliki dosen pengajar dengan spesifikasi bola basket juga di perkuat melalui program Implementasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Fakultas Ilmu Keolahragaan yaitu dengan pelaksanaan Implementasi Dosen Praktisi.

Melalui implementasi dosen praktisi, wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah bola basket didapat model pengajaran yang klasikal. Pembelajaran berlangsung hanya penyampian materi dengan sedikit praktik dari dosen pengampu. Dosen pengampu hanya menyampaikan peraturan bola basket yang terbaru tanpa menjelaskan detail dari peraturan. Dari segi keterampilan mewasiti, mahasiswa juga hanya di berikan contoh dari buku peraturan tanpa ada pemberian penjelasan yang detail. Di perkembangan teknologi saat ini yang sudah berkembang pesat, pembelajaran secara klasik di anggap menjadi pembelajaran yang kurang efektif Dimana terdapat beberapa kekurangan, mahasiswa cenderung lebih bosan, pembelajaran cenderung ceramah, mahasiswa hanya sebagai pendengar, tidak adanya wadah bagi mahasiswa untuk mengeksklore kemampuan, tidak adanya wadah untuk mahasiswa untuk meluapkan bentuk emosinya.

Pada pertengahan sampai akhir perkuliahan selalu diadakan pertandingan bola basket di setiap kelasnya. Di sini mahasiswa akan di bagi menjadi 3 bagian penting dalam sebuah pertandingan. Dalam 1 kelas ada bagian yang menjadi pemain, ada yang menjadi seorang pelatih dan ada juga yang menjadi seorang wasit. Dalam praktik mewasiti terlihat jelas bahwa mahasiswa kurang berkopetensi, hal ini di buktikan dalam hasil observasi pada saat dosen pengampu mata kuliah dan dosen praktisi memantau jalannya praktik.

Dalam praktik mewasiti pertandingan, mahasiswa kurang menguasai kompetensi dalam mewasiti. Dalam pemahaman peraturan, mahasiswa kurang memahami tentang peraturan dasar permainan bola basket, hal ini dibuktikan lewat hasil observasi banyak pelanggaran violation dan pelanggaran foul yang tidak terambil. Banyak signal yang terbalik, tidak adanya verbal support, pelanggaran kontak fisik yang tidak terambil bahkan kurang tepat dalam implementasinya.

Dalam pemahanan peraturan tampak jelas mahasiswa kurang memahami. Dari segi pemahaman tentang 3PO dan IOT dalam mewasiti, dosen pengampu serta dosen praktisi tidak berharap banyak, karena 3PO dan IOT adalah materi penunjang dari peraturan bola basket dalam mewasiti. Terlihat jelas pada saat praktik, mahasiswa tidak mengerti tentang rotasi wasit, pembagian area mewasiti, prosedur dalam lapor ke table official, sampe semua yang sedang praktik wasit tidak mengetahui tentang apa saja yang harus di perhatikan dalam sebuah pertandingan [4]. Dalam hal pengisian scoresheet juga mendapatkan masalah. Secara umum pengisian scoresheet sudah benar dalam hal pengisian nama tim, waktu pertandingan dimulai, tanggal permainan dimulai, tempat atau venue pertandingan diadakan,

kompetisi yang sedang berjalan, akan tetapi dari keseluruhan mahasiswa lebih tepatnya sekitar 90% mahasiswa salah dalam pengisian running score, pengisian kode foul dan pengisian tanda yang merupakan pemain tersebut merupakan pemain starting five atau pemain Cadangan, serta tidak kalah pentingnya dengan memberikan tanda seorang captain.

Melihat kondisi dan hasil kopetensi mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah bola basket, kondisi fisik juga turut menjadi tolak ukur dalam meningkatkan performa mewasiti untuk mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani[5]. Beberapa Upaya untuk meningkatkan kondisi fisik mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani dilakukan dalam pembelajaran.

Rules tetap menjadi factor paling tinggi yang membuat mahasiwa calon guru Pendidikan jasmani mampu mepunyai pengetahuan dan keterampilan mewasiti dalam bola basket. Dalam peraturan FIBA, ada 8 macam peraturan dan 50 pasal yang mengatur tentang permainan bola basket[6]. Tapi ada beberapa factor yang menunjang kinerja dan pemahaman peraturan bola basket. Hal yang menunjang kinerja pemahanan rules diantaranya ada intepretasi peraturan, referee mechanics (IOT dan 3PO), physical training, mental preparation, fitness tests, instant replay, improve emotional intelligence, first impression, self evaluation, growth mindset, control the controllable dan build self discipline.

Metode pembelajaran yang klasikal turut menjadi factor untuk mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani kurang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mewasiti bola basket. Perlu adanya terobosan atau penelitian lanjutan untuk mampu membekali mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mewasiti untuk bekal mereka saat menjadi seorang guru Pendidikan jasmani [7].

Melihat dari beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran diatas, secara umum pembelajaran belum memenuhi kelayakan serta harus mengikuti perkembangan zaman dengan isu-isu Pendidikan saat ini [2]. Pembelajaran klasikal, kurangnya media pembelajaran serta model pembelajaran yang digunakan kurang mengikuti perkembangan teknologi saat ini menjadi factor pembelajaran belum terpenuhi.

Media pembelajaran berbasis audio visual mampu meningkatkan hasil pembelajaran baik secara pengetahuan maupun keterampilan [8] . Media audio visual membantu mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan serta keteampilan, karena baik secara audio mahasiswa dapat memahami secara sederhana dan secara visual mahasiswa di sajikan tampilan sederhana tetapi diberi materi dengan pemahaman yang mudah [9].

Sebagai mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani, mereka di tuntut untuk mempersiapkan kopetensi sesuai dengan bidangnya salah satunya adalah pada bidang bola basket, selain menjadi seorang pemain bola basket, para mahasiswa dapat berprofesi sebagai pelatih. Tidak kalah penting dalam 3 elemen dalam bola basket, menjadi seorang wasit bola basket juga menjadi salah satu kopetensi yang harus di pelajari. Pembelajaran ini guna menjadi bekal mahasiswa calon guru agar pada saat terjun kepada peserta didik, mahasiswa mampu memberikan pengetahuan serta pembelajaran praktik yang baik. Dengan pembelajaran yang berbeda media audio visual mampu menjadi Solusi. Pendidikan jasmani dengan mengembangkan calon guru melalui media yang dikembangkan akan memperoleh manfaat, terutama dalam professional sebagai calon guru [10] .

Selain media audio visual sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan, media audio visual juga dapat sebagai sarana

mengembangkan keterampilan [11], karena di dalam media audi visual juga di berikan treatment bagaimana mahasiswa calon guru dapat mengembangkan keterampilan secara keseluruhan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran menjadi sebuah peran penting dalam tercapainya tujuan Pendidikan. Pentingnya selalu mengedepankan sebuah proses pembelajaran dan mengembangkan teori yang akan digunakan dalam pembelajaran, hal ini menjadi tujuan tercapainya sebuah tujuan pembelajaran [12]. Sebuah proses pembelajaran dan teori yang akan digunakan merupakan sebuah satu kesatuan.

Pembelajaran dalam sudut pandang lain, sarana prasarana juga merupakan bagian penting dalam sebuah pembelajaran. Salah satu sarana pendukung merupakan ruang kelas. Ruang kelas yang nyaman dan bersih membuat para peserta didik betah didalam kelas, ruang kelas yang wangi, cat tembok yang terawat merupakan bagian dari sebuah kenyamanan. Isu dalam pembelajaran saat yang terbaru, dampak dari pandemi Covid yang menyerang negara kita beberapa bulan kemarin, saat ini bahwa peserta didik ingin dengan sarana prasarana kelas dengan konsep virtual karena dirasa lebih mudah untuk memahami sebuah pembelajaran.

Sangat menarik membahas tentang sebuah pembelajaran, pandangan tentang pembelajaran bahwa pembelajaran merupakan proses dari transfer ilmu yang dinamis, proses yang membutuhkan partisipasi aktif, keterlibatan semua yang berperan dan sebuah interaksi dengan lingkungan baik sekitar maupun luar, sebuah pengalaman yang sudah pernah didapat untuk mendapatkan pengalaman lain sehingga mampu beradaptasi baik dengan sekitar maupun perilaku diri sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat bantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Usaha menggunakan sebuah media pembelajaran tidak lain untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pengajar dengan mudah.

Media pembelajaran mempunyai peran positif terhadap hasil belajar, media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar [13]. Pada kasus ini penggunaan media pembelajaran dirasa mampu meningkatkan hasil belajar, disini pengajar menggunakan papan tradisional sebagai papan permainan interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang tujuannya dibuat media pembelajaran adalah untuk keberhasilan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus memiliki pesan yang bagus kepada peserta didik dengan mengedepankan isi teori yang sesuai, mudah dimengerti, memiliki prosedur, serta memiliki pengetahuan untuk membantu peserta didik dalam memahami teori pembelajaran yang sedang dipelajari [14].

Membuat media pembelajaran tidak bisa asal dalam membuat isi konten dan tampilannya. Dalam membuat media pembelajaran perlu adanya kajian didalamnya. Mengembangkan media pembelajaran dalam Pendidikan jasmani dengan berfokus dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan keterampilan, pemahaman serta dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik [15]. Pengembangan media interaktif ini dirasa efektif karena memiliki variasi dan antusiasme yang tinggi.

3. METODOLOGI

Demi mendapatkan hasil yang diharapkan untuk mengembangkan Kembali media ini, penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Malang dengan dosen dan mahasiswa calon guru dengan mata kuliah bola basket. Data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan observasi terhadap mahasiswa dan dosen. Wawancara dilakukan kepada dosen pengampu mata kuliah sebanyak 4 orang, guna mendapatkan apa yang menjadi kendala dalam pembelajaran. Kuisoner disebarakan kepada mahasiswa calon guru Universitas Negeri Malang sebanyak 356 orang, guna mendapatkan kebutuhan media yang diinginkan, fitur apa yang diinginkan, serta harapan apa yang diinginkan oleh mahasiswa calon guru. Serta observasi digunakan kepada situasi saat pembelajaran guna mendapatkan Gambaran situasi kelas saat pembelajaran berlangsung. Setelah mendapat hasil dari wawancara penyebaran kuisoner dan hasil obserasi, dilakukan analisis secara deskriptif guna menggambarkan hasil temuan pada saat melakukan penelitian [16].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini di dapatkan temuan dari hasil observasi di lapangan. Hasil observasi di lapangan peneliti melakukan observasi kepada total 356 mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani Universitas Negeri Malang ditemukan 2 karakter mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani bahwa mahasiswa yang cenderung dominan. Karakter pasif didapat saat mahasiswa berada dalam kelas dan dalam pembelajaran teori. Hasil observasi terdapat 83% atau sebanyak 297 mahasiswa pasif dalam pembelajaran dan terdapat 17% atau sebanyak 59 mahasiswa yang aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Disimpulkan pasif dikarenakan sebanyak 297 mahasiswa didalam kelas hanya mendengarkan dosen yang sedang menjelaskan teori. Sedangkan dikatakan aktif sebanyak 59 mahasiswa melakukan interaksi terhadap dosen, baik bertanya maupun sekedar interaksi terhadap hasil pemaparan teori. Selain itu, pemaparan materi teori di dalam kelas mahasiswa cenderung pasif, jarang terlihat mahasiswa melakukan interaksi terhadap penjelasan dosen. Pembelajaran yang cenderung dilakukan secara klasikal, dalam arti dosen cenderung memberikan materi secara teoritis membuat mahasiswa cenderung hanya sebagai pendengar di dalam kelas. Saat di dalam kelas menggunakan media yang di gunakan oleh dosen pengampu juga cenderung kurang. Media hanya berupa buku peraturan dan cenderung membahas secara umum dalam perwasitan bola basket. Buku peraturan terlihat membosankan dengan Bahasa teoritis yang tidak mudah di pahami. Pemberian penjelasan oleh dosen pengampu juga mengikuti Bahasa teori dalam peraturan bola basket.

Dari segi dosen pengampu terdapat temuan bahwa materi dan Bahasa yang digunakan cenderung teoritis. Materi juga bersifat teks book yaitu tidak memodifikasi materi dari peraturan, sehingga mahasiswa kurang memahami materi. Berikutnya tidak adanya media yang mudah dipahami untu membantu proses pembelajaran di dalam kelas.

Metode pembelajaran sebenarnya di rasa cukup baik. Baik menggunakan project, problem di rasa cukup baik untuk transfer

ilmu, tapi yang sangat di sayangkan adalah kurangnya media untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

Berikutnya adalah karakteristik aktif. Karakteristik aktif timbul pada saat mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani berada di lapangan untuk praktek. Hasil observasi terdapat 89% atau sebanyak 317 mahasiswa aktif dalam pembelajaran dan terdapat 11% atau sebanyak 39 mahasiswa yang pasif dalam pembelajaran praktek dilapangan. Mahasiswa dalam kategori aktif di pembelajaran praktik dilihat mereka mampu berinteraksi serta mampu mempraktikkan dengan benar, sedangkan mahasiswa dalam kategori pasif mahasiswa hanya mengikuti arahan tapi tidak mampu mempraktikkan dengan baik. Mahasiswa cenderung aktif karena saat di lapangan mereka bisa meluapkan emosi. Di dalam praktek mewasiti mahasiswa aktif tapi belum terkontrol dengan baik. Belum dapat menggunakan sinyal dengan baik, belum mampu berucap dengan baik, belum mampu menyebutkan jenis pelanggaran dengan baik dan benar serta belum mampu mengisi score sheet dengan benar.

Mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani secara keseluruhan belum mempunyai kopetensi yang baik karena belum ada media yang membantu mereka dalam belajar secara keseluruhan. Media yang ada saat ini hanya berupa buku peraturan dan media audio visual tapi di dalamnya kurang berisi tentang pengembangan kopetensi keterampilan.

Hasil dari wawancara dari dosen pengampu didapatkan hasil. Dari hasil wawancara oleh dosen pengampu bola basket di dapatkan beberapa jawaban tentang perlunya media yang mudah di gunakan untuk pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mewasiti bola basket mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani. Hal ini diakui oleh dosen pengampu karena beliau memang pengampu mata kuliah bola basket akan tetapi tidak ahli di dalam bola basket. Di buktikan dengan media yang di gunakan hanya buku peraturan bola basket. Media selain buku peraturan juga di gunakan akan tetapi karena dosen pengampu tidak ahli dalam bola basket akhirnya hanya menjelaskan secara umum.

Hasil dari wawancara mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani di dapat, mahasiwa calon guru belum sepenuhnya paham tentang peraturan bola basket. Media yang digunakan buku peraturan. Mereka meyebutkan bahwa sulitnya Bahasa peraturan karena menggunakan Bahasa teori bola basket yang membuat sulit untuk di pahami. Kurangnya media pembelajaran juga di rasa sangat sulit didapat karena media yang ada memang menggunakan Bahasa peraturan bola basket.

5. KESIMPULAN

Melihat hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa kurangnya media pembelajaran menjadi hal yang harus diperhatikan untuk kedepannya semakin banyak media yang dikembangkan untuk pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mewasiti bola basket mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani Universitas Negeri Malang. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat membantu tercapainya pembelajaran [17]. Penggunaan media audio visual di era pembelajaran yang berbeda juga membantu mahasiswa calon guru Pendidikan jasmani dalam memahami materi baik secara teori maupun secara praktek dalam tercapainya pembelajaran [18]. Pengembangan media berbasis audio visual

juga membantu dosen pengampu mata kuliah bola basket dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih khususnya kepada Promotor dan Co Promotor S3 Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Yogyakarta, Promotor, Prof. Sony Nopembri Ph.D. Co Promotor Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.

Tidak lupa saya ucapkan banyak terima kasih kepada orang tua dan mertua yang selalu mendukung penuh, serta istri tercinta Nanda Violita Ratri dan Putri saya Kaluna Nandita Audri Pratama yang selalu mendampingi saya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Slukhenska, N. Litvynyuk, H. Vlad, and V. Malaniy, "Physical education as one of the ways of adaptation of foreign students to the new cultural and educational conditions," *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University. Series 15. Scientific and pedagogical problems of physical culture (physical culture and sports)*, no. 6(166), pp. 148–150, Jun. 2023, doi: 10.31392/npu-nc.series15.2023.6(166).32.
- [2] A. R. H. Toteles and R. Pratama, "Evaluation of the Physical Education Sports and Health Curriculum for Junior High School," *EDUCATUM: Scientific Journal of Education*, vol. 1, no. 2 June, pp. 41–52, 2023, doi: 10.59165/educatum.v1i2.19.
- [3] A. Winata, "Learning Media in Active Learning Time of Elementary School Students," *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, vol. 7, no. 2, p. 403, Sep. 2023, doi: 10.29240/jsmp.v7i2.8161.
- [4] R. Pratama, H. Wismanadi, and A. R. Syam Tuasikal, "Development Time Signal Violation Learning Video for Basic Basketball Referee," *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, vol. 2, no. 4, pp. 622–633, 2019, doi: 10.33258/birle.v2i4.669.
- [5] R. Pratama and Ruman, "Physical Fitness Survey of Banyumas Karesidenan Basketball Referees," *EDUCATUM: Scientific Journal of Education*, vol. 1, no. 2 June, pp. 32–40, 2023, doi: 10.59165/educatum.v1i2.18.
- [6] FIBA, "FIBAOfficialBasketballRules2022_v1.1," 2022.
- [7] K. Płoszaj, W. Firek, and M. Czechowski, "The referee as an educator: Assessment of the quality of referee–players interactions in competitive youth handball," *Int J Environ Res Public Health*, vol. 17, no. 11, pp. 1–21, Jun. 2020, doi: 10.3390/ijerph17113988.
- [8] T. P. Simanjuntak, O. P. Sijabat, and D. Sijabat, "OPS Effect of the Use of Audio Visual Media on the Learning Outcomes of Class IV Students at Negeri 091299 Sipoldas," *International Journal of Humanities, Management and Social Science*, vol. 5, no. 2, pp. 72–78, Dec. 2022, doi: 10.36079/lamintang.ij-humass-0502.419.

- [9] I. A. Budiman, A. Priyono, and E. Rustandi, "Design and implementation of audio-visual learning media for volleyball passing and serving techniques in junior high school," *Jurnal Keolahragaan*, vol. 12, no. 2, pp. 135–144, Sep. 2024, doi: 10.21831/jk.v12i2.76878.
- [10] D. R. Byrd and M. Alexander, "Investigating special education teachers' knowledge and skills: Preparing general teacher preparation for professional development," *Journal of Pedagogical Research*, vol. 4, no. 2, pp. 72–82, Aug. 2020, doi: 10.33902/JPR.2020059790.
- [11] "Retracted: Cultivation of College Basketball Referee Ability Using Infrared Thermal Imaging Target Recognition and Tracking System," *Comput Intell Neurosci*, vol. 2023, pp. 1–1, Aug. 2023, doi: 10.1155/2023/9762127.
- [12] V. Sukrajh and A. O. Adefolalu, "Understanding Learning and the Components of the Learning Process in Medical Education: A Review of the Literature," *European Journal of Education and Pedagogy*, vol. 2, no. 1, pp. 69–72, Feb. 2021, doi: 10.24018/ejedu.2021.2.1.53.
- [13] B. I. Nirmala, M. Ikhran An-Nurdin, M. Yafis, K. Muttaqin, N. A. Fajriati, and A. M. Surur, "LEARNING MEDIA PALANG AJIB (PAPAN LANGKA AJAIB) TO EASY IN UNDERSTANDING THE METERIALS OF RELATIONSHIP AND FUNCTIONS," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 1, pp. 40–52, 2022.
- [14] R. Pratama and O. Bagus Januarto, "Video Based Learning for Basketball Referee," vol. 7, no. Icssh 2018, pp. 10–16, 2019, doi: 10.2991/icssh-18.2019.3.
- [15] N. Arzani Mukhlis, A. Wibowo Kurniawan, R. Kurniawan, J. Pendidikan Jasmani, K. dan Rekreasi, and F. Ilmu Keolahragaan, "Pengembangan Media Kebugaran Jasmani Unsur Kekuatan Berbasis Multimedia Interaktif," *Sport Science and Health* |, vol. 2, no. 11, p. 2020, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/indexhttp://fik.um.ac.id/>
- [16] "Evaluasi."
- [17] F. Mulia, V. Purnamasari, and P. Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, "PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV B SD ISLAM AL MADINA SEMARANG."
- [18] S. Riva Darwata and R. Handican, "Griya Journal of Mathematics Education and Application Persepsi siswa terhadap penggunaan media audio-visual pada pembelajaran matematika," *Journal of Mathematics Education and Application*, vol. 3, p. 372, 2023, [Online]. Available: <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
Griya