

Media Pembelajaran Olahraga Basket di SMP Katolik Santa Maria Genteng Banyuwangi

Christian Oktavani

SMP Katolik Santa Maria Genteng Banyuwangi

vanichristian03@gmail.com

Danang Ari Santoso

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas PGRI Banyuwangi

danangarisantoso@unibabwi.ac.id

Abstrak

Bola basket menjadi salah satu olahraga beregu yang berkembang di Indonesia dan menarik bagi seluruh kalangan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perlombaan bola basket mulai tingkat nasional hingga internasional seperti halnya kompetisi nasional liga profesional. Namun, hasil observasi klub pertama di Surya Basketball Kelurahan Jajag, dan klub kedua di Satwika Basketball Club Kecamatan Genteng, Kabupaten Banyuwangi bahwa kemampuan shooting 3 point 36 pemain belum maksimal. Hal ini dipengaruhi oleh latihan yang tidak intensif dan kondisi fisik tidak fit. Oleh sebab itu, penelitian ini mengusulkan Media Pembelajaran Olahraga Basket dengan tujuan pembelajaran olahraga bola basket pada latihan *shooting three points* yang lebih efisien dan efektif. Hasil penerapan media pembelajaran menunjukkan bahwa dengan presentasi 84% masuk dalam kategori sangat layak, namun pada pernyataan empat dengan presentase 40% dalam kategori tidak layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran 1; Bola Basket 2; SMP Katolik Santa Maria 3

Basketball Sports Learning Media at Santa Maria Genteng Catholic Junior High School Banyuwangi

Abstract

Basketball is one of the team sports that is growing in Indonesia and is attractive to all groups. This is proven by the many basketball competitions from national to international levels, as well as national professional league competitions. However, the results of observations by the first club at Surya Basketball, Jajag Village, and the second club at Satwika Basketball Club, Genteng District, Banyuwangi Regency, showed that the 3-point shooting ability of 36 players was not optimal. This is influenced by training that is not intensive and physical condition that is not fit. Therefore, this research proposes Basketball Learning Media with the aim of learning the sport of basketball using three-point shooting practice more efficiently and effectively. The results of the application of learning media show that with a presentation of 84% it is in the very feasible category, but in the fourth statement with a percentage of 40% it is in the not feasible category.

Keywords: Instructional Media 1; Basketball 2; Junior High School Santa Maria Genteng 3

PENDAHULUAN

Bola basket menjadi salah satu olahraga beregu yang berkembang di Indonesia dan menarik bagi seluruh kalangan (FIBA, 2022). Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perlombaan bola basket mulai tingkat nasional hingga internasional seperti halnya kompetisi nasional liga profesional atau Indonesia

Basketball League (IBL) dan kompetisi di tingkat *Internasional Federation Internationale de Basketball (FIBA)* (FIBA, 2020). Bola basket didefinisikan sebagai permainan yang dilakukan oleh 2 tim yang mana setiap tim tersebut beranggotakan 5 orang. Masing-masing tim mencoba untuk meraih poin ke keranjang lawan dan berusaha sebisa mungkin mencegah tim lain untuk mendapatkan skor. Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI) menjadi organisasi induk bola basket Indonesia yang sudah menyelenggarakan berbagai kompetisi di tingkat daerah maupun nasional (Adiningtyas et al., 2020).

Tujuan dari kegiatan kompetisi bola basket adalah meningkatkan prestasi pemain sebagaimana dijelaskan pada UU RI No 3, 2005: 43 yang mana pada pokoknya penyelenggaraan kejuaraan olahraga yang meliputi kejuaraan olahraga tingkat kabupaten/ kota, wilayah, provinsi, nasional, pekan olahraga daerah, pekan olahraga wilayah, pekan olahraga nasional, kejuaraan olahraga tingkat internasional, dan pekan olahraga internasional. Seorang pemain bola basket harus mampu menguasai berbagai teknik dasar bola basket dengan baik agar menjadi pemain handal. Teknik dasar yang harus dikuasai tersebut diantaranya: menggiring bola (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), rebound, pivot (Perdana et al., 2020). Teknik menembak (*shooting*) menjadi teknik wajib yang harus dikuasai oleh pemain bola basket untuk memperoleh poin. Hal ini menjadikan shooting sebagai teknik utama dalam permainan bola basket. Tim yang memiliki teknik shooting baik tentu akan menjadi ancaman bagi tim lawan tatkala pertandingan (Rustanto, 2017).

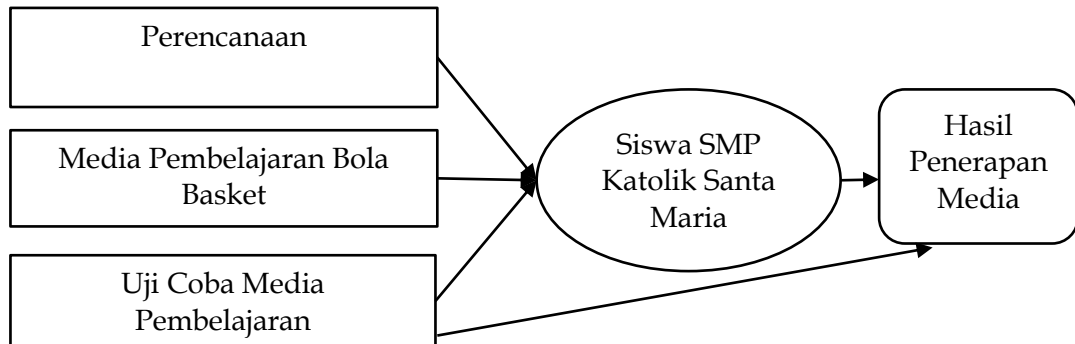
Shooting dalam permainan bola basket didefinisikan sebagai teknik memasukkan bola ke dalam ring tim lawan pada saat pertandingan Shooting dapat dilakukan menggunakan satu tangan ataupun kedua tangan. Sedangkan tembakan 3 angka atau yang biasa dikenal *three points shoot* adalah teknik shooting yang banyak dilakukan oleh pemain bola basket selain teknik shooting. Hal ini dikarenakan dengan *three points shoot* tim akan mendapatkan skor 3. Akan tetapi *three points shoot* tidak sembarang dapat dilakukan karena membutuhkan proses latihan yang tidak gampang. Semakin jauh *shooting three points* dilakukan semakin besar pula faktor kesulitannya sebab tingkat akurasi semakin berkurang karena jarak antara bola dengan ring cukup jauh (Wati et al., 2018).

Hasil observasi klub pertama di Surya Basketball Kelurahan Jajag, dan klub kedua di Satwika Basketball Club Kecamatan Genteng, Kabupaten Banyuwangi bahwa kemampuan shooting 3 point 36 pemain belum maksimal. Hal ini dipengaruhi oleh latihan yang tidak intensif dan kondisi fisik tidak fit. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, penulis dalam penelitian ini mengusulkan judul penelitian "Media Pembelajaran Olahraga Basket" dengan tujuan pembelajaran olahraga bola basket pada latihan *shooting three points* yang lebih efisien dan efektif.

METODE PENELITIAN

Sesuai namanya Research and Development diartikan sebagai penelitian pengembangan sebagai sebuah model pengembangan berbasis industri, dengan menggunakan temuan-temuan penelitian untuk merancang produk dan prosedur kerja baru, yang kemudian secara sistematis diuji-lapangan, dilakukan penilaian, dan dihaluskan hingga hasil akhirnya memenuhi kriteria yang ditetapkan berdasarkan standar efisiensi, keefektifan, dan kemafaatan. Berbagai metode

Research and Development antara lain: Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Educational Research and Development) (M. Haviz, 2013). Metode penelitian media pembelajaran melalui 5 langkah dijelaskan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model Penelitian

Pertama, perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi kecakapan, merumuskan tujuan, menetapkan urutan pembelajaran, melakukan kegiatan telaah oleh ahli terkait, dan melakukan ujicoba pada skala kecil (Fatahillah, 2018).

Kedua, melakukan pengembangan pada produk awal purwarupa yang meliputi penyediaan materi pembelajaran, penyusunan buku panduan, dan perangkat serta metode evaluasi (Taufik et al., 2020).

Ketiga, mencoba lapangan tahap awal dalam lingkup kecil terlebih dahulu, misalnya pada 2 s.d. 3 sekolah dengan melibatkan sekelompok kecil peserta didik dan tentu saja tenaga pendidik yang diikuti dengan pengumpulan data melalui observasi wawancara, kuisioner serta test, untuk selanjutnya dianalisis (Ayudia et al., 2016).

Keempat, melakukan ujicoba lapangan utama dengan lingkup besar, misalnya 3 s.d. 5 sekolah, dengan melibatkan beberapa puluh peserta didik dan tenaga pendidik. Pada tahap ini, pengukuran dilakukan baik sebelum maupun sesudah pembelajaran untuk mengetahui keefektifan purwarupa dalam memperbaiki proses dan hasil pembelajaran (Naismith et al., 1891).

Kelima, melakukan perbaikan terhadap purwarupa akhir, yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data ujicoba sebelumnya, saran-saran dan masukan baik dari peserta didik, tenaga pendidik maupun tenaga ahli yang dilibatkan dalam ujicoba lapangan (Prasmita et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran olahraga basket ini berupa alat *shoot trainer* yang dapat digunakan saat latihan yang berfungsi untuk akurasi *shooting 3 points* pada olahraga basket. Dengan harapan alat ini dapat membantu atlet dalam proses latihan sehingga kemampuan akurasi shooting menjadi lebih baik (Kurniawan et al., 2018). Adapun beberapa langkah yang dilakukan yaitu tahap analisis situasi dilapangan dan analisis kebutuhan atlet dan pelatih dalam melakukan latihan shooting (Mertayasa et al., 2016). Tahap analisis menjadi tahapan pertama pada pengembangan produk ini, tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara di Surya Basketball Club Jajag. Hasil observasi dan wawancara

dengan atlet maupun pelatih yaitu subyek membutuhkan alat yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pelaksanaan latihan akurasi *shooting 3 points*, dimana dapat diperoleh hasil yang lebih baik dengan penggunaan alat bantu yang dapat meningkatkan akurasi *shooting 3 points* (Irmayansyah & Firdaus, 2019).

Presentase Pencapaian	Interpretasi
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Pada tabel diatas dijelaskan sebagai berikut, jika diketahui hasil uji coba memiliki presentase <21% artinya hasilnya sangat kurang dan produk sangat tidak layak di pakai. Apabila presentase hasil uji coba memiliki presentase 21%-40% hasil yang didapatkan dikatakan kurang dan produk tidak layak dipakai. Apabila memiliki presentase 41%-60% hasilnya dikatakan cukup dan produk cukup layak dipakai dengan revisi. Apabila hasil uji coba memiliki presentase 61%-80% maka hasilnya dikatakan baik dan produk layak dipakai, dan apabila hasil presentase 81% - 100% maka hasilnya dapat dikatakan baik sekali dan artinya produk sangat layak digunakan. Dibawah ini akan disajikan kuesioner dan tabel analisis data hasil evaluasi ahli alat.

No	Pernyataan
1	Tata letak sensor pada bawah ring
2	Jumlah sensor yang digunakan pada <i>shoot trainer</i>
3	Tipe sensor <i>infrared</i>
4	Tingkat sensitif/kepekaan sensor yang digunakan
5	Ukuran <i>box</i> sensor

Dari 5 pernyataan yang terdapat pada kuesioner, ahli alat memberikan skor dengan memberi centang (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan ketentuan nilai kolom 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik.

No	Pernyataan	Skor		Persentase	Tingkat Validitasi
		F	N		
1	1	5	5	100%	Sangat Layak
2	2	4	5	80%	Layak
3	3	5	5	100%	Sangat Layak

4	4	2	5	40%	Tidak Layak
5	5	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Total		21	25	84%	Sangat Layak

Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil dengan presentasi 84% masuk dalam kategori sangat layak, namun pada pernyataan empat dengan presentase 40% dalam kategori tidak layak. Hal ini perlu adanya perbaikan sesuai saran dari ahli yaitu.

- Tata letak sensor kurang tepat.
- Sensor yang digunakan masih 1 sensor, maka sensor kurang peka mendeteksi bola.
- Box sensor di tambahan braket agar tidak goyang saat ada getaran bola.

No	Pernyataan	Skor		Persentase	Tingkat Validitasi
		F	N		
1	1	5	5	100%	Sangat Layak
2	2	5	5	100%	Sangat Layak
3	3	5	5	100%	Sangat Layak
4	4	5	5	100%	Sangat Layak
5	5	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Total		25	25	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah skor hasil jawaban dari ahli alat yaitu 21, dengan skor maksimal 25, persentase yang dihasilkan yaitu 84% sehingga tingkat validitas yang diperoleh yaitu sangat layak. Analisis data pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa jumlah skor hasil jawaban dari ahli alat yaitu 25, dengan skor maksimal 25, persentase yang dihasilkan yaitu 100% sehingga tingkat validitas yang diperoleh yaitu sangat layak. Dengan demikian penerapan media pembelajaran Shoot Trainer bola basket ini dapat diujicoba, namun dengan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh ahli alat.

No	Nama	Item Pertanyaan						Skor Total
		1	2	3	4	5	6	
1	Callista Ines Sephira	4	5	4	4	5	5	27
2	Gadis Amanda Pratiwi	5	5	4	4	5	5	28
3	Luis Antonio	5	4	5	5	4	4	27
4	Pradnya Paramitha	4	4	3	5	5	4	25
5	Henry	4	5	4	4	4	5	26
6	Intan Patria	4	5	4	4	4	4	25
7	Farrel Sebastian	5	5	4	4	5	5	28

8	Evelyn Aurelia Dewi	5	5	4	4	5	4	27
9	Cornelius Rolando	5	5	5	3	5	4	27
10	Melyana Patricia	4	4	3	5	4	5	25
11	Anastasya Vanessa	5	4	5	5	5	3	27
12	Jefrianus	5	5	5	5	4	4	28
13	Joshua Leandro	4	5	4	4	3	5	25
14	Reginanta	4	5	5	5	5	4	28
15	Neville Angelo	4	3	4	4	5	5	25
16	Ahmad Okta	4	4	5	5	5	5	28
17	Valentino Heristio Adi	5	5	5	4	3	5	27
18	Nicholas Putra	5	5	5	4	4	4	27
19	Charlotte Intan	5	4	4	5	5	5	28
20	Stefanus Dyon	5	5	4	4	3	3	24
21	Michael Yosita	5	5	5	5	5	5	30

Catatan: 120 adalah jumlah total skor maksimal

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa hasil perhitungan skor Callista Ines Sephira adalah 22,5%. Sedangkan jumlah skor total per item dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu 644, skor maksimal 720, persentase yaitu 89,4%, sehingga tingkat validitas yang diperoleh yaitu sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil mengarah pada kesimpulan bahwa media pembelajaran Shoot Trainer pada olahraga basket "Sangat Layak" dan dapat digunakan untuk latihan dengan efektif dan efisien.

SIMPULAN

Hasil penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan shooting 3 points pada kelompok kecil dengan presentase 83%, dan kelompok besar 89,4%. Pengembangan alat ISTBS dilengkapi dengan 6 tiang penyangga jaring sebagai cengkaraman bola basket, titik tembakan 3 point, dan sensor sebagai pendeteksi bola masuk ring basket dengan jarak 0-30 cm (diameter ring), dan sebagai alat bantu pertandingan bola basket. Alat dilengkapi dengan menggunakan sensor buzzer sebagai indikator bola masuk pada ring basket. Dengan demikian pengembangan alat akurasi shooting 3 points bola basket ini secara keseluruhan memperoleh tingkat validitasi "sangat layak" sehingga alat ini dapat digunakan pada pertandingan bola basket.

REFERENSI

- Adiningtyas, W. P., Tomi, A., & Yudasmaru, D. S. (2020). Survei Pembinaan Ekstrakurikuler Bolabasket pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(1), 32-38. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11129>
- Ayudia, Suryanto, E., & Waluyo, B. (2016). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 4(1), 34-49.

- Fatahillah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 11–20. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>
- FIBA. (2020). International Basketball Migration Report 2019. In *Journal of Ethnic and Migration Studies* (Vol. 21, Issue 3).
- FIBA. (2022). *International Basketball Federation (FIBA) Basketball* (Vol. 41, Issue 2).
- Irmayansyah, & Firdaus, A. A. (2019). Penerapan Algoritma C4.5 Untuk Klasifikasi Penentuan Penerimaan Bantuan Langsung Di Desa Ciomas. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.36350/jbs.v8i1.18>
- Kurniawan, G. A., Tohidin, D., & Bakar, A. (2018). Efek Latihan Double-Legs Hop Dan Split Jump Terhadap Kemampuan Tendangan Depan Atlet Pencak Silat Porda Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal STAMINA*, 1, 171–181.
- M. Haviz. (2013). Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan Yang Inovatif dan Bermakan. *Ta'dib*, 16(1), 29–43.
- Mertayasa, K., Rahayu, S., & Soenyoto, T. (2016). Metode Latihan Plyometrics dan Kelentukan Untuk Meningkatkan Power Otot Tungkai dan Hasil Lay Up Shoot Bola Basket. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(1), 24–31.
- Naismith, J. A., Serikat, A., Gullick, L., & Naismith, J. A. (1891). *Bola basket*.
- Perdana, M. A., Mongsidi, W., & Badaruddin. (2020). Fair Play Journal : Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi. *Fair Play Journal : Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi*, 2(2), 105–116.
- Prasmita, C., Haetami, M., & Triansyah, A. (2018). Pengembangan Ring Basket untuk Pembelajaran Shooting Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/25421>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75–86.
- Taufik, A. R., Ma'mun, A., & Mulyana, M. (2020). Dampak Shooting Three Point Plyometric dan Ladder terhadap Hasil Shooting Three Point Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 3(2), 197–212. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i2.1302>
- Wati, S., Sugihartono, T., & Sugiyanto, S. (2018). Pengaruh Latihan Terpusat Dan Latihan Acak Terhadap Hasil Penguasaan Teknik Dasar Bola Basket. *Kinestetik*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i1.9185>