

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
(Studi Pada Siswa Kelas X Multimedia 3 SMK Negeri 12 Surabaya)**

**Aris Munandar\*, Abdul Rachman S.T**

S1 Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

\*arismunandar1994@gmail.com

**Abstrak**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang memiliki fungsi dan peranan dalam peningkatan kemampuan peserta didik baik dari kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Pada pembelajaran *Chest Pass* bola basket seorang guru memberikan pembelajaran yang sulit diterima peserta didik, sehingga hasil belajar belum bisa tercapai. Penerapan penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar *Chest Pass* bola basket.

Dari hasil analisis perhitungan *Kolmogorov-Smirnov*  $-0,251^b$  asymp sig kompetensi keterampilan untuk kompetensi pengetahuan tidak ada pengaruh dilihat dari hasil  $0,802 > 0,05$  maka dari itu dapat dikatakan  $H_a$  ditolak  $H_o$  diterima yang berarti bahwa tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan dan dari hasil perhitungan *Wilcoxon Z* adalah *Pre-Test* dan *Post-Test* kompetensi keterampilan  $-14,488^b$  terdapat pengaruh dilihat dari hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Sample T-Test*, maka dapat disimpulkan  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Dan dengan Peresentase dapat diketahui bahwa besarnya pengaruh penggunaan media bola voli terhadap *Chest Pass* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X jurusan Multimedia 3 yaitu sebesar 2,271 untuk kompetensi pengetahuan dan sebesar 65,41 untuk kompetensi keterampilan.

Kata Kunci : Penggunaan media bola voli terhadap *Chest Pass*.

**Abstract**

Physical Education, Sport and Health is a subject that has a function and a role in improving the ability of learners both knowledge and skill competencies. *Chest Pass* on learning basketball a teacher giving lessons difficult to accept learners, so that the study results can not be achieved. Application of the use of instructional media can be one effective way to improve learning outcomes *Chest Pass* basketball.

From the analysis of the calculation of the *Kolmogorov-Smirnov*  $-0,251^b$  asymp sig competency skills to competence knowledge there was no effect seen from the  $0.802 > 0.05$  and therefore can be said  $H_a$   $H_o$  accepted rejected, which means that there is no difference or a significant influence and results *Wilcoxon* calculation *Z* is a *Pre-Test* and *Post-Test*  $-14,488^b$  skill competencies are seen from the influence of the Sig (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  then the appropriate basis for a decision in *Test Sample T-Test*, it can be concluded  $H_o$  rejected and  $H_a$  accepted, which means that there is a significant effect. And with Peresentase it is known that the effect of media usage *Chest Pass* volleyball to basketball in PJOK learning in class X 3 Multimedia department amounting 2.271 for knowledge and competence of 65.41 for competency skills.

Keywords : The effect of media usage *Chest Pass* volleyball.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempeengaruhi pertumbuhan individu (Mudyaharjo, 2011:3). Berangkat dari pengalaman peneliti pada saat Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) peneliti melaksanakan PPP di SMK Negeri 12 Surabaya, peneliti pada saat melakukan PPP tersebut mengajar di kelas X

Multimedia. Peneliti menemukan permasalahan di kelas X Multimedia yang mayoritas peserta didiknya perempuan, peserta didik di kelas X Multimedia tersebut pada saat melakukan pembelajaran PJOK cenderung pasif dan kurang aktif dikarenakan setiap harinya selalu memegang alat – alat teknologi seperti komputer, laptop, nootbook, printer dan lain sebagainya sehingga gerak dalam olahraga peserta didik kurang aktif.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

Pada saat melaksanakan PPP peneliti mengajar pelajaran PJOK di kelas X Multimedia materi *Chest Pass* dengan menggunakan bola basket yang ukurannya 7 sehingga peserta didik perempuan mengalami kesulitan dalam pembelajaran PJOK. Pada saat itu peneliti terpaksa menggunakan bola ukuran 7 dikarenakan di sekolah SMK Negeri 12 Surabaya belum mempunyai bola basket untuk perempuan yang ukurannya 6 sarana dan prasarannya kurang memadai. Bola ukuran 7 mempunyai keliling lingkaran 749 - 780 mm dan berat 567 - 650 gram, untuk bola basket ukuran 6 mempunyai keliling lingkaran 724 - 737 mm dan berat 510 - 567 gram. Alasannya dari peserta didik perempuan tersebut pada saat melakukan *Chest Pass* bola basket dengan menggunakan bola yang ukurannya 7 sangatlah berat, terlalu besar, kurang menguasai teknik dasar yang benar sehingga hasil belajarnya kurang. Dalam hal ini peneliti mempunyai sebuah pemikiran bahwa memberikan suatu pembelajaran materi *Chest Pass* bola basket dengan mengganti bola basket yang ukurannya 7 menjadi bola voli. Bola voli mempunyai ukuran keliling lingkaran 65 - 67 cm dan berat 260 - 280 gram dengan tekanan dalam 0,30 - 0,325 kg / cm karena di sekolah ini juga belum mempunyai bola basket mini maka dari itu peneliti menggunakan media bola voli dan diharapkan mendapatkan hasil belajar materi *Chest Pass* bola basket yang maksimal.

Dalam suatu pembelajaran PJOK pasti membutuhkan alat media pendukung dalam pembelajaran sehingga peneliti mencoba menggunakan media berupa bola voli sebagai media pembelajaran PJOK dengan harapan dapat merubah dan memperbaiki tujuan pembelajaran PJOK. Dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada bentuk penggunaan media dalam pembelajaran PJOK tersebut terdapat unsur meningkatkan kemampuan peserta didik, selain itu media ini diharapkan mampu memberikan rasa nyaman dan tenang ketika digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik. Dengan latar belakang tersebut maka disusun suatu penulisan yang berjudul : "Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket Dalam Pembelajaran PJOK (Studi pada siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 12 Surabaya).

**METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan diskriptif kuantitatif, menurut Maksum (2012:65) penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel.

Penelitian ini salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen semu adalah adanya perlakuan (*Treatment*)

yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 12 Surabaya dengan alamat Jalan Siwalankerto Permai No.1 Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya, Jawa Timur.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 12 Surabaya yang berjumlah tiga kelas yaitu kelas X Multimedia 1, kelas X Multimedia 2 dan kelas X Multimedia 3. Dari 108 siswa yang menjadi populasi kelas X multimedia 3 dan setiap kelas berjumlah 36 siswa. Maka dari cluster random sampling terpilih kelas X multimedia 3.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data distribusi berdasarkan kategori *pretest* dan *posttest* memaparkan data informasi tentang hasil test pengetahuan dan keterampilan penerapan penggunaan bola voli berpengaruh terhadap hasil belajar *Chest Pass* bola basket.

Data ini membahas tentang nilai rata-rata (*mean*), median, standar deviasi, nilai minimal dan nilai maksimal dan besarnya pengaruh.

**Tabel 1. Deskripsi Hasil Tes Kompetensi Pengetahuan**

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Beda
Rata-Rata	48,178	49,662	1,484
Standart Devisiasi	6,760	9,338	2,578
Varians	45,699	87,216	41,517
Nilai Maksimum	58,33	66,67	8,34
Nilai Minimum	25,00	33,33	8,33
Besar Pengaruh	2,271 %		

Dari hasil tabel diatas tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara *Pre-Test* dan *Post-Test* pada penilaian pengetahuan sebesar 2,271%.

**Tabel 2. Deskripsi Hasil Tes Kompetensi Keterampilan**

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Beda
Rata-Rata	52,016	89,675	37,659
Standart Devisiasi	11,108	9,777	1,331
Varians	123,404	95,598	27,806
Nilai Maksimum	75,00	100,00	25
Nilai Minimum	31,25	56,25	25
Besar Pengaruh	65,41%		

Dari hasil tabel diatas tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara *Pre-Test* dan *Post-Test* pada penilaian keterampilan sebesar 65,41%.

**Tabel 3. Rata - Rata Hasil Belajar Berdasarkan KKM**

Deskripsi	Rata - Rata Nilai	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Keterangan
Rata - Rata <i>Pre-Test</i>	48,89	75	Belum Tuntas
Rata - Rata <i>Post-Test</i>	65,37	75	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel diatas hasil rata - rata yang didapat saat penelitian menunjukkan bahwa pelajaran yang

diberikan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran PJOK.

**Tabel 4. Pengujian Normalitas**

	Pre-Test		Post-Test	
	Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan
Pvalue	0,004	0,650	0,152	0,329
Signifikan	0,05	0,05	0,05	0,05
Kategori	Tidak Normal	Normal	Normal	Normal

Berdasarkan tabel dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan (Pvalue) *Pre-Test* kompetensi keterampilan, *Post-Test* kompetensi pengetahuan dan *Post-Test* kompetensi keterampilan lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan  $Sig > \alpha$  ( $0,650 > 0,05$ ),  $Sig > \alpha$  ( $0,152 > 0,05$ ),  $Sig > \alpha$  ( $0,329 > 0,05$ ) sehingga diputuskan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa data normal. Sedangkan nilai (Pvalue) *Pre-Test* pengetahuan lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan  $Sig < \alpha$  ( $0,004 < 0,05$ ) sehingga diputuskan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti bahwa data tidak normal.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Menggunakan Kolmogorov Smirnov**

	Pre-Test & Post-Test Pengetahuan
N	32
Z	-0,251 <sup>b</sup>
Signifikan	0,802

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan *Kolmogorov-Smirnov* -0,251<sup>b</sup>. Dari tabel asymp sig kompetensi keterampilan untuk kompetensi pengetahuan tidak ada pengaruh dilihat dari hasil  $0,802 > 0,05$  maka dari itu dapat dikatakan  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti bahwa tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan.

**Tabel 6. Hasil Perhitungan Menggunakan Wilcoxon**

	Pre-Test & Post-Test Keterampilan
N	32
Z	-14,488 <sup>b</sup>
Signifikan	0,000

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan *Wilcoxon Z* adalah *Pre-Test* dan *Post-Test* kompetensi keterampilan -14,488<sup>b</sup> terdapat pengaruh dilihat dari hasil nilai  $Sig$  (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Sample T-Test, maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

**Tabel 7. Persentase Pengaruh Pre-test dan Post-test**

	Pengetahuan	Keterampilan
MD	1,041	33,98
Mpre	45,83	51,95
Persentase	2,271%	65,41%

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan persentase pada tabel 4.6 maka dapat diketahui bahwa

besarnya pengaruh penggunaan media bola voli terhadap *Chest Pass* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X jurusan Multimedia 3 yaitu sebesar 2,271 untuk kompetensi pengetahuan dan sebesar 65,41 untuk kompetensi keterampilan.

## PENUTUP

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah :

### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa:

1. untuk kompetensi pengetahuan tidak ada pengaruh dilihat dari hasil  $0,802 > 0,05$  maka dari itu dapat dikatakan  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti bahwa tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan, sedangkan untuk kompetensi keterampilan terdapat pengaruh dilihat dari hasil nilai  $Sig$  (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Sample T-Test, maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.
2. Berdasarkan hasil perhitungan persentase peningkatan, untuk peningkatan kompetensi pengetahuan sebesar 2,271% sedangkan untuk peningkatan kompetensi keterampilan sebesar 65,41%. Dan berdasarkan KKM mata pelajaran PJOK SMK Negeri 12 Surabaya kelas yang menjadi sampel penelitian belum mengalami ketuntasan belajar.

### B. Saran

Berdasarkan hasil keseluruhan pembahasan pada penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan:

1. Dengan adanya inovasi pembelajaran seorang guru harus memberikan materi pembelajaran yang jelas, singkat, berbobot, dengan hasil yang diharapkan proses pembelajaran yang berkesan bagi peserta didik tanpa harus membutuhkan waktu yang lama.
2. Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menggunakan media yang sebenarnya melainkan dapat menggunakan media yang telah dimodifikasi sehingga fungsi media tersebut sama dengan media yang sesungguhnya.
3. Dalam mencapai tujuan pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan, kita sebagai seorang guru dapat menerapkan berbagai macam cara untuk mencapai hasil belajar berdasarkan KKM.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bahagia, Yoyo, Adang, 2001. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud Dikdasmen.
- Buku Sejarah dan Peraturan Permainan Bola Basket Perbasi Tahun 2014*.
- Buku Sejarah dan Peraturan Permainan Bola Basket Perbasi Tahun 2006*.
- Davies, A, Scott. 2000. *Effective Assessment in Art and Design writing learning outcomes and assessment criteria in art and design*. London: University of the Arts.
- Dewdney, A. & Ride, P. Akhtar 2006. *The New Media Handbook*. London & New York: Routledge
- Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga*. Surabaya: Penerbit UNESA University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Penerbit UNESA University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Penerbit UNESA University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Penerbit UNESA University Press.

