

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA KELAS VIII SMPN 2 TANGGULANGIN

Achmad Faizul Muttaqin*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*achmadmuttaqin@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan disini sebagai pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang di model untuk menjaga kebugaran jasmani, keterampilan gerak peserta didik, pengetahuan olahraga, perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya. media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Karena dalam media pembelajaran terdapat media tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan, slide, video atau film yang memungkinkan dapat mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini Mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar *lay up* shoot dalam permainan bola basket di SMPN 2 Tanggulangin. Pada penelitian ini menggunakan metode Eksperimen semu (*quasi exsperimetal*) dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian eksperimen ini berjumlah 32 siswa dengan pengambilan data berupa tes pengetahuan dan tes keterampilan. Berdasarkan hasil analisis *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25*. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket, dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada aspek pengetahuan sebesar 21.83%, dan aspek keterampilan 41.1%.

Kata Kunci: media pembelajaran, *lay up*, bola basket

Abstract

Physical education here as learning through physical activities that are modeled to maintain physical fitness, learners' movement skills, sports knowledge, healthy life behaviors, sportsmanship and emotional intelligence. Media is a form of communication whether audiovisual and its tools. Media is a helpful tool for students and the teacher in the learning process. Besides, in learning media, there are traditional media such as blackboard, student worksheet, slides, video or movie which possible can be implemented in the teaching and learning process and facilitating students' achievement to pass the learning objectives. This research aims to know how big the influence on learning media on lay-up shooting students' outcomes in basketball at junior high school 2 Tanggulangin. This research used quasi-experimental and One Group Pretest-Posttest Design. The sample in this research is 32 students. The data collection technique used is a knowledge and skill test. Based on the analysis result Statistical Product and Service Solution (SPSS)25, It can be concluded that there is influence learning media on lay-up students' outcomes in basketball. It is showed 21.83 % on the knowledge aspect and 41.1% in skill aspect.

Keywords: learning media, lay up, basketball.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini banyak permasalahan yang membuat pendidikan menjadi masalah universal, yang di rasakan setiap negara. Oleh karena itu pendidikan mudah terpengaruh oleh berbagai fasilitas yang di gunakan saat ini seperti budaya yang semakin berkembang, serta kondisi bangsa tersebut. Dengan adanya perbedaan-perbedaan dapat dilihat dalam pelaksanaan pendidikan tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin memberikan suatu media pembelajaran dimana berisikan tahapan-tahapan yang jelas. Menurut Husamah, dkk. (2018: 19), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Siswa memiliki kemampuan sebagai sebab dan akibat dari hasil belajar yang telah di pelajari melalui pengamatan atau penampilan siswa. Salah satu alat bantu yaitu media, yang dapat memengaruhi siswa dengan mudah dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Kurniawan dan Riyanto (2018: 674), setelah mempelajari video, siap digunakan alat penilaian kinerja juga dikembangkan siswa dan penilaian hasil produk. Penilaian kinerja digunakan sebagai ukuran dampak pengembangan media pembelajaran video terhadap aspek siswa psikomotor dalam menanggapi materi video. Hasil penilaian digunakan untuk mengukur nilai produk akhir sebagai hasil belajar siswa hingga akhir. Penilaian hasil belajar merupakan untuk melihat hasil-hasil belajar yang telah dicapai siswa dalam kriteria penilaian tertentu yang berupa nilai atau skor. Hal ini menunjukkan bahwa bahan yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Menurut Saei, dkk. (2018:41), diharapkan bahwa berolahraga di bawah kondisi visual khusus akan mengurangi akurasi lemparan basket lay-up dalam kondisi normal. Prediksi kami yang lain adalah bahwa latihan hanya meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dari lemparan tembakan tiga-bola basket, yang memiliki kondisi pengujian yang sama dengan kondisi pelatihan. Penggunaan media belajar yang tepat dengan materi dan kondisi siswa akan membuat semangat setiap peserta didik untuk mempermudah memahami materi yang di sampaikan.

Menurut Indriana (2011: 30), peserta didik yang memiliki gaya belajar bertipe *audio visual* akan dengan mudah memahami materi jika media yang di gunakan adalah media *audio visual* seperti radio, cd (*audio*), televisi, video dll. Media yang cocok akan dapat membantu siswa memahami dalam belajar sebaliknya ketika media yang digunakan tidak tepat tentunya akan mengurangi pemahaman peserta didik untuk

memahami suatu materi sehingga siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang diberikan. Menurut Sadiman, dkk. (2012: 6), kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran berupa video materi, gambar/bagan dll. Penyampaian materi yang lancar antara guru kepada siswa dengan adanya media pembelajaran akan memengaruhi pemahaman terhadap peserta didik dalam belajar. Dari berbagai arti tentang media, kita bisa pahami bahwa media suatu alat bantu yang bermanfaat untuk peserta didik dan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Karena dalam media pembelajaran terdapat media-media tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan, video atau film yang memungkinkan dapat mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap tujuan pembelajaran yang dicapai.

Menurut Ahmadi (2007: 19), tembakan *lay up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, hingga seolah olah bola itu diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah

Terdapat empat hal harus diperhatikan yang dapat memengaruhi tembakan *lay up*, yaitu:

1. Pada saat mendapatkan bola dari teman, badan boleh diam atau ketika posisi keadaan melayang.
2. Ketika melangkah, pertama melangkah kaki diharuskan lebar agar dapat melangkah sejauh mungkin.
3. Posisi langkah kedua di haruskan pendek agar dapat awalan dorongan untuk melompat setinggi-tingginya.
4. Ketika dilepaskan, kemudian bola dilepas dengan kekuatan kecil

Saat pemain yang mendapatkan bola saat posisi melayang, diperbolehkan melangkah dua hitungan. Apabila tolakan kaki pertama dilakukan dengan menggunakan kaki kiri maka langkah selanjutnya dengan kaki kanan dan langkah kedua atau tolakan kedua dengan kaki kiri atau sebaliknya.

Selain itu, Candra, dkk. (2017: 162) terlihat dari berbagai pertandingan yang mereka ikuti, pada saat gerakan langkah pertama melakukan gerakan lay up shoot dan langkah terakhir dari lay up menembak kurang konsentrasi siswa ketika mengirim bola ke lawan cincin. Ketika latihan *lay up*, upayakan kalau berlari dengan melangkah lebar dan badan condong ke depan. Selanjutnya gunakanlah tanda agar terbiasa ketika melakukan *lay up* (Gaggioli dkk., 2013: 2). "Koordinasi" menunjukkan kemampuan pemain untuk mengontrol dan menggerakkan dengan benar semua

bagian tubuh yang dibutuhkan oleh tugas: khusus untuk tembakan *lay-up*, koordinasi antara lutut dan lengan dievaluasi. "*Step Accuracy*" mengacu pada kemampuan pemain bergantian langkah selama eksekusi gerakan, mengikuti waktu yang tepat dan urutan kaki yang tepat mengenai lantai: postur yang seimbang juga diperlukan. Akhirnya, "*Balance Landing*" berfokus pada tahap akhir gerakan, ketika pemain harus menjaga keseimbangan setelah tembakan, sehingga pemain dapat segera mengambil bagian ke tindakan berikutnya. Tujuan dalam penelitian ini mengembangkan metode pembelajaran menggunakan media yang nantinya ingin mengetahui seberapa pengaruhnya metode audio visual terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanggulangin.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan penelitian kuantitatif. Maksum (2018: 79), penelitian eksperimen ini dilakukan secara ketat guna untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) desain *One Group Pretest-Posttest Design*, karena dalam desain tersebut tidak memakai kelompok kontrol dan subjek tidak dipilih secara acak. Dikatakan eksperimen semu (*quasi experimental*) dikarenakan dalam penelitian eksperimen mempunyai prinsip atau dasar yang bisa diperhatikan, yaitu: (1) ada tindakan, (2) prosedur kontrol penelitian, (3) pengelompokan, dan (4) tolok ukur keberhasilan.

Populasi dalam penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Tanggulangin dari kelas VIII-A sampai VIII-G jumlah siswa keseluruhan kelas VIII sebanyak 212 siswa. Penelitian ini dilaksanakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Penentuan sampel dalam penelitian ini, akan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dari 7 kelas yang ada peneliti memilih 1 kelas secara acak yaitu kelas VIII C dengan jumlah siswa 32, akan tetapi pada saat dilakukan pengambilan data terdapat 4 siswa, selama 4 (empat) kali pertemuan yaitu *pre-test*, 2 kali *treatment* dan *post-test* tidak mengikuti semua rangkaian kegiatan tersebut secara utuh dengan alasan sakit, ijin dan alpa. Sehingga jumlah siswa yang dapat diolah datanya sebanyak 28 siswa saja.

Instrumen penilaian penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari buku guru PJOK kelas VIII tahun 2017 dengan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Belajar *Lay Up*

Kategori	Kriteria
Sangat baik	Siswa mampu memasukkan bola 8-10 kali
Baik	Siswa mampu memasukkan bola 6-7 kali
Cukup	Siswa mampu memasukkan bola 4-5 kali
Kurang	Siswa mampu memasukkan bola 0-3 kali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang diperoleh, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Data *Pre-test* Hasil Belajar *Lay Up*

Variabel	N	Mean	SD	Varian	Min	Max
Pengetahuan	28	53.67	7.71	59.56	38.00	69.00
Keterampilan	28	32.14	13.97	195.23	10.00	70.00

Berdasarkan tabel 2. Maka dapat diketahui data *pre-test lay up* siswa kelas VIII SMPN 2 Tanggulangin, menunjukkan kemampuan awal siswa dalam melakukan pembelajaran PJOK pada materi *lay up*, sehingga nantinya dapat dijadikan untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran serta metode yang tepat digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran PJOK.

Tabel 3. Data *Post-test* Hasil Belajar *Lay Up*

Variabel	N	Mean	SD	Varian	Min	Max
Pengetahuan	28	65.39	7.48	56.02	50.00	81.00
Keterampilan	28	45.35	13.46	181.34	20.00	70.00

Berdasarkan tabel 3. maka dapat diketahui data *post-test lay up* siswa kelas VIII SMPN 2 Tanggulangin ada peningkatan dibandingkan dengan *pre-test* sebelumnya maka dapat diketahui kemampuan akhir siswa dalam melakukan pembelajaran PJOK pada materi *lay up*.

Tabel 4. Uji Normalitas Distribusi Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar

Variabel	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Pengetahuan	Pre	0.15	0.08	Tidak normal
	Post	0.19	0.00	Tidak normal
Keterampilan	Pre	0.16	0.04	Tidak normal
	Post	0.19	0.01	Normal

Catatan: Distribusi data dinyatakan normal apabila nilai sig > 0.05

Dari tabel 4. tersebut, diketahui distribusi data variabel pengetahuan baik *pretest* dan *posttest* maupun variabel keterampilan *pretest* menunjukkan hasil tidak normal, maka akan menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*.

Tabel 5. Uji Beda Distribusi Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan	Pre	53.67	11.72	21.83%	-4.16	0.00
	Post	65.39				
Keterampilan	Pre	32.14	13.21	41.1%	-4.31	0.00
	Post	45.35				

Catatan: dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila hasil $\text{sig} < 0,05$

Dari uji beda distribusi pada tabel 5. dapat diketahui variabel pengetahuan memiliki sig sebesar $0.00 < 0.05$ maka dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan. Variabel keterampilan memiliki sig $0.00 < 0.05$ maka dapat diketahui ada pengaruh yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan antara kedua aspek tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama ada pengaruh yang signifikan pemberian media video pada materi *lay up*.

Dari hasil diatas, maka dapat disimpulkan hasil belajar *lay up* dengan media pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, ini dibuktikan dengan berdasarkan table 4 ada peningkatan dari aspek pengetahuan sebesar 21% dan dari aspek keterampilan sebesar 41.1% dan siswa dapat memasukkan bola lebih banyak dengan teknik yang dilakukan sudah benar dibandingkan dengan pre-test sebelumnya. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar *lay up* dapat diketahui bahwa dengan dilaksanakannya pembelajaran berbasis media dapat meningkatkan hasil belajar *lay up* dan solusi pemecahan masalah yang tepat yaitu pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran yaitu memberikan pengetahuan tentang *layup*, mencoba dan memberikan Tanya jawab ke siswa.

Faktor lain yang memengaruhi hasil peningkatan yaitu dengan penerapan *treatment* atau perlakuan yang diberikan selama pembelajaran dan penelitian ini tidak lepas dari peran penting seorang guru dalam mempersiapkan strategi pembelajaran yang semula dirasa sulit untuk dipahami dan dilaksanakan kini dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa dan siswa merasa senang, gembira dan terhibur dalam memahami materi tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran *lay up* dengan digunakannya media pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanggulangin tahun 2019 dapat meningkatkan hasil belajar *lay up*. Pada saat pelaksanaannya pembelajaran bola basket khususnya, *lay up* berupaya untuk melatih tingkat konsentrasi serta diharapkan siswa bisa mengambil keputusan dengan cepat dan tepat tentunya. sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa

dalam pelaksanaan *lay up* pada materi bola basket. Dari pembahasan tersebut maka dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran *lay up* dalam mata pelajaran PJOK pada siswa kelas VIII memiliki pengaruh yang signifikan dan sesuai dengan rencana penelitian yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dari uraian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar *lay up* bola basket. Dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen membuktikan dengan nilai sig $0.00 < 0.05$ maka bisa dikatakan terdapat pengaruh signifikan pada kelompok eksperimen.
2. Besarnya pengaruh media pembelajaran pada hasil belajar ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan diperoleh melalui hasil belajar *lay up*. Hasil olah data yang sudah dilakukan pada kelompok eksperimen pada tes pengetahuan yaitu 21.83% dan pada tes keterampilan yaitu 41.1%.

Saran

Saran yang penulis dapat sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru PJOK untuk lebih memanfaatkan media audio visual agar siswa bersemangat dan aktif untuk mengikuti pembelajaran bola basket.
2. Bagi siswa media dapat digunakan sebagai belajar untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan *lay up* bola basket.
3. Bagi peneliti tetap semangat agar tidak mudah berpuas diri dan lebih termotivasi lagi untuk berkembang Serta menjadikan penelitian ini sebagai tolok ukur untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan populasi dan sampel lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Candra, O., Asmawi, M., dan Tangkudung, J. (2017). The Effect Leg Muscle Explosive Power, Flexibility, Hand Eye Coordination and Confidence of Skill Lay Up Shoot Basketball. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(2): 162-192.
- Gaggioli, A., Morganti, L., Mondoni, M., dan Antonietti, A. (2013). Benefits of Combined Mental and Physical Training in Learning a

- Complex Motor Skill in Basketball. Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, Italy. *Psychology Jurnal*, 4 (9): 1-6.
- Husamah, Pantiwati Y., Restian A., dan Sumarsono P., (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Pres.
- Indriana, Dina., (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kurniawan, A., dan Riyanto, Y., (2018). Developing Video Media learning to Enhance Learning Outcomes of the Learning Media Production Process at Postgraduate Students of Education Technology. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 212: 673-675.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo R., Anung H., Rahardjito, (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saei, S. M., Hosseini, F. S., & Ahmadi, M. (2018). Effects Of Training In Special Visual and Typical Situations On Acquisition and Learning Of Basketball Lay-Up Throw Shooting In Different Level Of Psychological Pressure. *Sport Science Journal*, 11(1), 39-44
- Sugiyono, (2011). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

