

**SKILL ACQUISITION MODEL LATIHAN *PASSING* (MENGOPER) BOLA BASKET MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI**

**Linda Septanti Putri**

S1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
[Putriseptanti05@gmail.com](mailto:Putriseptanti05@gmail.com)

**Dr. Agus Hariyanto, M.Kes.**

S1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

---

**ABSTRAK**

Metode pembelajaran atau latihan yang saat ini digunakan untuk melatih atlet oleh raga dalam hal ini olah raga bola basket dirasakan kurang efektif, sehingga butuh terobosan baru metode pembelajaran atau latihan dalam bentuk animasi 3D, sehingga para calon atlet atau anak didik lebih mudah dalam mempelajari pelajaran yang di berikan.

Penelitian ini termasuk dalam model *research and development* (R&D). Pada penelitian ini menggunakan produk yang dikembangkan berupa pembelajaran audio visual berbentuk video animasi model latihan *passing* bola basket melalui media tiga dimensi (3D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga instrumen yaitu wawancara, angket dan observasi. Subjek penelitian menggunakan 36 siswa dari SMAN 11 Surabaraya.

Setelah dilakukannya penelitian di lapangan menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap media tiga dimensi pembelajaran *passing* bola basket menunjukkan sebanyak 25 siswa memiliki persepsi yang masuk dalam kategori sangat baik. Pada kategori tersebut siswa memiliki rentang skor pengisian angket sebesar 81-100. Sebanyak 11 siswa memiliki persepsi yang masuk dalam kategori baik. Pada kategori tersebut siswa memiliki rentang skor pengisian angket sebesar 61-80.

Dari fakta yang telah ditemukan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang diberikan menunjukkan perubahan positif yang signifikan berupa memudahkan siswa dalam memahami teknik *passing* bola basket.

Kata Kunci : Media tiga dimensi, Model latihan *passing* bola basket, pengembangan.

**ABSTRACT**

*Learning or training methods currently used to train athletes in sports, in this case basketball sports are felt to be less effective, so new breakthroughs are needed in learning methods or exercises in the form of 3D animation, so that prospective athletes or students find it easier to learn lessons that are given. This research is included in the research and development (R&D) model.*

*In this study, the product developed in the form of audio-visual learning in the form of animated video models of basketball passing exercises through three-dimensional (3D) media. Data collection techniques in this study used three instruments, namely interviews, questionnaires and observation. Research subjects used 36 students from SMAN 11 Surabaraya.*

*After doing research in the field, it showed that students' perceptions of the three-dimensional learning media passing basketball showed that as many as 25 students had perceptions that were included in the excellent category. In this category students have a*

*questionnaire filling score range of 81-100. A total of 11 students have perceptions that fall into either category. In this category students have a questionnaire filling score range of 61-80.*

*From the facts that have been found, it can be concluded that the given learning media shows significant positive changes in the form of facilitating students in understanding basketball passing techniques.*

*Keywords: Three-dimensional media, Basketball passing practice model, development.*

## PENDAHULUAN

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menghubungkan dan perantara antara dua pihak atau dua hal. Maka dari itu media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pengantar informasi pembelajaran yaitu antara pendidik dan peserta didik (Anitah 2012:5).

Pada penelitian ini akan membahas tentang pemanfaatan media tiga dimensi sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan model latihan passing bola basket. Dengan adanya media tiga dimensi ini diharapkan peserta didik akan dimudahkan dalam memahami teknik passing bola basket. Perbedaan dari media pembelajaran tiga dimensi dan media pembelajaran konvensional adalah pada media pembelajaran konvensional menampilkan gambar yang tidak bergerak, sedangkan pada media pembelajaran tiga dimensi memanfaatkan gambar yang bergerak sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

Kurangnya pemahaman pemain pada peraturan pertandingan bola basket. Kesalahan yang dilakukan dapat merugikan diri sendiri dan merugikan tim serta pihak lawan dapat diuntungkan. Padahal untuk menjadi pemain bola basket yang profesional dibutuhkan keterampilan bola basket yang sangat baik dan tentunya diajarkan mulai sejak dini.

Perancangan media latihan tiga dimensi pada pembelajaran passing bola basket ini memiliki tujuan untuk memudahkan peserta didik untuk memahami teknik-teknik yang ada pada permainan bola basket. Media

pembelajaran tiga dimensi ini diharapkan menjadi sarana penghantar informasi yang dapat memudahkan pemahaman anak karena disajikan secara menarik sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik terhadap teknik permainan bola basket.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak digunakannya pengetahuan yang lebih dalam tentang cabang olahraga tersebut sehingga perkembangan bola basket berjalan dengan lamban. Padahal minat anak-anak pada cabang olahraga bola basket tergolong tinggi. Dengan adanya hal tersebut diciptakanlah suatu media yang bertujuan agar terpenuhi kebutuhan dan informasi tentang pengetahuan bola basket. Media pembelajaran tiga dimensi pada *passing* bola basket dikemas secara kreatif dan menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami teknik-teknik yang ada pada bola basket.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan bertujuan untuk melakukan pengembangan pada suatu produk secara efektif yang dipergunakan pada lingkungan sekolah (Gay, 1990). Menurut Borg and Gall (1983:772) yang mendefinisikan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk pengembangan dan melakukan validasi produk-produk dalam bidang Pendidikan. Penelitian pengembangan ini disebut dengan *research and development* (R&D) yang mana dalam pelaksanaannya menggunakan siklus R&D, diantaranya adalah dengan mempelajari temuan penelitian yang memiliki kaitan dengan produk yang ingin dikembangkan, pengembangan

produk berdasar pada temuan ini, dilakukan pengujian hingga melakukan revisi yang bertujuan untuk perbaikan kekurangan.

Menurut Seals dan Richey (1994), definisi dari penelitian [pengembangan merupakan kajian yang dilakukan dengan design secara sistematis, melakukan pengembangan dan pengevaluasian program, proses, dan produk pembelajaran yang diterapkan harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya adalah efektif, praktis, dan valid. Sedangkan menurut Plomp (1999) kriteria yang ada pada penelitian pengembangan adalah berdasar pada dua tujuan diantaranya adalah mengembangkan prototipe produk, merumuskan saran-saran secara metodologis yang bertujuan untuk mendesain dan melakukan evaluasi pada prototipe.

Menurut Richey dan Nelson (1996) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan memiliki beberapa tipe yaitu, tipe pertama yang memfokuskan pada desain dan evaluasi pada suatu produk atau program yang memiliki tujuan agar didapatkan suatu gambaran tentang adanya proses pengembangan serta kondisi yang ada dipelajari yang dapat mendukung pengimplementasian program tersebut. Tipe yang kedua mempusatkan kajian pada program pengembangan sebelumnya. Pada tipe kedua ini memiliki tujuan agar diperolehnya suatu gambaran tentang prosedur yang efektif terkait desain dan evaluasi.

Dari uraian tentang penelitian pengembangan maka disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai pengembangan dan validasi segala produk-produk yang ada pada bidang Pendidikan. Produk yang terlibat di dalam penelitian pengembangan adalah sumber belajar, buku, media, guru, siswa, pembelajaran dan sebagainya.

Agar proses visualisasi objek dapat berjalan dengan mudah maka diperlukan model atau miniature sebuah objek yang diharapkan peserta

didik dapat memahami secara sistematis. Model merupakan suatu pedoman ketika melakukan kegiatan yang mana model dapat dipahami sebagai berikut yaitu, model merupakan suatu tipe atau suatu desain, model merupakan suatu deskripsi atau suatu analogi, merupakan suatu sistem dengan asumsi-asumsi dan berisikan data yang digunakan dalam melakukan penggambaran sistematis pada objek dan peristiwa, merupakan sebuah desain yang melalui proses penyerderhanaan sistem kerja yang diterjemahkan secara realitas, merupakan sebuah pendiskripsian yang berasal melalui sistem yang imajiner, dilakukan mengecilan yang bertujuan agar dapat dijelaskan dan ditunjukkan sifat asli (Sagala, 2012:175).

Menurut Metzler (2011:17) model memiliki fungsi yaitu dijadikan contoh dalam melakukan demonstrasi kepada orang lain dalam melakukan tindakan dan pikiran. Maka dapat dikatakan bahwa pengembangan model merupakan sebuah proses yang membentuk sebuah objek agar lebih meningkat, lebih baik, menjadi sempurna, dan berguna. Model latihan merupakan sebuah pola yang berisikan tentang langkah-langkah tentang tujuan-tujuan yang akan dicapai. Latihan merupakan suatu usaha atau proses untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan. Di bidang olahraga latihan sangat penting dilakukan untuk meningkatkan prestasi. Peningkatan prestasi dilakukan dengan menggunakan pedoman-pedoman dan teori latihan yang ada serta diterapkan prinsip-prinsip yang berlaku. Dengan adanya hal tersebut atlet akan mendapatkan peningkatan prestasi yang diharapkan.

Menurut Sukadiyanto (2002:6) menegaskan bahwa agar keterampilan dalam berolahraga mengalami peningkatan maka diperlukannya dalam penggunaan peralatan yang bertujuan untuk mendukung kebutuhan latihan pada suatu cabang olahraga. Menurut Tegartia (2009:1) definisi latihan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara terprogram yang disusun secara

sistematis dan berkelanjutan. Latihan pada dasarnya selalu memperhatikan dosis latihan diantaranya adalah volume, frekuensi, densitas, repetisi, interval, intensitas dan sebagainya.

Peningkatan kualitas suatu latihan didukung dengan adanya prinsip-prinsip latihan. Prinsip-prinsip yang dimaksudkan diantaranya adalah prinsip overload atau biasa disebut dengan beban berlebih, prinsip kesiapan, prinsip peningkatan yang dilakukan secara progresif, prinsip spesifikasi atau kekhususan, prinsip variasi, prinsip tidak berlebihan, prinsip reversibilitas, prinsip pemanasan dan pendinginan, prinsip sistematis (Sukadiyanto, 2010:19)

Latihan memiliki tujuan agar kualitas fisik dasar dapat mengalami peningkatan dengan cara melakukan pengembangan dan peningkatan potensi fisik dengan cara penambahan dan pengembangan teknik, pengembangan dan penyempurnaan strategi, taktik, dan pola dalam bermain dan peningkatan kualitas dan kemampuan psikis atlet dalam sebuah pertandingan. Seseorang akan mendapatkan manfaat dari latihan yaitu dengan perolehan hasil, keterampilan yang meningkat, memaksimalkan fisik dan kebugaran jasmani sehingga dapat menjadi lebih baik serta dapat memperoleh tujuan atau hasil yang diinginkan.

#### **Komponen Dari Latihan**

##### 1. Intensitas latihan

Intensitas merupakan indikator untuk mengetahui sungguh tidaknya seseorang dalam melakukan latihan. Latihan yang sungguh-sungguh jika melakukan latihan dengan menggunakan intensitas masuk dalam zona latihan. Zona latihan dibedakan menjadi beberapa tingkatan diantaranya adalah rendah sekitar 30% hingga 50% dari denyut nadi maksimal, intermediate pada rentang 50% hingga 70% dari denyut nadi maksimal, sub-maksimal pada rentang 70% - 80% dari denyut

nadi maksimal, dan maksimal pada rentang 80% hingga 90% dari denyut nadi maksimal, serta super maksimal 90% hingga 100% dari denyut nadi maksimal (Bompa, 1983:78).

##### 2. Volume latihan

Ketika melakukan latihan juga perlu memperhatikan volume latihan. Volume latihan biasanya berhubungan dengan beban, waktu atau durasi dan sebagainya. Di dalam satu set latihan volume diwujudkan dengan jumlah repetisi, jumlah istirahat, beban latihan, dan durasi latihan.

##### 3. Durasi

Saat melakukan latihan juga harus memperhatikan durasi latihan yang merupakan lama tidaknya seseorang melakukan latihan yang dilakukan dalam satu set latihan. Latihan yang berkualitas adalah mempergunakan durasi latihan dengan latihan yang padat dan melakukan kegiatan yang intens dan memiliki manfaat.

##### 4. Frekuensi latihan

Frekuensi merupakan jumlah atau banyaknya latihan yang dilakukan dalam tiap satu minggu. Seseorang akan mendapatkan *training effect* jika melakukan frekuensi latihan minimal tiga kali per-minggu. Namun terdapat penelitian dari De Lorne dan Watkin menyebutkan bahwa seseorang akan mendapatkan efek dari latihan jika melakukan latihan dengan frekuensi empat kali dalam seminggu. Namun umumnya para pelatih melakukan latihan fisik dengan menggunakan frekuensi sebanyak tiga kali dalam seminggu dengan alasan untuk mencegah terjadinya *overtraining* (M. Sajoto, 1988:35).

##### 5. Ritme

Saat melakukan latihan perlu memperhatikan ritme atau irama yaitu dengan memperhatikan tinggi rendahnya tempo dan memperhatikan berat ringannya latihan.

### Teknik dasar permainan bola basket

Cabang olahraga bola basket memiliki berbagai macam teknik dasar yang keberadaannya wajib dikuasai oleh seorang pemain bola basket, diantaranya adalah sebagai berikut ;

#### 1. Mengoper bola atau melempar bola

Di dalam bola basket terdapat tiga cara dalam melakukan teknik oper. Yaitu dengan melakukan lemparan yang dilakukan melalui depan dada atau biasa disebut dengan *chest pass*, melakukan lemparan bola melalui atas kepala atau biasa disebut dengan *over head pass*, dan melakukan bounce pass dengan cara memantulkan bola ke lantai (Nuril Ahmadi, 2007 : 14).

#### 2. Menggiring bola (*dribbling ball*)

Terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain bola basket diantaranya adalah *dribbling ball* atau biasa disebut dengan teknik menggiring bola. Teknik menggiring bola yaitu dengan cara memantulkan bola ke lantai dengan menggunakan satu tangan. Menggiring bola pada bola basket terbagi menjadi beberapa jenis diantara adalah menggiring bola rendah yang bertujuan untuk melakukan perlindungan bola agar tidak direbut oleh lawan, menggiring bola tinggi yang bertujuan untuk melakukan serangan secara cepat ke daerah pertahanan lawan (Nuril Ahmadi, 2007:17).

#### 3. Pivot atau memoros

Melakukan pivot yang bertujuan untuk melakukan penyelamatan bola ketika lawan ingin menjangkau atau merebut bola (Nuril Ahmadi, 2007:22)

#### 4. *Shooting*

Teknik yang selanjutnya adalah shooting yang bertujuan untuk mencetak poin. Cara melakukan shooting yaitu dengan memasukkan bola ke ring atau keranjang lawan. Pemain dapat melakukan shooting dengan satu

tangan dan dua tangan (Nuril Ahmadi, 2007:18)

#### 5. *Lay-up*

*Lay-up* merupakan suatu usaha pemain untuk memasukkan bola ke dalam ring atau keranjang. Teknik *lay-up* biasa disebut dengan teknik tembakan melayang (Nuri Ahmadi, 2007:19).

### Teknik *Passing*

*Passing* merupakan suatu usaha pemain untuk mengoper bola secara taktis dengan tepat waktu dan dilakukan secara akurat yang pada akhirnya dapat menciptakan skor pada tim. Memindahkan bola ke sesama rekan satu tim dengan menggunakan teknik operan lebih cepat dibandingkan dengan menggunakan teknik *dribble*. Dengan melakukan operan tidak memberikan kesempatan bagi lawan untuk merebut bola (Wissel Hall, 2000:71). Pada dasarnya teknik operan atau *passing* memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah untuk melakukan pengalihan bola saat berada pada padat pemain, melakukan pergerakan bola secara cepat ketika *fast break*, dengan melakukan operan akan membentuk pemain yang ofensif, untuk melakukan tembakan, melakukan tembakan sendiri (Wissel Hall, 2000:71).

*Chestpass* digunakan dan dibedakan pada kondisi tertentu diantaranya adalah sebagai berikut ;

#### 1. *Chest pass* (operan dada)

*Chest pass* merupakan salah satu *passing* yang memiliki keefektifan yang tinggi. *Chest pass* cocok digunakan saat pemain tidak dijaga. Untuk melakukan teknik ini memiliki beberapa urutan diantaranya adalah dimulai dengan posisi *triple threat* dan ibu jari dihadapkan ke atas saat tangan memegang bola. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar pada saat tangan mendorong bola dapat melakukan putaran ke arah belakang. Saat akhir gerakan, ibu jari pemain menghadap ke bawah (Danny Kosasih, 2008:28).

Teknik *chestpass* tepat digunakan ketika pemain mengoper bola pada jarak pendek. Jarak pengoperan pada jarak lima hingga tujuh meter. Untuk melakukan teknik *chestpass* perlu memperhatikan urutan-urutan sebagai berikut (Nuril Ahmadi, 2007:13);

- a. Memegang bola secara benar dan sesuai dengan teknik dalam memegang bola basket.
  - b. Membengkokkan siku ke samping samping bola mendekati dada.
  - c. Posisi kaki melakukan teknik kuda-kuda yang kuat.
  - d. Menekuk lutut, posisi badan condong ke arah depan, dan menjaga keseimbangan tubuh.
  - e. Tangan mendorong bola ke arah depan dengan cara kedua lengan diluruskan dan pada akhir gerakan dilakukan lecutan.
  - f. Pergelangan tangan dihadapkan keluar, untuk melakukan dukungan saat melakukan gerakan pelurusan pada kondisi ini pemain dapat melangkahkan kaki di depan yang bertujuan untuk melakukan gerakan dukungan.
  - g. Arah operan yang dilakukan setinggi dada, yang mana dilakukan diantara daerah pinggan dan pada bahu penerima bola.
  - h. Ketika pemain melakukan pelepasan bola, maka pemain harus memindahkan berat badan di depan (nuril ahmadi, 2007:13).
2. *Bounce pass* (operan bawah)

Teknik *bounce pass* memiliki fungsi untuk melakukan trobosan lawan yang tinggi. Cara melakukan teknik ini adalah dengan cara memantulkan bola ke samping kiri atau kanan lawan. Pada kondisi ini teman sudah pada keadaan siap menerima bola yang berada di belakang lawan. Pemain harus melakukan *bounce*

*pass* secara cepat yang bertujuan agar lawan tidak terserobot lawan. Teknik ini juga merupakan suatu teknik tipuan dan mengecoh lawan (Nuril Ahmadi, 2007:15). Untuk melakukan teknik *bounce pass* perlu memperhatikan hal-hal berikut ini :

- a. Untuk posisi awalan, teknik *bounce pass* sama dengan *chest pass*.
  - b. Pemain melepaskan bola dengan cara mendorong atau menolak bola dengan dua tangan kira-kira pada jarak 2/3 dari penerima.
  - c. Pada saat melakukan teknik ini, pandangan mata pemain mengarah pada bola yang sedang dipantulkan.
  - d. Jika pemain berada pada kondisi dihadapkan dengan lawan, maka pemain yang akan melakukan operan bola melakukan *bounce pass* di samping kanan atau kiri lawan (Nuril Ahmadi, 2007:15).
3. *Overhead pass* (operan atas kepala)

*Overhead pass* merupakan teknik operan yang dilakukan di atas kepala yang bertujuan menjauhkan dari Raihan lawan. Pada umumnya teknik ini dilakukan pada pemain-pemain yang memiliki tubuh yang tinggi (Abdul Rohim, 2008:14). Teknik *Overhead pass* sangat efektif digunakan ketika tim defender menggunakan zone defense.

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan *overhead pass* :

- a. Posisi siku dipertahankan berada pada posisi setinggi kepala.
- b. Kekuatan dorongan dipusatkan di daerah siku, pergelangan tangan, dan jari-jari
- c. Agar posisi siku tetap berada pada setinggi kepala maka penggunaan bahu sebagai penyangga siku.
- d. Posisi awal ibu jari adalah menghadap kebelakang dan

posisi akhir menghadap ke depan.

- e. Pemain melakukan teknik pivot yang bertujuan untuk mendapatkan tenaga tambahan (Danny Kosasih, 2008:29).

#### 4. *One-Hand Push/Shoulder Pass*

Pada teknik ini, pemain melakukan passing dengan menggunakan satu tangan. Teknik ini dapat dilakukan mulai dari posisi *triple threat* dan kemudian dilanjutkan dengan *passing* satu tangan (Danny Kosasih, 2008:31).

Pada dasarnya hampir semua cabang olahraga menggunakan komponen fisik kekuatan. Kekuatan merupakan sebuah kemampuan otot dalam melakukan kontraksi ketika berada dalam posisi menerima beban atau tahanan. Beban yang didapatkan melalui luar tubuh dan dalam tubuh. Kekuatan merupakan kemampuan tubuh dalam mengatasi suatu tekanan yang terjadi dalam waktu kerja tertentu. Maka dari itu kekuatan merupakan kemampuan dasar dari komponen-komponen kondisi fisik lainnya dan sebagai penunjang kondisi fisik lainnya (Sajoto, 1995: 8). Untuk mencapai prestasi olahraga, komponen kondisi fisik kekuatan merupakan hal yang mendasar dan sangat diperlukan. Peran dari kekuatan adalah melakukan perlindungan pada otot agar terhindar dari cedera, selain itu seseorang yang memiliki otot yang kuat dapat melakukan teknik gerakan dengan sempurna.

Kemampuan daya ledak merupakan gabungan dari komponen kondisi fisik kekuatan dan kecepatan. Maka dari itu kedua komponen ini tidak dapat dipisahkan dan bekerja bersama-sama untuk menciptakan suatu komponen kondisi fisik khusus yaitu daya ledak. Daya ledak adalah suatu kemampuan kontraksi otot yang melakukan gerakan secara eksplosif dan maksimal

serta dilakukan dalam waktu yang singkat (Sajoto, 1995:58). Seseorang yang ingin meningkatkan daya ledak tidak hanya memperhatikan beban yang digunakan saja namun juga memperhatikan waktu yang digunakan saat melakukan gerakan. Pengaplikasian daya ledak pada cabang olahraga bola basket adalah ketika melakukan shooting dan jumpshoot.

Kelenturan merupakan suatu gerakan yang terjadi di dalam ruang sendi (Harsono, 1988:163). Sedangkan menurut M. Sajoto (1995:58) melakukan gerakan dan penguluran secara seluas-luasnya. Seseorang yang memiliki kelenturan yang baik akan mendapatkan manfaat sebagai berikut ;

- a. Dapat menguasai teknik dengan mudah
- b. Menghindarkan dari potensi cedera
- c. Dapat menambah nilai seni dari sebuah gerakan
- d. Kelincahan dan kecepatan dapat meningkat

Pemain bola basket harus memiliki konsentrasi yang bagus yang merupakan suatu kemampuan dalam berpikir secara terpusat pada sebuah objek tertentu. Seseorang yang memiliki konsentrasi yang baik akan melakukan pekerjaan dengan benar dan dengan cepat. Maka dari itu kemampuan konsentrasi pada setiap pemain harus dilatih. Untuk melatih konsentrasi dibutuhkan waktu yang lama dan kesabaran.

#### **Media Pembelajaran Tiga Dimensi**

1. Definisi media pembelajaran tiga dimensi

Media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti pengantar atau perantara (Azhar Arsyad 2003:3). Menurut Nandang dan Dede (2013:205), Media digunakan sebagai menyampaikan pesan

atau informasi. Menurut Sri Anitah (2012:5), media adalah sebuah alat yang digunakan untuk perantara atau menghubungkan dua belah pihak. Sedangkan media pembelajaran adalah berfungsi memberikan pesan pada penerima pesan.

Agar proses belajar mengajar memiliki mutu yang baik, maka peran media Pendidikan sangatlah integral. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dan prasarana penunjang terlaksananya proses pembelajaran (Mukhtar, 2003:104). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menambah pengetahuan siswa (Danim, 1995:7)..

Media tiga dimensi merupakan suatu media yang tidak memiliki proyeksi penyajiannya secara visual dan secara tiga dimensional. Kelompok media ini dapat terwujud sebagai benda asli baik hidup maupun benda mati, dan dapat juga terwujud sebagai tiruan yang menyerupai wujud aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas. Apabila benda aslinya sulit dibawa ke dalam kelas atau kelas tidak memungkinkan dihadapkan langsung ke tempat dimana benda asli itu berada, sehingga media pembelajaran tiga dimensi menjadi media pembelajaran yang efektif (Daryanto, 2010:29). Media tiga dimensi dapat diciptakan dengan mudah dan tergolong sederhana dalam pemanfaatannya dan tidak perlu memiliki keahlian khusus.

## 2. Jenis dan karakteristik media tiga dimensi

Dikutip dari buku Nana Sudjana, sebenarnya terdapat beberapa jenis media pembelajaran tiga dimensi, diantaranya adalah sebagai berikut;

### a. Media tiga dimensi dengan model padat (*solid* model)

Beberapa contoh dari model padat adalah bola, anatomi manusia. Fungsi dari model padat adalah sebagai informasi dan menambah pengetahuan atlet atau siswa.

### b. Media tiga dimensi model penampang (*cuteway* model)

Biasanya pada mata pelajaran biologi, pada media ini memperlihatkan struktur yang lebih dalam dari sebuah objek.

### c. Media tiga dimensi Model kerja (*working* model)

Memperlihatkan tiruan dari objek luar dari objek asli, fungsinya untuk memperjelas pemberian materi.

### d. Media tiga dimensi Model *mock-up*

Penyederhanaan susunan bagian pokok dan suatu sistem yang lebih sulit, pelatih menggunakan *mock-up* untuk memperlihatkan bentuk berbagai objek nyata.

### e. Media tiga dimensi model diorama

Memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu pemandangan yang sebenarnya (Asrotun, 2014:17). Karakteristik yang dimiliki pada media pembelajaran ini adalah :

- 1) Dapat digunakan secara praktis
- 2) Teori dan praktik disajikan secara terpadu
- 3) Siswa terlibat di dalamnya
- 4) Pesan yang sama dapat disebarkan kepada siswa secara serentak
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera

## 3. Tujuan dan manfaat media pembelajaran tiga dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Agar proses pembelajaran menjadi mudah
- b. Agar efisiensi pembelajaran dapat meningkat
- c. Menjaga relevansi dengan tujuan pembelajaran
- d. Minat belajar siswa mengalami peningkatan (Nandang dan Dede, 2013:208)

- e. Media pembelajaran tiga dimensi mengarahkan siswa pada proses belajar dengan melalui berbagai macam pengalaman (Rusman, 2012:92).

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data merupakan bagaian yang terpenting pada suatu penelitian. Setelah dilakukannya penelitian dan dengan demikian mendapatkan data dan fakta maka tahap selanjutnya adalah dengan melakukan analisis data. Analisis data bertujuan untuk mencari tahu jawaban tentang permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

#### 1. Analisis data angket validasi

Data hasil penelitian terhadap kelayakan produk pengembangan buku teknik *passing* bola basket melalui media tiga dimensi bahan ajar olahraga dianalisis secara deskriptif.

Analisis data angket validasi ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan produk pengembangan buku teknik *passing* bola basket melalui media tiga dimensi dengan tranformasi keefektifan dan interaktif proses kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 11 Kota Surabaya.

Untuk mendapatkan data dan fakta ketika melakukan penelitian maka diperlukan adanya instrument penelitian. Berikut adalah instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini :

- Wawancara
  - Wawancara adalah suatu kegiatan melakukan pengumpulan data, data dapat dikumpulkan dengan melakukan sebuah interview pada satu orang yang atau dapat dilakukan pada beberapa orang. Teknik pengumpulan data ini yaitu dengan cara melakukan komunikasi tanya jawab. Dalam

penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Sholeh guru olahraga untuk mengetahui problematika dalam pembelajaran olahraga.

- Angket Atau Kuesioner
  - Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisikan tentang sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket dalam penelitian dan pengembangan buku ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat efektifitas buku teknik
- Observasi
  - Suatu kegiatan dengan melakukan pemusatan suatu perhatian pada suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Fungsi observasi adalah untuk melakukan pengukuran tingkah laku atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya.

### KESIMPULAN

Setelah dilakukannya penelitian di lapangan menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap media tiga dimensi pembelajaran *passing* bola basket menunjukkan sebanyak 25 siswa memiliki persepsi yang masuk dalam kategori sangat baik. Sebanyak 11 siswa memiliki persepsi yang masuk dalam kategori baik. Dari fakta yang telah ditemukan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang diberikan memudahkan siswa dalam memahami teknik *passing* bola basket, berdasarkan dari hasil penelitian yang telah didapatkan maka saran yang diberikan pada penelitian yang berjudul “Pola pengembangan model latihan *passing* bola basket melalui media tiga dimensi (3D)” adalah sebagai berikut :

1. Sebelum memberikan suatu materi pembelajaran ke siswa atau atlet, hendaknya seorang guru atau pelatih mengetahui gaya belajar yang dimiliki oleh siswa atau atletnya.
2. Seorang guru dan pelatih dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi

- pembelajaran yang akan diberikan. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa atau atlet tidak mudah mengalami rasa kebosanan.
3. Untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi guru atau pelatih untuk dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran ke siswa atau atlet.
  4. Pada penelitian ini hanya sebatas mencari tahu persepsi siswa terhadap pola pengembangan model latihan *passing* bola basket melalui media tiga dimensi (3D) saja. Data yang dicari melalui angket yang menginterpertasikan persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya menambahkan variable yaitu tingkat keterampilan siswa setelah menjalani pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi tersebut. Karena seperti yang diketahui bahwa untuk mengetahui berhasil tidaknya siswa dalam memahami pembelajaran bola basket yaitu dengan cara mempraktekkannya secara langsung.
  5. Untuk para guru dan pelatih sebaiknya tidak hanya menggunakan media tiga dimensi saja namun perlu adanya kombinasi yaitu melibatkan siswa atau atlet secara langsung dan terjun di lapangan secara aktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ashadi, K., Marsudi, I., Herdyanto, Y., Siantoro, G. (2019). "Analyze the learning style of college student athletes for preparation of distance learning".
- Borba, M. C. (2016). "Blended learning, e-learning and mobile learning in mathematics education," vol. 48, pp. 589-610,
- Braakhuis, A., T. Williams, E. fusco, S. Hueglin, and A. Popple. (2015). "A comparisson between learning style preferences, gender, sport and achievement in elite team sport athletes," vol. 3, pp. 325-334, 2015.
- Hafridarli. (2018). "meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode demonstrasi pada permainan bola basket pada sekolah dasar. Vol 1 (2).
- Huang, C., Zhang, Y., Zhang, C., Meng, H. (2019). Chinese sports basketball teaching tactics system combined with multimedia interactive model and virtual reality technology.
- Ibrahim, R. H., Hussein, D. A. (2016). "Assesment of visual, auditory, and kinesthetic learning style among undergraduate nursing students," vol. 5, pp. 1-4
- Jayakumar, N., O. brunckhorst, P. Dasgupta, M. S. Khan, and K. Ahmed. (2015). "e-learning in surgical education: a systematic review," vol. 76. June 2015.
- Kurtanto, e., Asyhar, Rayandra. (2016). "Pengembangan model pembelajaran blended learning pada aspek learning design dengan platform media sosial online sebagai pendukung perkuliahan mahasiswa," 2016.
- Mazerolle, S. M., T. G. Bowman, and S. S. Benes. (2014). "Defining the engaging learning experience from the athletic training student perspective," vol. 9, pp. 182-189, December 2014.
- Ozyurt, O and H. Ozyurt. (2015). "Learning style based individualized adaptive e-learning environments: content analysis of the articles published from 2005 to 2014," vol. 52, pp. 349-358, November 2015
- Papilaya, J. O., Husliselan, N. (2016). "Identifikasi gaya belajar mahasiswa," vol. 15, pp. 56-63, April 2016.
- Pradipta, I.G.A.B.H.A., Darmawiguna, I.G.M. (2017). "Pengembangan

aplikasi augmented reality markeless pengenalan dan teknik dasar bola basket". Vol 6 (3).

belajar mahasiswa," vol. 6, pp. 18-23, December 2016.

Prasetyo, T. F., Iqbal, M. (2016). "Sistem pakar identifikasi gaya belajar mahasiswa berbasis web," Nopember 2016.

Sari, A. K. (2014). "Analisis karakteristik gaya belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) mahasiswa pendidikan informatika angkatan 2014," vol. 1, November 2014.

Sari, A. K. Sari. (2016). "Analisis karakteristik gaya belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) mahasiswa pendidikan informatika angkatan 2014," vol. 1, November 2014.

Sundayana, R. (2016). "Kaitan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam pelajaran matematika," vol. 5, May 2016

Surahmadi, B. (2016). "Pengaruh media pembelajaran virtual berbasis quipper school untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas viii SMPN 1 temanggung," vol. 5, February 2016.

Untari, E. (2017). "problematika dan pemanfaatan media pembelajaran sekolah dasar di kota blitar". Vol 3 (1).

Vizeshfar, F and C. Torabizadeh. (2018). "The effect of teaching based on dominant learning study style on nursing students academic achievement," vol. 28, pp. 103-108, January 2018.

Wibowo, A., N. Atieka. (2019). "Identifikasi gaya belajar ditinjau dari kecenderungan bakat khusus pada mahasiswa program studi bimbingan dan konseling universitas muhammadiyah metro," vol. 3, pp. 79-84, January 2019.

Zahri, T. N., A. M. Yusuf, and Neviyarni. (2016). "Hubungan gaya belajar dan keterampilan belajar dengan hasil

