



Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Keterampilan Dasar *Dribbling* Bola Basket

Learning Media of Ladder and Snake in Basic Dribbling Skills Basket Ball

Ruslan Rusmana¹⁾, James Tangkudung²⁾ Firmansyah Dlis³⁾

¹ Department of Physical Education, Health and Recreation, STKIP Pasundan, Jl. Permana No.32 B, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40512, Indonesia

^{2,3} Postgraduate in Physical Education, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220, Indonesia

Email: ruslanrusmana@stkipasundan.ac.id¹⁾, jamestangkudung@unj.ac.id²⁾, firmanysyahdlis@unj.ac.id³⁾



<https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.527>

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 02 Mei 2019

Disetujui 24 Juni 2019

Dipublikasikan 05 Juli 2019

Keywords:

Dribbling, Bola Basket dan Media Ular Tangga

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan dribbling siswa dalam permainan bola basket. Dengan partisipan sebanyak 30 orang terdiri dari 18 siswi dan 12 siswa SMK IT Nurul Imam, metode penelitian menggunakan eksperimen dengan pre-test dan post test one grup design. Dengan perlakuan memberikan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Proses penelitian berlangsung selama 5 minggu dengan hasil analisis data menunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa dan siswi ketika dilaksanakan pre-test sebesar 22.33 dan post-test sebesar 26.56. Terdapat peningkatan walau tidak terlalu besar dengan peningkatan rata-rata sebesar 4.2. Maka dapat disimpulkan penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan dasar dribbling bola basket siswa. Teknik analisis data yang digunakan dengan pre test dan post test dengan instrument siswa menggiring bola pada lintasan zig zag.

Abstract

The The purpose of this study was to learn about the use of large media games in order to improve students' dribbling skills in basketball games. The number of participants was 30 people consisting of 18 female students and 12 students of SMK IT Nurul Imam, the research method used experiments with pre-test and post-test one design group. With training, the media provides snake ladder games in the learning process. The research process lasted for 5 weeks with the results of data analysis showing the average value obtained by students compilation of the students who did the pre-test at 22.33 and post-test at 26.56. It can be improved even though it's not too large with an average increase of 4.2. So it can be excluded from the use of the media ultimat significant importance to the results of basic basketball dribbling skills of students. Data analysis techniques used with pre-test and post-test with student instruments dribbled on zig zag tracks.

✉ Alamat korespondensi: Jl. Permana No. 32B Kota Cimahi

E-mail : ruslanrusmana@stkippasundan.ac.id

No Handphone : 082117785133

ISSN 2655-1896 (online)

ISSN 2443-1117 (cetak)

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan peneliti selama mengajar Pendidikan Jasmani media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan dalam mencapai taksonomi. Seperti yang dikemukakan oleh Brown *Making the taxonomy helps teachers identify available resources and instructional needs, plan for technological innovation, and learn about their strengths and weaknesses in using media for educational purpose* (Brown & Brown, 2016). Yang pada intinya membuat taksonomi membantu para guru mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan kebutuhan pengajaran, merencanakan inovasi teknologi, dan belajar tentang kekuatan dan kelemahan mereka dalam menggunakan media untuk tujuan pendidikan. kemudian menurut pendapat Kazanidis *Design education by providing empirical evidence of the CoI model's potential to support teaching and learning*. (Kazanidis et al., 2018) maksudnya bahwa desain pendidikan dengan memberikan bukti empiris potensi model CoI untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran. Adapun seperti yang dikutip dari Akhmad dan Ruslan mengatakan Metode bagian merupakan cara mengajar suatu keterampilan olahraga yang dalam pelaksanaannya dilakukan bagian per bagian, dan setelah bagian-bagian keterampilan yang dipelajari dikuasai kemudian dilakukan atau dirangkaian secara keseluruhan (Akhmad Sobarna, Ruslan Rusmana, 2018). *Informed by these trends, the authors of this article wanted to investigate the use of social media within physical education teacher education*

(PETE). Setiap mengajar pasti selalu menggunakan media banyak hasil dan membahas implikasinya terhadap tema yang dibahas dalam masalah khusus ini, yaitu bentuk kontemporer partisipasi dalam pembelajaran formal dan informal.

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain yaitu guru, siswa, media dan metode pembelajaran. Dalam permainan bola basket terdapat gerak dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu *passing, dribbling, dan shooting*. Ketiga gerak dasar tersebut tidak bisa terpisahkan dalam permainan bolabasket, setiap gerakan mempunyai tujuan tersendiri, gerakan *passing* mempunyai tujuan mengoper bola kepada teman satu tim, gerakan *dribbling* mempunyai tujuan menggiring bola dan untuk menghindari lawan, gerakan *shooting* mempunyai tujuan mencetak point. Keterampilan yang diteliti yaitu keterampilan *dribbling* (FIBA, 2018) *A dribble is the movement of a live ball caused by a player in control of that ball who throws, taps, rolls or bounces the ball on the floor*. Maksudnya adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena masih minimnya penelitian yang serupa untuk membuat media pembelajaran

dribbling bola basket dengan menggunakan media ular tangga tetapi ada beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan seperti penelitian Peneliti memilih penggunaan permainan ular tangga karena ular tangga suatu media yang bersifat edukatif dan efektif dalam proses pembelajaran penjasorkes khususnya dalam permainan bola basket sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kebugaran siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Arif, 2013) Pengembangan media pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan oleh para guru Penjasorkes, dapat membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpeluang guna mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Kemudian hasil penelitian (Kazanidis et al., 2018) kemudian (Afandi, 2015) mengatakan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan yang dilakukan saat ini yaitu kalau peneliti terdahulu kebanyakan menggunakan dalam pembelajaran dikelas sedangkan yang dilakukan oleh penulis adalah pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukannya dilapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif komparatif. Berdasarkan tempat penelitiannya, maka penelitian eksperimen terdiri atas: Tipe penelitian eksperimen

berdasar lokasi penelitian: 1. *Laboratory Experiments* (Penelitian eksperimen di Laboratorium) 2. *Field Experiments* (Penelitian Eksperimen di Lapangan) (Tangkudung, 2018). Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh untuk perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Tujuan dari metode eksperimen ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hasil yang signifikan dari suatu penelitian, dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok eksperimental. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu memberi percobaan pada sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan. Jadi dalam metode eksperimen harus adanya suatu perlakuan (*treatment*), dalam hal ini faktor yang dicobakan adalah media permainan ular tangga terhadap keterampilan *dribbling* bola basket siswa di SMK.

Desain dalam penelitian ini adalah menggunakan pre eksperimen. Desain *pra eksperimen* adalah kelompok tunggal, dan tidak ada kelompok kontrol. Pre-eksperimen merupakan suatu rancangan yang terdiri dari satu kelompok perlakuan dengan diberikan uji tanpa adanya kontrol apapun". Dapat disimpulkan bahwa penelitian pre eksperimen adalah suatu penelitian pada kelompok tunggal yang diberikan uji tanpa adanya kelompok kontrol. Bentuk desain pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*one group pretest posttest*, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan. populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMK TI Nurul Imam yang berjumlah 30 orang. *Pre*

test dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan *dribbling* siswa sebelum dilaksanannya eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. *Post test* atau tes akhir dilakukan pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur keterampilan *dribbling* siswa setelah dilaksanakannya eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Hasil tes *dribbling* pre-tes yang telah dilaksanakan oleh

peneliti sebelum memberikan perlakuan terhadap siswa diperoleh sebagai berikut:

Bentuk rancangan ini adalah sebagai berikut:

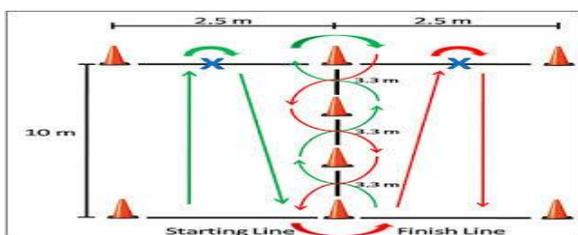
Keterangan :

- 01 : Nilai Pretest
- X : Praktik permainan bola basket dengan penggunaan media ular tangga
- 02 : Nilai Posttest

Gambar 1 Rancangan Penelitian

T 1	Perlakuan	T 2
01	X	02

Gambar 1 Tes *dribbling*



Gambar 2 Media Ular Tangga



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil tes yang dilakukan pada siswa SMK IT Nurul Iman sebelum

diberikan treatment terhadap 30 siswa SMK IT Nurul Iman dengan melakukan tes Dribbling dengan hasil seperti berikut:

Tabel 1 Hasil Tes *Dribbling Pre-test*

Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Keterangan
38-48	0	0	Baik Sekali
32-37	0	0	Baik
27-31	6	20%	Cukup
20-26	15	50%	Kurang
0-19	9	30%	Kurang Sekali

Dari data diatas dapat diketahui bahwa terdapat 0 siswa dengan 0% yang berada pada kategori baik sekali, 0 siswa

dengan 0% yang berada pada ketegori baik, 6 siswa dengan 20% pada kategori cukup. 15 siswa dengan 50% pada kategori kurang

dan 9 siswa dengan 30% berada pada kategori kurang sekali. Maka dapat disimpulkan ketika dilaksanakan pre-test

rata-rata hasil *dribbling* siswa pada bola basket di SMK TI Nurul Imam berada pada kategori kurang dengan besar presentase 50% dengan 15 siswa.

Tabel 1 Hasil Tes *Dribbling Pre-test*

Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Keterangan
38-48	0	0	Baik Sekali
32-37	4	13.33%	Baik
27-31	13	43.34%	Cukup
20-26	10	33.33%	Kurang
0-19	3	10%	Kurang Sekali
Jumlah	30	100%	

Dari data diatas dapat diketahui bahwa terdapat 0 siswa dengan 0% yang berada pada ketegori baik sekali, 4 siswa dengan 13.33% yang berada pada ketegori baik, 13 siswa dengan 43.34% pada kategori cukup. 10 siswa dengan 33.33% pada kategori kurang dan 3 siswa dengan 10% berada pada kategori kurang sekali.

Maka dapat disimpulkan ketika dilaksanakan post-test rata-rata hasil *dribbling* siswa pada bola basket di SMK TI Nurul Imam ada sedikit peningkatan dengan berada pada kategori cukup dengan besar presentase 43.34% dengan 13 siswa.

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality

post-test	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test 1	,139	30	,143	,943	30	,108
2	,149	30	,085	,936	30	,073

a. Lilliefors Significance Correction

Output spss dapat disimpulkan diperoleh nilai signifikansi untuk hasil pre-test sebesar 0.108, sedangkan nilai signifikansi hasil post-test sebesar 0.073,

karena nilai signifikansi hasil pre-test dan post-test lebih besar > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil tes *dribbling* berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

pre-test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,001	1	58	,982

Output spss diatas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel pre-test dan post-

test adalah sebesar 0.982 > 0.05. artinya data variabel pre-test dan post-test

berdasarkan tabel diatas karena nilai signifikansi lebih besar dari > 0.05 maka data tersebut homogen.

Tabel 4 Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1,033	2,453		-.421	,677
post test	,876	,091	,877	9,655	,000

a. Dependent Variable: pre test

Dari hasil output diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.677 > 0.05$ dan nilai t hitung sebesar 9.655 sedangkan nilai t tabel sebesar 2.045. Maka dapat di ketahui t hitung (9.221) $>$ t tabel (2.0045), kesimpulannya yaitu variabel X (media ular tangga berpengaruh terhadap variabel Y (*hasil dribbling*)).

Hasil analisis data menunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa-siswi di SMK ketika dilaksanakan *pre-test* dan *post-test*. terdapat peningkatan walau tidak terlalu besar. Dengan nilai signifikansi lebih besar dari nilai taraf signifikansi serta nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka dapat disimpulkan media ular tangga berpengaruh terhadap hasil *dribbling*. Proses belajar dapat dikatakan baik dan efektif, apabila faktor-faktor pendukung pembelajaran dapat diintegrasikan ke dalam rangkaian yang saling tergantung secara serentak dan dalam rangkaian yang berurutan. Untuk memadukan faktor-faktor pendukung tersebut, diperlukan adanya suatu cara mengajar atau strategi yang tepat untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan

fakta atau informasi bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan. Menggiring bola adalah membawa bola lari ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asalkan bola dipantulkan ke lantai, baik berjalan maupun berlari. Menggiring bola harus menggunakan satu tangan. Kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Hal tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh (Luguetti, Goodyear, & André, 2017) *media promotes an authentic student-centered learning context for higher education students by offering additional opportunities for students to discuss their participation and learning.* media mempromosikan konteks pembelajaran yang berpusat pada siswa yang otentik untuk siswa dengan menawarkan peluang tambahan bagi siswa untuk mendiskusikan partisipasi dan pembelajaran mereka.

Jelaslah bahwa pengembangan media ular tangga dalam penelitian ini,

memperhatikan kaidah pengembangan pembelajaran *dribbling* bola basket dengan menggunakan media ular tangga diantaranya adanya gambar, penyampaian pesan melalui tulisan dan materi berdasarkan tujuan pembelajaran. Dengan demikian media ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket.

SIMPULAN

Media ulartangga berpengaruh terhadap keterampilan dasar *dribbling* pada permainan bola basket. Proses belajar permainan bola basket yang menyenangkan dalam bentuk permainan edukatif dengan menggunakan media ulartangga dapat memudahkan siswa menyerap materi dengan lebih baik. Dari hasil penelitian dengan materi tugas gerak tersebut melalui ular tangga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga tertarik untuk mencari permasalahan dan mengaplikasikannya dalam permainan yang sebenarnya. Dengan demikian dapat meningkatkan keterampilan dalam bermain bola basket dan juga mengasah kemampuan teknik dasar permainan bola basket secara keseluruhan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka penulis merekomendasikan berupa saran-saran diantaranya dalam mengajar terutama mengajar perlu penggunaan media yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai salah satu contohnya menggunakan media ulartangga dan penelitian ini belum komprehensif karena hanya terbatas meneliti penggunaan media ulartangga dalam pembelajaran *dribbling* bola basket masih ada kekosongan maka untuk kebutuhan berikutnya perlu ada penelitian yang lebih lanjut baik mengenai penggunaan media,

keterampilan dan lain sebagainya yang ada kaitannya dengan judul penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/Jinop.V1i1.2450>
- Akhmad Sobarna, Ruslan Rusmana, Y. M. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Dengan Menggunakan Metode Bagian Perbagian. *Segar*, 7, 54–63.
- Arif, B. & A. (2013). Journal Of Physical Education , Sport , Health And Recreations, 2(10), 630–636.
- Brown, A. H., & Brown, A. H. (2016). Making Better Use Of Technology By Creating A Personal Taxonomy Of Instructional Media. *The Clearing House: A Journal Of Educational Strategies, Issues And Ideas*, 8655(April). <https://doi.org/10.1080/00098650109599226>
- FIBA. (2018). *Official Basketball Rules 2018*.
- Kazanidis, I., Pellas, N., Fotaris, P., Tsinakos, A., Model, I. C., & Pellas, N. (2018). Facebook And Moodle Integration Into Instructional Media Design Courses : A Comparative Analysis Of Students ' Learning Experiences Using The Community Of Inquiry (Coi) Model Facebook And Moodle Integration Into Instructional

- Media Design Courses : A Co. *International Journal Of Human-Computer Interaction*, 34(10), 1–11. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1471574>
- Lugueti, C., Goodyear, V. A., & André, M. H. (2017). “ That Is Like A 24 Hours-Day Tournament !”: Using Social Media To Further An Authentic Sport Experience Within Sport Education. *Sport, Education And Society*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/13573322.2017.1292235>
- Tangkudung, J. (2018). Metodologi Penelitian Kajian Dalam Olahraga, (October).