



Penggunaan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Dasar Bermain Bola Basket

Akhmad Sobarna¹, Aditya Prasetyo² Dicky Gunawan³

^{1,2,3} STKIP Pasundan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan April 2019

Keywords:

Basketball, Dribbling, and Snake Ladder Media

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 di SMK Pariwisata IT Nurul Imam. Dengan sampel kelas XI sebanyak 30 orang terdiri dari 18 siswi dan 12 siswa, metode penelitian menggunakan eksperimen dengan desain *The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. *Treatment* yang diberikan berupa media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Proses penelitian berlangsung selama 5 minggu dengan hasil analisis menunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa-siswi di SMK Pariwisata IT Nurul Imam 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.

Abstract

The purpose of this study was to find out how much influence the use of snake ladder media in improving students' dribbling skills in basketball games at the IT Tourism Vocational School Nurul Imam. With a sample of XI class of 30 people consisting of 18 female students and 12 students, the research method used experiments with the design of The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design. Treatment given is in the form of snake ladder playing media in the learning process. The research process lasted for 5 weeks with the results of the analyst showing the average value obtained by students at the IT Tourism Vocational School Nurul Imam when the pre-test was conducted at 22.33 and the post-test was 26.56. there is an increase even though it is not too large with an average increase of 4.2.

© 2019 Akhmad Sobarna, Aditya Prasetyo, Dicky Gunawan
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

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. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Rosdiani, 2012). Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan untuk membentuk jasmani anak sehingga dapat menjaga kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia (Hughson & Tapsell, 2012; Lynch & Soukup, 2016; Sallis & McKenzie, 2013). Namun selain itu melalui pendidikan jasmani anak juga belajar untuk membentuk karakter-karakter positif yang dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan jasmani maka siswa diharapkan dapat memperoleh nilai-nilai positif yang dapat membentuk siswa tersebut menjadi manusia seutuhnya. Sehingga di dalam proses belajar mengajar guru ataupun pendidik sangat berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat siswa mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya lebih tinggi dengan demikian seluruh gerakan bisa lebih

bermakna dan mampu membawa dampak perubahan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sangat penting untuk menuju kesuksesan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain. Media pendidikan jasmani adalah sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan pendidikan jasmani (Hanief, 2016; Riyanto, 2017).

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani dalam penyelenggaraan program pendidikan jasmani. Tentunya penggunaan media sangatlah penting dan perlu dikembangkan, artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan mampu mendorong kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya (Braga, Tracy, & Taliaferro, 2015; Brian, Ward, Goodway, & Sutherland, 2014).

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 (Light, Curry, & Mooney, 2014; Malik, Priyono, & Qoriah, 2013). Berdasarkan uraian sebelumnya tentang pentingnya pengembangan media, dilihat dari kondisi kegiatan belajar mengajar di masa

sekarang, para guru khususnya di dalam pembelajaran penjasorkes masih kurang memanfaatkan media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran terutama pada cabang olahraga permainan bola basket. Karena itu peneliti mencoba menerapkan media yang bersifat edukatif didalam permainan bola basket.

Permainan bola basket sendiri merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari kalangan pelajar hingga mahasiswa merasa bahwa permainan bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Dalam memainkan permainan bola basket pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti *passing*, *dribling*, dan *shooting* serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Naismith, 2013; Schnitman, 2013).

Dalam permainan bola basket terdapat gerak dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu *passing*, *dribling*, dan *shooting*. Ketiga gerak dasar tersebut tidak bisa terpisahkan dalam permainan bola basket, setiap gerakan mempunyai tujuan tersendiri, gerakan *passing* mempunyai tujuan mengoper bola kepada teman satu tim, gerakan *dribling* mempunyai tujuan menggiring bola dan untuk menghindari lawan, gerakan *shooting* mempunyai tujuan mencetak poin. Dalam kenyataannya di lapangan masih banyak siswa atau atlet yang belum memahami dan menguasai gerak dasar tersebut dengan demikian peneliti tertarik untuk menggunakan media permainan ular tangga guna meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bola basket.

Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (Andrews et al., 2018; Nugrahani, 2007; Siyam, Nurhapsari, & Benyamin, 2015; Warburton & Madge, 2015). Permainan ular tangga ini digunakan selama proses pembelajaran sebagai sarana bagi siswa untuk mengerjakan tugas gerak yang berhubungan dengan permainan bola basket tentang keterampilan tehknik - tehknik dasar bermain bola basket dalam bentuk kuis, 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.

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.)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. 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 ulartangga terhadap keterampilan *dribbling* bola basket siswa di SMK Pariwisata IT Nurul Imam.

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMK Pariwisata IT Nurul Imam yang berjumlah 30 orang. Teknik analisis data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk melaksanakan penelitian, diperlukan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, untuk itu ada alat ukur yang baik dan biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes yang dibuat berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang tertuang dalam kisi-

kisi tes penilaian keterampilan. Kemudian tes diberikan kepada masing-masing kelas, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan tujuan untuk melihat peningkatan keterampilan bermain diantara kelas tersebut, baik sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) ataupun sesudah diadakannya perlakuan (*treatment*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data hasil tes keterampilan *dribbling* siswa dan kemudian menganalisis data tersebut dengan menggunakan *software* SPSS versi 23. Maka diperoleh hasil seperti pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Deskripsi hasil analisis data keterampilan *dribbling*

		Paired Samples Test					T	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Lower	Upper							
Kelompok eksperimen	pretest - posttest	-9,935	8,565	1,307	-14,13	-6,08	-8,04	0,000
Kelompok kontrol	pretest - posttest	-6,063	12,092	2,005	-10,67	-4,09	-6,58	0,005

Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka H₀ ditolak, sedangkan jika p-value > 0,05 maka H₀ diterima. Berdasarkan data pada tabel di atas, data keterampilan *dribbling* kelompok eksperimen memiliki nilai Signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi (Sig) tersebut lebih kecil daripada 0,05 maka H₀ ditolak, ini berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan *dribbling* siswa yang menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran bola basket.

Sementara itu data keterampilan *dribbling* kelompok kontrol memiliki nilai Signifikasnsi 0,005. Karena nilai signifikansi (Sig) tersebut lebih kecil daripada 0,05 maka H₀ ditolak, ini berarti terdapat peningkatan yang signifikan pula pada keterampilan *dribbling* siswa yang melakukan pembelajaran bola basket seperti biasanya.

Melihat hasil analisis data yang menunjukkan dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa-siswi di SMK Pariwisata IT Nurul Imam ketika dilaksanakan *pre-test* dan

post-test terdapat peningkatan walau tidak terlalu besar, namun dapat menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki pengaruh 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.

Hasil penelitian ini, yang berupa penerapan media ular tangga dalam pelaksanaan pembelajaran bola basket yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan

dribbling siswa sesuai dan semakin menegaskan hasil-hasil penelitian lain yang relevan, dimana melalui media pembelajaran yang berupa ular tangga mampu meningkatkan berbagai keterampilan siswa (Malik et al., 2013; Nugrahani, 2007; Warburton & Madge, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran permainan bola basket yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dengan menggunakan media ular tangga ini dapat memudahkan siswa menyerap materi dengan lebih baik, karena pada pelaksanaannya yang menyenangkan membuat siswa lebih berantusias dalam pembelajaran.

Maka dari itu, pemanfaatan media pembelajaran harus disadari betul oleh guru penjasorkes agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan yaitu jenis media ular tangga ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrews, D., Dmitrijeva, J., Bigdeli, A. Z., Baines, T., Andrews, D., Dmitrijeva, J., & Bigdeli, A. Z. (2018). *Snakes and Ladders in Servitization : Using a Game to Capture Inhibitors and Enablers of Transformation Snakes and Ladders in Servitization Using a Game to Capture Inhibitors and Enablers of Transformation*. Research-Technology Management, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1080/08956308.2018.1516930>
- Braga, L., Tracy, J. F., & Taliaferro, A. R. (2015). *Modifying Net/Wall Games to Include Individuals with Disabilities*. JOPERD, 86(1), 16–22.
- Brian, A., Ward, P., Goodway, J. D., & Sutherland, S. (2014). *Modifying Softball for Maximizing Learning*

- Outcomes in Physical Education*. JOPERD, 85(2), 32–37.
- Hanief, Y. N. (2016). *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Alat Bantu Tali Dan Bantuan Teman Terhadap Peningkatan Keterampilan Back Handspring*. Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan, 192–202.
- Hughson, J., & Tapsell, C. (2012). *Physical Education and the “ Two Cultures ” Debate : Lessons from Dr . Leavis*. Quest. <https://doi.org/10.1080/00336297.2006.10491891>
- Light, R., Curry, C., & Mooney, A. (2014). *Game Sense as A Model for Delivering Quality Teaching in Physical Education*. *Asia-Pacific Journal of Health , Sport and Physical Education*, 5(1), 67–81. <https://doi.org/10.1080/18377122.2014.868291>
- Lynch, T., & Soukup, G. J. (2016). *“Physical education ”, “ health and physical education ”, “ physical literacy ” and “ health literacy ”: Global nomenclature confusion*. *Cogent Education*, 1–22. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1217820>
- Malik, A. A., Priyono, B., & Qoriah, A. (2013). *‘Ular Tangga Olahraga’ Media Permainan Edukatif untuk Olahraga Dengan Menggunakan Sistem Sirkuit Training Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri Ajibarang Tahun 2013*. *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations*, 2(10), 630–636.
- Naismith, J. (2013). *Basket Ball*. *American Physical Education Review*, (January 2015). <https://doi.org/10.1080/23267224.1914.10651409>
- Nugrahani, R. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 35–44.
- Riyanto, P. (2017). *Pengaruh pemanfaatan ilmu teknologi*. *BIORMATIKA Jurnal Ilmiah FKIP Subang*, 4(2).
- Sallis, J. F., & McKenzie, T. L. (2013). *Physical Education ’ s Role in Public Health*. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. <https://doi.org/10.1080/02701367.1991.10608701>
- Schnitman, R. J. (2013). *Mass Teaching in Basket Ball Skills*. *The Journal of Health and Physical Education*, (February 2015), 37–41. <https://doi.org/10.1080/23267240.1930.10620426>
- Siyam, S. N. L., Nurhapsari, A., & Benyamin, B. (2015). *Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun*. *ODONTO Dental Journal*, 2, 25–28.
- Warburton, J., & Madge, C. (2015). *The snakes and ladders of research : using a board game to teach the pitfalls of undergraduate research design*. *Journal of Geography in Higher Education*. <https://doi.org/10.1080/03098269408709263>