



IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SHOOTING BOLA BASKET BERBASIS VIDIO DI STKIP PASUNDAN

Ruslan Rusmana¹, Budiman²

^{1,2} STKIP Pasundan

E-mail: ruslan.rusmana24@gmail.com¹, budiiimann13@gmail.com²

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1558>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar keterampilan lay up shoot bola basket pada mahasiswa prodi PJKR STKIP Pasundan. Subjek penelitian adalah 25 orang mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain eksperimen. Keterampilan yang dinilai adalah hasil tembakan dari tiga kali kesempatan dan diambil yang terbaik dengan menggunakan teknik total sampling mahasiswa tingkat dua yang mengikuti perkuliahan bola basket. Berdasarkan output diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,038 > 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan *Paired Samples Test*, maka dapat disimpulkan H_0 diterima H_1 ditolak, yang artinya bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan implementasi video pembelajaran terhadap hasil lay up dalam permainan bola basket.

Kata Kunci: *Implementasi, Pembelajaran, Bola Basket, Shooting Lay Up.*

PENDAHULUAN

Kondisi di tengah wabah virus COVID-19 saat ini memaksa semua orang untuk dapat beradaptasi dalam melakukan aktivitasnya salah satunya dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP Pasundan dalam mengikuti mata kuliah bola basket pada semester ganjil tahun akademik 2020-2021 yang biasanya dilakukan secara tatap muka atau *offline* akan tetapi sekarang arus dilakukan secara *daring*, merujuk apa yang di ungkapkan (Argaheni, 2020) *daring* dapat meningkatkan pemerataan akses dan perluasan pendidikan karena hasil penelitian (Subiako, 2013) harus diakui bahwa teknologi komunikasi sudah masuk di desa-desa. Juga hasil penelitian (Ilham & Oktafiranda, 2021) hasil lapangan e-learning dengan persentase 84,44%. Hal tersebut tentu berbeda dengan apa yang dilihat oleh peneliti lapangan yang mana pembelajaran secara *daring* masih banyak kendala karena keterbatasan infrastruktur internet yang belum merata kesemua daerah. Hasil penelitian (Rosnaeni & Prastowo, 2021) kendala pembelajaran jarak jauh diantaranya terbatasnya perangkat pembelajaran dan

akses internet, latar belakan pendidikan orang tua dan tugas menumpuk terlalu banyak sehingga membuat minat belajar menjadi menurun.

Dampak covid-19 menjadikan bertransformasi pada teknologi pendidikan di Indonesia (Muskania & Zulela MS, 2021). Pelaksanaan pembelajaran secara *daring* sebetulnya bukan hanya karena ada pandemi covid-19 tapi sudah menjadi suatu eharusan tuntutan perkembangan zaman yang semakin kesini inovasi teknologi berubah begitu cepat.

Kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan pembelajaran *daring* selama pandemi covid 19 menjadi tantangan pembelajaran digital bagi dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran jasmani yang cenderung lebih banyak melakukan praktek di banding teori. Sebetulnya sebelum masa covid 19 pengaruh teknologi dalam kehidupan di masyarakat sangat signifikan, terutama bagi anak-anak digambarkan. Saat ini anak-anak digambarkan sebagai *digital natives* dan dianggap lebih kompeten dalam menggunakan teknologi (Ahlgren-Delzell & Rivera, 2015). Saat ini fenomena yang saya amati dilapangan ada beberapa



permasalahan diantaranya masih belum meratanya koneksi internet ke semua daerah, masih kurangnya literasi pembelajaran bola basket secara daring, model pembelajaran bola basket secara daring yang menyenangkan dan belum adanya sistem aplikasi android yang khusus untuk pembelajaran bola basket secara daring, namun masalah tersebut menjadi peluang bagi *reseacher* untuk meneliti model pembelajaran bola basket di sekolah secara daring karena sampai dengan hari ini pembelajaran bola basket di sekolah seperti mati suri karena lapangan bola basket dan sekolah ditutup digantikan dengan pembelajaran secara daring demi mencegah penyebaran covid 19. Dibutuhkan suatu model pembelajaran bola basket yang dapat menyesuaikan sesuai situasi dan kondisi atau memodifikasi pembelajaran bola basket.

Organisasi kesehatan dunia (WHO) pada 11 maret 2020 telah menyatakan wabah virus corona (covid-19) sebagai pandemi global (Cucinotta, 2020). Termasuk di Indonesia pemerintah mengeluarkan kebijakan *physical distancing* sebagai langkah ikhtiar agar tidak terkena dampak dari pandemi Covid-19 karena belum pasti kapan akan berakhir, biarpun keselamatan merupakan hal yang paling utama akan tetapi pembelajaran di semua jenjang pendidikan harus tetap dilaksanakan maka dari itu Pembelajaran Jarak Jauh atau daring sebagai salah satu solusi cara untuk mengimplementasikan tujuan pembelajaran. Diperkuat dengan kebijakan pemerintah melalui menteri pendidikan dan kebudayaan yang menyatakan bahwa pihaknya akan mengupayakan digitalisasi pembelajaran pada 2021. Ini dilakukan salah satunya untuk mngantisipasi pembelajaran secara digital seperti yang dilaksanakan selama pandemi karena mau tidak mau kitapun harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan penuh kemajuan teknologi di era disrupsi 4.0 dimana semuanya menjadi lebih mudah, lebih cepat dan ekonomis.

Kaitan dengan hal tersebut hasil survei peneliti dilapangan ketika mengajar mata kuliah bola basket di PJKR STKIP Pasundan pada tahun 2018 peneliti menggunakan metode *part method* dalam

meningkatkan hasil belajar keterampilan *layup* bola basket terjadi peningkatan keterampilannya sebesar 18% (Akhmad Sobarna, Ruslan Rusmana, 2018). Peneliti merasa perlu jika penelitian tersebut dilaksanakan lagi dengan pengembangan media vidio yang disesuaikan dengan kondisi pandemi covid-19 juga perkembangan digitlasasi pendidikan seperti yang di gemborgemborkan mentri pendidikan tentang kampus merdeka.

Urgensi dari penelitian ini perkembangan teknologi pasti akan terjadi dan jika kita menghindarinya maka akan tertinggal dari suatu generasi kemudian kondisi pandemi covid-19 belum ada kepastian kapan akan berakhir maka dari itu implementasi pembelajaran daring *layup* bola basket berbasis vidio sangat tepat karena saat ini yang paling efektif untuk pembelajaran keterampilan gerak adalah dengan menggunakan vidio baik itu dari hasil berselancar di internet seperti bahan dari youtube atau vidio lainnya.

Berdasarkan analisisa peneliti sumber belajar mata kuliah praktek saat ini yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa dan dosen adalah dari vidio, kenapa mengambil keterampilan layup karena keterampilan ini kalau dilihat dari segi teori merupakan teknik yang paling gampang kedua dalam banyak jenis shooting karena jaraknya dekat kemudian posisi lepasan terakhir lebih dekat ke keranjang dibanding jenis shooting lainnya. Meskipun keterampilan layup merupakan keterampilan dasar yang relatif mudah dilakukan akan tetapi masih banyak pemain bola basket yang melenceng dalam memasukan bola ke dalam keranjang. Mungkin banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya teknik yang salah, faktor psikologi atau faktor fisik yang tidak mendukung. Persentase tembakan tertinggi adalah tembakan layup yang dilakukan pemain yang berada dengan jarak yang dekat dengan keranjang. Posisi yang dekat dengan keranjang harusnya memiliki persentase yang lebih tinggi ketika melakukan tembakan. Selain faktor teknik, fisik dan psikologi penulis meyakini bahwa perllu adanya tambahan medi ketia belajar atau berlatih maka dari itu penulis akan



meneliti tentang bagaimana dampak atau pengaruh dari hasil pembelajaran dengan metode daring berbasis video ini. maka dari itu peneliti meyakini penelitian ini sangat penting dengan judul besar implementasi pembelajaran daring layup bola basket berbasis video di STKIP Pasundan.

Implementasi pembelajaran secara daring, online atau lebih dikenal dalam dunia pendidikan disebut dengan pendidikan jarak jauh dan bahasa modern nya digitalisasi pendidikan yaitu pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan learning manajemen system, memang membutuhkan strategi yang tepat dalam pemilihan bahan, media serta metode mengajar terutama dalam mata kuliah praktek. (Guasch, Espasha & meli, 2019) dalam pembelajaran online yang mempunyai peran kunci implementasi pembelajaran adalah yang memberikan umpan balik. Yang memberikan umpan balik disini adalah mahasiswa atau siswa bagaimana agar siswa dapat memberikan umpan balik terhadap materi keterampilan gerak yang diberikan oleh dosen. sebagian besar dibandingkan tetapi agar pembelajaran online menjadi efektif dan efisien, dosen, organisasi, dan institusi harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang manfaat dan batasannya (Adedoyin & Soykan, 2020). Semua elemen harus memiliki persepsi sudut pandang yang sama antara mahasiswa, dosen dan lembaga. Pembelajaran telah berubah secara dramatis satu kebutuhan mendesak bagi pendidik adalah mengintegrasikan teknologi ke dalam pengaturan kelas untuk meningkatkan kinerja siswa namun pendidik secara internasional dihadapkan pada tantangan yang semakin meningkat untuk memasukkan teknologi ke dalam praktik pedagogis mereka dengan sukses (Shan li, Juan zheng & Yufeng Zhen, 2018). Selain itu Program pendidikan jarak jauh memberikan peserta didik menjadi lebih fleksibilitas dan akses ke dalam pembelajaran, mungkin tidak akan bisa mengikuti jika banyak pembelajaran jika tidak ada PJJ. Program pendidikan jarak jauh menjadi semakin populer karena institusi tidak hanya ingin memangkas biaya, tetapi juga memperluas daerah tradisional

tanpa berinvestasi dalam (Beban & Dosen, 2020) operasi bangunan gedung (Goad Tyler et al, 2020).

Dalam permainan (Hampson et al., 2020) bola basket terdapat beberapa teknik atau keterampilan yaitu *Passing, dribbling & shooting*. Pada bahasan ini kami akan berfokus pada *shooting* menurut (FIBA, 2018) ada beberapa jenis *shooting* diantaranya *free-throw* yang merupakan tembakan ketika bola dalam pegangan tangan atau kedua tangan seorang pemain dan kemudian dilemparkan ke arah keranjang, tepisan adalah ketika bola diarahkan dengan menggunakan tangan atau kedua tangan ke arah keranjang dan *dunk* adalah ketika bola dilesahkan kebawah masuk kedalam keranjang lawan dengan satu atau kedua tangan. Layup merupakan pengebangan dari jenis tembakan juga, (Brown & Brown, 2016) salah satu teknik terpenting dalam bola basket adalah layup. Kesuksesan dalam melakukan layup ketika dalam pertandingan sangat mempengaruhi hasil pertandingan karena layup persentasenya sangat sering dilakukan oleh setiap pemain bola basket dilapangan.

Menembak adalah daya tarik bagi pemain untuk untuk bermain bola basket, teknik ini paling di gemari karena setiap pemain mempunyai untuk mencetak skor (Vic Amber, 2012). Coba saja berikan kepada pemain ketika berada dilapangan sendiri pasti mereka nalurinya ingin melakukan tembakan ke keranjang dan tembakan juga merupakan finising penentu kemenangan setelah *dribbling* dan *passing*. (Donovan, 2010) Menembak adalah keterampilan yang paling populer bagi semua usia dan semua tingkat. Banyak jenis jenis tembakan diantaranya layup, *free throw*, *jump shoot* dan *hook shoot*. Kemudian jenis tembakan tersebut harus dilatihkan sesuai dengan desain situasi pertandingan yang sangat sulit dan selalu berubah. Ingatkan para pelajar bahwa dalam mempelajari keterampilan dengan benar memasukan bola ke keranjang hanyalah salah satu tolak ukur keberhasilan.

Permasalahan yang terjadi salah satunya pada pelaksanaan perkuliahan mata kuliah bola basket di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



STKIP Pasundan dari dulu perkuliahan selalu dilaksanakan secara tatap muka yang dianggap lebih baik dengan hari ini karena dampak dari covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring. Maka hal tersebut yang menjadi pertanyaan kami sebagai peneliti untuk melaksanakan penelitian mengetahui perihal efektivitas pelaksanaan perkuliahan di PJKR STKIP Pasundan. Kalau pembelajaran dilaksanakan secara daring tapi kita mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik saya kira akan membuat hasil pembelajaranpun berhasil.

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan beberapa pernyataan dan teori diatas perlu kiranya saya menyampaikan tujuan dalam penelitian ini yaitu perlunya obat atau solusi untuk mengatasi pembelajaran secara daring lebih efektif dengan tema besar memberikan materi secara daring berbasis video pada perkuliahan bola basket pada mahasiswa PJKR STKIP Pasundan.

METODE

Desain penelitian yang digunakan karena keterbatasan situasi dan kondisi

pandemi covid 19 maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan desain eksperimen tanpa kelompok kontrol dengan jumlah sampel menggunakan total sampling sebanyak 25 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes layup shoot bola basket yang dibuat oleh peneliti dan telah di uji validitas dan realibilitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran shooting lay up bola basket berbasis video tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Persyaratan pengujian analisis data yang pertama adalah menguji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *one kolmogorov smirnov* melalui IBM SPSS 25 dengan ketentuan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05) maka data berdistribusi tidak normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05) maka data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data hasil lay up dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji normalitas data kelompok eksperimen.

	Kolmogrov-smirnov	Asymp. (2-tailed)	Ket
Pretest kelompok eksperimen	0,145	0,185	Data Normal
Postes kelompok eksperimen	0,125	0,139	Data Normal

Dari hasil output diatas dapat dipaparkan hasil sebagai berikut: 1) Tabel uji normalitas di atas menunjukkan untuk data hasil lay up pada pretest kelompok eksperimen diketahui bahwa nilai KS = 0,145 dan Signifikansi (Sig.) = 0,185 > 0,05 maka Ho diterima, dengan demikian distribusi data dinyatakan normal; 2) Untuk data hasil lay up posttest kelompok eksperimen dengan nilai KS = 0,152 dan Signifikansi (Sig.) = 0,139 > 0,05 maka Ho diterima, dengan demikian distribusi data dinyatakan normal.

Langkah berikutnya untuk persyaratan pengujian statistik adalah uji homogenitas. Statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji statistik *One Way Anova* melalui IBM SPSS 25 dengan ketentuan apabila (Sig.) > 0,05 maka data homogen, sedangkan bila (Sig.) < 0,05 data tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas data hasil lay up pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil uji homogenitas hasil *Pretest* dan *Posttest* kelompok eksperimen.

	Leven statistic	Sig. (2-tailed)	Ket
--	-----------------	-----------------	-----



Pretest dan posttest kelompok eksperimen	0,132	0,579	Data Homogen
--	-------	-------	--------------

Dari tabel di atas perhitungan uji homogenitas pada *pretest* dan *Posttest* kelompok eksperimen diketahui bahwa nilai leven statistic = 0,312 dan signifikansi (Sig.) = 0,579 > 0,05 maka H_0 diterima, dengan demikian distribusi data dinyatakan homogeny.

Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji statistik *paired samples test* melalui IBM SPSS 25. Berikut adalah data hasil pengujian *paired sample test*, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji *paired sample test* pada kelompok eksperimen

	T	Sig. (2-tailed)	Keputusan	Kesimpulan F
Kelompok eksperimen	-2,191	0,185	Ho Ditolak	Pengaruh signifikan

Dasar pengujian untuk uji pengaruh data adalah sebagai berikut:

Hipotesis:

- H_0 = Tidak terdapat Pengaruh signifikan implementasi video pembelajaran terhadap hasil lay up dalam permainan bola basket
- H_1 = Terdapat Pengaruh signifikan implementasi video pembelajaran terhadap hasil lay up dalam permainan bola basket

Kriteria Keputusan:

- Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas >0,05, H_0 diterima dan H_1 ditolak
- Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05, H_0 ditolak dan H_1 diterima

Keputusan:

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,038 > 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan *Paired Samples Test*, maka dapat disimpulkan H_0 diterima H_1 ditolak, yang artinya bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan implementasi video pembelajaran terhadap hasil lay up dalam permainan bola basket.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari data yang peneliti peroleh dari lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada

implementasi pembelajaran shooting layup bola basket secara daring karena mahasiswa rata-rata hanya memahami secara teori saja tanpa melakukan latihan secara kontinyu, Untuk mata kuliah praktik lebih baik dilaksanakan secara langsung karena yang namanya praktek perlu tahapan belajar yang tepat dan pengulangan yang banyak supaya terjadi otomatisasi dalam melakukan keterampilan termasuk dalam melakukan ketrampilan layup shoot bola basket, Perlu penelitian lanjutan karena hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi belajar keterampilan shooting layup bola basket tidak signifikan berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara materil maupun moril atas terlaksana dan selesainya penelitian ini. Terutama kepada KEMENDIKBUDRISTEK dan STKIP Pasundan yang memberikan kontribusi sangat besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlgim-Delzell, L., & Rivera, C. (2015). A Content Comparison of Literacy Lessons from 2004 and 2010 for Students with Moderate and Severe Intellectual Disability. *Exceptionality*, 23(4), 258–269. <https://doi.org/10.1080/09362835.2015>



- .1064417
- Akhmad Sobarna, Ruslan Rusmana, Y. M. (2018). MENINGKATAN HASIL BELAJAR LAY UP SHOOT DENGAN MENGGUNAKAN METODE BAGIAN PERBAGIAN. *SEGAR*, 7, 54–63.
- Argaheni, N. B. (2020). Sistematik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>
- Beban, T. I. M., & Dosen, K. (2020). *Rubrik beban kerja dosen (bkd)*.
- 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>
- Cucinotta, V. V. (2020). WHO Declares COVID-19 a Pandemic. *Acta Biomedica*, 2020; 91, : 157–160.
- Donovan, M. (2010). *Youth Basketball 101 Drills*.
- FIBA. (2018). *Official Basketball Rules 2018*.
- Hampson, N., King, L., Eriksson, L. M., & Smee, H. (2020). The effects of relaxation training on depression and anxiety in people living with long-term neurological conditions. *Disability and Rehabilitation*, 42(15), 2100–2105. <https://doi.org/10.1080/09638288.2018.1554009>
- Ilham, M., & Oktafiranda, N. D. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH TEORI DAN PRAKTIK BOLA VOLI BERBASIS E-LEARNING. 1(1), 105–112.
- Muskania, R., & Zulela MS. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>
- Rosnaeni, R., & Prastowo, A. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19: Kasus di SDN 24 Mecanang Kabupaten Bone. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2241–2246.
- Subiakto, H. (2013). *Internet untuk pedesaan dan pemanfaatannya bagi masyarakat The usage of internet for the village and villagers*.
- Vic Amber. (2012). *Petunjuk Untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*.