

MEDIA *SHOOTING* MULTIGUNA OLAHRAGA BOLA BASKET UNTUK PEMBELAJARAN MAHASISWA

David Iqroni ^{1*}

¹ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, 36361

* Corresponding Author: davidiqroni@unja.ac.id

Keterangan	Abstrak
<hr/> <p>Rekam Jejak: <i>Received</i>, April 2022 <i>Revised</i>, Mei 2022 <i>Accepted</i>, Juni 2022</p> <hr/> <p>Kata Kunci: Media; Bola Basket; Pembelajaran.</p> <hr/>	<p>Tujuan pengembangan ring basket multiguna yaitu sebagai sarana yang membantu mempermudah proses dalam pembelajaran mahasiswa agar lebih efektif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Ketiga atribut tersebut adalah standar (<i>standards</i>), evaluasi berkelanjutan (<i>ongoing evaluation</i>), dan manajemen proyek (<i>project management</i>). Sedangkan untuk ketiga tahap tersebut adalah tahap perencanaan (<i>planing</i>), tahap desain (<i>design</i>), dan tahap pengembangan (<i>development</i>). Berdasarkan hasil analisis data dilihat bahwa produk media <i>shooting</i> multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dinyatakan valid oleh tim ahli, hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media media <i>shooting</i> multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dengan nilai rata-rata 97 pada kategori valid/praktis. hasil validitas materi oleh pakar materi diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas materi media <i>shooting</i> multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa nilai rata-rata 96. Praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan setelah di ujicobakan pada mahasiswa, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 10 orang mahasiswa berada 81.8. Hal ini berarti media <i>shooting</i> multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dalam proses pembelajaran sudah termasuk pada kategori praktis.</p>

PENDAHULUAN

Di dalam kehidupan sehari-hari olahraga dapat perhatian besar untuk meningkatkan kualitas kesehatan dan kebugaran jasmani. Maupun pencapaian prestasi bagi manusia (Supriati et al., 2021). Sekolah atau universitas tempat dimana para siswa belajar dan melakukan aktivitas olahraga saat pelajaran olahraga maupun di luar jam sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler atau unit kegiatan mahasiswa olahraga (Harahap & Sinulingga, 2021). Kegiatan olahraga memerlukan khusus seperti pembinaan kesegaran jasmani dalam peningkatan kualitas fisik (Helmi & Aditya, n.d.). Dalam pembinaan kebugaran jasmani dilakukan dengan inovasi dan terobosan baru agar meningkatkan kualitas pembinaan kebugaran jasmani serta mengetahui permasalahan yang jadi penghambat selama ini untuk berolahraga (Aditya et al., 2020). Kegiatan olahraga di tanah air untuk mencari bibit-bibit atlet dan atlet berprestasi harus memerlukan perhatian dan pembinaan khusus (Pasaribu, 2022). Olahraga bukan hanya dilakukan di waktu yang senggang dan memanfaatkan fasilitas saja, namun lebih dari itu, seperti mencapai prestasi untuk kebanggaan diri dan Negara, ada empat dasar tujuan manusia melakukan olahraga sekarang ini yaitu: (1) mereka melakukan olahraga untuk rekreasi, (2) Tujuan pendidikan, (3) mencapai tingkat jasmani tertentu, dan (4) mencapai sasaran prestasi tertentu (Nugroho & Raharjo, 2020). Bola basket merupakan salah satu olahraga yang cukup berkembang di Indonesia, olahraga bola basket adalah olahraga yang menggunakan jenis bola besar dimainkan dengan cara menggiring bola dipantulkan di lantai dan di oper teman dengan tujuan memasukan bola ke ring dengan sebanyak-banyaknya (Hasyim & Haris, 2021). Di dalam permainan bola basket terdiri lima orang dalam satu tim baik putra maupun putri (Mahyuddin & Sudirman, 2021). Dalam permainan bola basket sejatinya memasukan bola memasukan bola sebanyak-banyaknya guna mencetak angka dan mencegah lawan agar tidak memasukan bola dan mencetak angka, untuk itu terdapat tiga unsur dasar yang harus dikuasai oleh pemain basket yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengumpan), dan *dribble* (menggiring bola) (Apifa et al., 2020). Dari semua teknik dasar, *shoot* (menembak) merupakan yang paling penting karena *shoot* (menembak) merupakan segala usaha memasukkan bola ke dalam ring (basket) untuk memperoleh point atau nilai (Lubis, 2019). Ring basket merupakan sarana untuk para pemain untuk mencetak poin. Tiang ring basket memiliki tinggi 3,05 meter dan diameter ring 450 mm (Helmi & Winata, 2017). Dengan tiang yang sangat tinggi mahasiswa yang mulai belajar olahraga sering kesusahan dalam memasukan bola ke ring, untuk bermain bola basket sarana seperti ring basket suatu hak yang harus diperhatikan untuk pembelajaran bagi mahasiswa mau pun siswa agar lebih efektif dan prosesnya berjalan dengan lancar, oleh karena itu mahasiswa/siswa membutuhkan sarana yang fleksibel sehingga mempermudah dalam pembelajaran (Lubis et al., 2017). Berdasarkan latar belakang di atas hal yang menarik untuk diteliti yaitu bagaimana sarana ring basket lebih fleksibel dalam pembelajaran mahasiswa jurusan PJOK, maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Shooting* Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran Jurusan PKO Mahasiswa Universitas Jambi”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Assingkily, 2021). Dipilih karena metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut (Salim, 2019). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Ramdhan, 2021). Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan (Simarmata et al., 2021). Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu (Setyosari, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran Jurusan PKO Mahasiswa Universitas Jambi

dengan langkah-langkah yang sistematis untuk kemudian diuji kelayakannya dari segi media (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan produk adalah model pengembangan Alessi dan Trollip (Nasrudin, 2019). Model pengembangan Alessi dan Trollip merupakan model pengembangan yang terdiri dari tiga atribut yang didalamnya terdiri dari tiga tahap, ketiga atribut tersebut adalah standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan majemen proyek (*project management*), sedangkan untuk ketiga tahap tersebut adalah tahap perencanaan (*planing*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*) (Hermawan, 2019). Standards mendefinisikan kualitas yang terus diupayakan oleh tim pengembang. Secara khusus, suatu set standar berasal dari dua sumber. Pertama, terdapat serangkaian standar yang dibawa tim proyek ke dalam sebuah tabel. Ini mendefinisikan kualitas apa saja yang akan dipilih oleh tim. Kedua, terdapat standaryang berasal dari persyaratan spesifik proyek dan klien. Standar kedua ini jarang bertentangan dengan set yang pertama karena pada set ini dapat ditambah dengan detail yang lebih spesifik, seperti warna dan font yang digunakan, tampilan dan nuansa keseluruhan, dan tingkat konten yang lebih detail. *Ongoing evaluation* merupakan suatu proses pengujian, evaluasi, dan revisi terhadap komponen proyek sebelum dimasukkan ke dalam program akhir. Selama tahapan berlangsung, evaluasi terus dilakukan sehingga jika terdapat kesalahan, maka proyek dapat langsung diperbaiki. Proses ongoing evaluation yang baik adalah dengan mengetahui standar yang telah ditetapkan. Tidak praktis dan tidak efektif jika hanya menunggu sebuah proyek mendekati penyelesaian sebelum melakukan penilaian apakah standar telah diterapkan. Evaluasi dapat diterapkan pada susunan kata, konten grafis, dan sejenisnya. Dan *project management* adalah atribut yang harus meliputi seluruh proyek agar memiliki pengelolaan sumber daya yang baik, seperti biaya dan waktu. Kegiatan project management yaitu mengatur setiap tahapan sehingga dapat berjalan sesuai rencana awal hingga akhir. Bagian dari proses ini adalah perencanaan (*planning*) dalam tahap awal proyek.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, yang berupaya membuat suatu produk dalam sistem pembelajaran yaitu pengembangan media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa PKO Universitas Jambi. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa pengembangan media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Prosedur pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Model pengembangan Alessi dan Trollip merupakan model pengembangan yang terdiri dari tiga atribut yang didalamnya terdiri dari tiga tahap. Ketiga atribut tersebut adalah standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan majemen proyek (*project management*). Sedangkan untuk ketiga tahap tersebut adalah tahap perencanaan (*planing*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Tahap Perencanaan (*Planning*) tahap ini terdiri dari empat langkah antara lain Menetapkan ruang lingkup kajian (*Define the scope*), Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, Memproduksi dokumen perencanaan, Memproduksi style manual. Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dirancang berdasarkan pembelajaran mahasiswa lebih menekankan pada kompetensi mahasiswa, dimana selain memahami konsep dan prinsip keilmuan juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang akan di pelajari melalui pembelajaran. Sesuai dengan mata kuliah basket. Berdasarkan indikator-indikator yang telah dirumuskan untuk perkuliahan basket. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran tersebut peneliti mengembangkan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dapat memvisualisasikan media dalam belajar sehingga mahasiswa dapat memahami dengan mudah materi pembelajaran secara langsung dengan baik.

Berdasarkan konsep-konsep untuk media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang mampu mengantarkan langsung untuk mengetahui pembelajaran basket dengan melakukan praktek langsung. Konsep media pembelajara ini di rancang sesuai kebutuhan mahasiswa yang nantinya dapat di gunakan langsung oleh mahasiswa. Pendefenisian bertujuan untuk menyesuaikan media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dibuat oleh peneliti. Proses pembelajaran menuntut mahasiswa belajar langsung dan harus aktif dalam membangun pengetahuannya agar mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Sementara pendidik hanya sebagai fasilitator dari kegiatan proses pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran adalah memperoleh pengalaman belajar secara nyata melalui pengenalan tentang olahraga basket, untuk mengetahui dan memahami materi dari olahraga basket. Setelah dianalisis langkah selanjutnya merancang media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa tersebut. Tujuan tahap perancangan adalah merancang media pembelajaran berbasis permainan monopoli sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Merancang media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dilakukan pada tahap kedua yaitu *design phase*. Hasil-hasil pada tahap di atas dijadikan dasar untuk menulis media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Setelah tahap defenisi selesai, baru peneliti menganalisis kebutuhan dari pembelajaran basket tersebut. Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Ini merupakan tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan siswa. Tes yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan kognitif mahasiswa. Media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dianalisis sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Pembahasan

Analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil penelitian dalam pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada analisis kebutuhan ini adalah analisis kesesuaian dengan olahraga basket. Selama proses penelitian peneliti menganalisis kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang di sesuaikan dengan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan merumuskan apa saja yang perlu di perbaiki agar kesmpurnaan media tersebu, dengan adanya analisis kebutuhan dapat berjalan kegiatan kegiatan pembelajaran, serta kerangka kerja dalam merencanakan mengevaluasi hasil yang diperoleh. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan oleh dosen untuk materi olahraga basket. Tujuan analisis ini adalah untuk menetapkan konsep yang dibahas dalam proses belajar dan mengajar. Konsep atau materi benar-benar dipertimbangkan sehingga semua disusun berdasarkan pengetahuan atau keterampilan yang dikuasai oleh mahasiswa pada pelajaran sebelumnya atau pada tahap lebih awal dari materi olahraga basket. Setelah dilakukannya analisi kebutuhan selanjutnya dilakukan pengembangan media oleh peneliti dan tim ahli, dari hasil penegembangan yang di lakukan hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media pembelajaran berbasis permainan monopoli media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa i dengan hasil tersebut diperoleh perbaikan selama dua kali, sehingga memperoleh hasil yang valid media oleh pakar media. Setelah uji validitas media dilakukan uji validitas materi oleh pakar materi yang membahas mengenai kecocokan materi dengan media yang di kembangkan, dari hasil revisi yang dilakukan sebanyak dua kali hasil tersebut dinyatakan valid dan media yang di kembangkan sudah sesuai dengan materi yang di ajarkan. Data yang di analisis dalam penelitian ini adalah hasil data yang di peroleh dari pengisian angket oleh tim ahli pada saat validasi dan dari respon guru serta persepsi mahasiswa pada saat uji kelompok kecil. Data dalam penelitian ini adalah hasil data dalam bentuk angket. Pada panelitian ini, instrument berupa angket. Data angket dianalisis dengan skala linkert. Dalam skala linkert pernyataan-pernyataan yang diajukan oleh responden. Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini diharapkan dapat menjadi contoh membuat

media pembelajaran. Selain itu, guru dan calon guru diharapkan memahami cara membuat media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang baik dan benar agar siswa aktif dalam belajar, karena media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini sangat menentukan keberhasilan mahasiswa dalam memperoleh pengalaman belajar. Dosen bukan hanya sebagai sumber dan medium informasi, namun sekarang dosen hanya sebagian dari sumber dan medium informasi, dahulu dosen aktif mengajar, tetapi sekarang dosen aktif membimbing dan mengembangkan kemampuan. Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dirancang sebelum di ujicobakan juga telah divalidasi oleh pakar pendidikan sehingga diperoleh media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dinyatakan valid. Setelah media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dinyatakan valid, kemudian diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaannya. Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas media dan validitas materi. Validitas isi disini dinyatakan valid oleh validator karena media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan dan validitas media dinyatakan valid oleh validator karena susunan perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat penyusunan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang baik.

SIMPULAN

Produk media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dinyatakan valid oleh tim ahli, hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dengan nilai rata-rata 97 pada kategori valid/praktis. Hasil validitas materi oleh pakar materi diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas materi media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa nilai rata-rata 96. Praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan setelah di ujicobakan pada mahasiswa, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 10 orang mahasiswa berada 81.8. Hal ini berarti media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dalam proses pembelajaran sudah termasuk pada kategori praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K. (2020). Implementation of Problem Based Learning Models with Scientific Approaches in Efforts to Improve Learning Results in Chestpass Basketball Game for Class X High School Students 5 Tanjung Balai 2014–2015 Academic. *1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019)*, 129–131.
- Apifa, W. A. P., Ilham, I., & Iqroni, D. (2020). Profil Keterampilan Shooting Free Throw Atlet Bola Basket. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i1.296>
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*. Penerbit K-Media.
- Harahap, A. A., & Sinulingga, A. (2021). Model Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Android. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.303>
- Hasyim, A. H., & Haris, I. N. (2021). Hubungan Koordinasi Mata Tangan Dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa SMA Kartika XX-I Makassar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 9(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v9i2.478>
- Helmi, B., & Aditya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Senam. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 11(2), 30–37.
- Helmi, B., & Winata, D. C. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Dalam

- Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i2.460>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Lubis, A. E. (2019). Improved Learning Outcomes Shooting Football Media Audio Visual On Private Student Class V SD Titi Berdikari Terrain: Improved Learning Outcomes Shooting Football Media Audio Visual On Private Student Class V SD Titi Berdikari Terrain. *Journal of Midwifery and Nursing*, 2(1), 201–204.
- Lubis, A. E., Ramadan, & Lestari, P. (2017). Penerapan Pendekatan Bermain Pada Dribbling Bola Basket Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i2.462>
- Mahyuddin, R., & Sudirman, A. (2021). Korelasi Koordinasi Mata Tangan Dan Kekuatan Otot Lengan Dengan Shooting Bola Basket. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.305>
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Nugroho, A., & Raharjo, F. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Chest Pass Dalam Bermain Bola Basket Dengan Penerapan Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Siswa Kelas VIII SMP Santa Maria Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.163>
- Pasaribu, A. (2022). Efforts to Improve Dribbling Learning Outcomes in Basketball Games Through a Scientific Approach With Ball Modifications. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jpj.v3i1.596>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H. P., Sutrisno, E., Purba, B., & Makbul, R. (2021). *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Supiati, S., Awaluddin, A., & Ferawati, F. (2021). Minat Siswa Pada Ekstrakurikuler Olahraga Futsal. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.543>