

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA BASKET BERBASIS ANDROID “GO - BASKETBALL”

Nurul Huda

Email: nrlhuda90@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya inovasi media pembelajaran yang menarik yang ada untuk pembelajaran PJOK khususnya tentang teknik dasar bola basket dan kesulitan beberapa siswa dalam memahami teknik dasar bola basket yang diajarkan di sekolah karena kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK khususnya bola basket ketika di kelas atau pembelajaran teori. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran teknik dasar bola basket “Go-Basketball” untuk siswa ditingkat SLTP sederajat terutama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapannya ada 5 tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi), Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian dikembangkan dan diuji cobakan kelayakan produk kepada Guru dan 68 siswa kelas VIII SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan. Hasil analisis data melalui deskriptif presentase menunjukkan bahwa angket ahli materi dan ahli media pembelajaran adalah 84% dengan kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi”. Hasil analisis angket respon guru adalah 88% dengan kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi”. Hasil analisis angket respon siswa adalah 92% dengan kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi”. Berdasarkan penjelasan di atas maka uji kelayakan penggunaan media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android “Go-Basketball” dapat dikatakan “Sangat Layak di gunakan” karena mendapatkan presentase guru dan siswa adalah 88% dan 92%. Sehingga bagi guru dan siswa dapat menjadikan aplikasi ini sebagai media dalam proses pembelajaran dan bagi para peneliti yang ingin mengembangkan lagi aplikasi ini agar dapat lebih bermanfaat dalam penjelasan aplikasi secara luas ataupun secara terkhusus.

Kata Kunci: Pengembangan, Teknik Dasar Bola Basket, Go-Basketball, Android

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi konsumsi masyarakat umum dari berbagai kalangan dan jenjang usia. Pergerakan teknologi yang terus berkembang memberikan pengaruh kepada manusia untuk merubah gaya hidupnya dengan keadaan teknologi yang ada. Hal tersebut berdampak pada dunia pendidikan. Dimana pemanfaatan perangkat teknologi atau elektronik saat ini menjadi hal penting, salah satunya ditetapkan dalam pembelajaran yang dikenal dengan istilah *E-learning*. Oleh karena itu sistem pembelajaran menggunakan elektronik pun semakin dikembangkan. Hal tersebut dilakukan untuk menyesuaikan tuntutan zaman yang semakin canggih. Salah satu pemanfaatan teknologi elektronik dalam pendidikan adalah telepon genggam atau yang biasa disebut dengan handphone. Saat ini handphone merupakan perangkat teknologi yang paling praktis dibawa kemana saja, dan tidak dipungkiri bahwa saat ini hampir semua orang berbagai usia memilikinya. Salah satunya yaitu handphone android yang banyak penggunaannya. Android telah disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis oleh pengembang Android sehingga memudahkan pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya saja ke dalam smartphone. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23)

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah power point, video pembelajaran, LKS (modul), dan media gambar. Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis). Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Dalam hal ini menjadi terobosan bagi guru PJOK terkhusus untuk SMP dalam Pemanfaatan media pembelajaran yang mungkin dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). Demikian juga dalam pembelajaran PJOK, Guru PJOK diuntut harus mampu menggunakan media pembelajaran lebih kreatif dan edukatif dalam proses pembelajaran. Di dalam pembelajaran SMP masih

kurangnya pengembangan media pembelajaran yang membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran PJOK sehingga siswa lebih minat kembali dalam melakukan fundamental olahraga yang dapat dilakukan.

Pembelajaran PJOK dalam prosesnya tidak bisa dipungkiri membutuhkan media pembelajaran sehingga akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Namun kenyataan yang ada di sekolah SMP masih banyaknya media pembelajaran yang terlalu monoton dan tidak kreatif sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa karena kurang kreatifitas oleh guru PJOK tersebut, maka dari itu harus di ciptakan sebuah media pembelajaran yang lebih intraktif dan siswa tertarik dengan mata pelajaran PJOK kembali, apalagi dengan kemajuan teknologi siswa sangat malas untuk mencari tau informasi tentang olahraga yang membuat imun tubuh bertambah contohnya olahraga bola basket. Pembelajaran Bola Basket adalah salah satu materi yang pelaksanaannya berada di luar ruangan ataupun di dalam ruangan di mana dalam pembelajaran tersebut harus dilakukan dengan adanya media pendukung pada proses tersebut namun pada dasarnya pembelajaran yang di berikan oleh guru adalah dengan penjelasan dan media buku yang diberikan sehingga siswa kurang mengetahui teknik dasar yang di pahami, karena pada dasarnya teknik dasar bola basket terdiri dari *Dribling, Passing, Shooting, dan Lay up* sehingga bukan hanya melihat dan membaca pada buku dengan adanya media yang lebih kreatif dan menarik siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan dan paling tidak siswa dapat melakukan gerakan teknik dasar yang di berikan atau di tampilkan dalam aplikasinya tersebut.

Salah satu sekolah yang belum adanya pengembangan Media pembelajaran terutama penggunaan Android pada pembelajaran sekolah adalah sekolah SMP Islam Sultan Agung 3 Kaliyatatan dan juga dalam penyediaan peralatan sangat kurang, seperti bola yang sangat minim mengingat jumlah siswa tidak sepadan dengan penyediaan bola sehingga antusias siswa dalam proses pembelajaran masih kurang karena alat yang di sediakan, dan masih ada perbandingan bola satu digunakan oleh siswa enam padahal dalam latihan yang dilakukan SMP Islam Sultan Agung 3 Kaliyatatan. sehingga guru lebih banyak mengedepankan, shooting, mendribbel dan passing. Supaya efektif bola satu digunakan oleh dua siswa, kemudian ukuran lapangan yang tidak standar, lapangan bergelombang yang bisa membahayakan siswa dalam berlatih, dengan sarana dan prasarana yang kurang itu SMP Islam Sultan Agung 3 Kaliyatatan perlu meningkatkan fasilitas dan Kreatifitas Guru PJOK supaya bisa meningkatkan prestasi dalam bolabasket di sekolahan tersebut sehingga perlu adanya terobosan dalam hal penyampaian media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran

dapat membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga dalam prakteknya siswa lebih mudah untuk di arahkan dan di jelaskan karena sudah melihat penjelasan secara audio visual.

Dari permasalahan di atas di mana kurangnya pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan edukatif untuk siswa SMP terkhusus mata pelajaran PJOK sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam (*GO - Basketball*) untuk mata pelajaran PJOK Teknik dasar Bola basket kelas VIII khususnya untuk *passing, dribbling, shooting* dan *lay up* sesuai dengan Kompetensi Dasar yang diajarkan di kelas tersebut. Pembelajaran melalui media smartphone akan lebih praktis, menyenangkan dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar dan mudah di akses.

METODE

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Jadi secara umum, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

Instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan dari angket yang mengharapkan responden memilih salah satu dari alternatif jawaban yang tersedia. Angket ini berisikan kesesuaian media pembelajaran teknik dasar bola basket untuk siswa SMP kelas VIII berbasis android dilihat dari aspek media dan materi. Instrumen ini akan digunakan untuk validasi sebelum dilakukan pengujian pada responden.

Peneliti memberi angket kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* di kelas VIII melalui *Google Form*. Sedangkan untuk guru tidak melalui *Googel Form* tapi bertatap muka langsung. Di dalam angket tersebut berisikan pilihan yang terdiri dari subjeck, aspek-aspek yang di amati. Serta di dalam angket tersebut peneliti menggunakan alternatif jawaban sesuai dengan skala *likert* dan *sekala Guttman*. Dari seluruh angket digunakan untuk mendapatkan data dari respon yang diberikan oleh ahli, guru dan siswa terhadap media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android "*Go-Basketball*".

$$\text{Jumlah Presentase Skor} : \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Oktiana (2015: 63)

Teknik analisis data yang didapatkan dari angket yang disebar dengan skala likert, dimana skor yang didapatkan berasal dari pertanyaan. Persentase yang diperoleh diubah dalam kolom kualitatif dengan perolehan sebagai berikut:

Interval (%)	Keterangan
0 – 40	Belum layak di gunakan
41 – 60	Cukup baik di gunakan
61 – 79	Baik digunakan dengan revisi
80 – 100	Sangat baik digunakan tanpa revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android untuk kelas VIII di tingkat SLTP sederajat menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan didasarkan atas kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VIII. Dengan adanya penggunaan Media Pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis *android* yang mampu bertahan dengan lama, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android didasarkan dari angket kebutuhan guru dan wawancara kepada siswa. Hasil angket dan wawancara terstruktur menyebutkan kurangnya media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android yang bertahap dan dapat digunakan secara terus-menerus.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android secara bertahap dan digunakan secara terus-menerus. Media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android yang akan dikembangkan harus melalui tahap validasi media dan materi pembelajaran. Uji validasi media dilakukan oleh Ika Menarianti S.Kom., M.Kom. sedangkan ahli

materi oleh Fajar Ari Widiatmoko, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi ahli media dan materi memperoleh skor 83% dan 85%. Skor tersebut menunjukkan interval 80%- 100% dengan kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi” yang berarti Media Pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android layak digunakan dalam penelitian. Sedangkan ahli praktisi yaitu guru memperoleh skor sebesar 88% dimana hasil tersebut berada pada interval 80%-100% sehingga media pembelajaran bola basket berbasis android termasuk dalam kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi”.

Uji coba bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android. Kepraktisan media pembelajaran teknik dasar bola basket ditentukan melalui hasil angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa. Hasil tanggapan siswa memperoleh presentase perolehan skor 92% dengan kriteria “Sangat baik digunakan tanpa revisi”. Sedangkan angket respons guru memperoleh skor sebesar 88% dalam kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi”.

Hasil penelitian Media Pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android untuk kelas VIII di tingkat SLTP sederajat sesuai dengan penilaian angket respon guru, angket respons siswa, ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Maka peneliti menyimpulkan Media Pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android untuk kelas kelas VIII di tingkat SLTP sederajat terutama di SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Adapun kelebihan Media Pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis android:

- a. Media pembelajaran yang awet
- b. Memiliki tampilan / UI yang menarik
- c. Mempermudah siswa dalam pemahan materi
- d. Dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun
- e. Mampu untuk pembelajaran secara daring maupun luring

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dilakukannya penelitian di SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan, dapat ditarik kesimpulan pembahasan pada Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Berbasis *Android* sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Berbasis Android untuk siswa kelas VIII SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamtan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Aplikasi bernama *Go-Basketball* telah melalui uji validasi produk dari ahli media

dan ahli materi dengan mendapatkan skor 84% dengan kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi “ sedangkan untuk uji kelayakan pada penggunaan yaitu Guru dengan skor 88% dan siswa mendapatkan skor 92% dengan kategori “Sangat baik digunakan tanpa revisi” sehingga produk aplikasi bernama *Go-Basketball* berbasis *Android* “layak di gunakan” untuk siswa di tingkat SLTP sederajat terutama di SMP Islam Sultan Agung 3 Kalinyamatan dan sebagai media untuk proses pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Anfasa, Farid. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XII*. BSNP. Vol.1, November 2010. Diambil dari <http://www.dikti.go.id/dmdocuments/BSNP-ParadigmaAbad21-Editing%20tg1%201%20NOVEMBER.pdf>
- Adang, Suherman. (2000). *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Dedy Sumiyarsono. 2002. *Keterampilan Bola Basket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dwi, Gian. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akutansi Kelas XI”. *Skripsi*. FE UNY
- Firdaus, Akhmad dkk. 2019. Pengembangan Media Latihan Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbasis Aplikasi Android Untuk Atlet Pemula. *Indonesia Performance Journal* 3(2), 93-100
- Hal Wissel, 1996. *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hapsari, A., Pratiknyo, E., & Hidayah, T. (2013). Status Keterampilan Bermain Bola Basket Pada *Club NBC (Ngaliyan Basketball Center)* Kota Semarang. *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 2(1), 6–10.
- Husdarta Yudha M Saputra. 2000. *Pekembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, 2003. *Kurikulum SMA Mata Peajaran pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas