

## Success Survey Of Modification Of Blood Learning Media Towards Basketball Shooting Skills In Students In The Pandemic Time Covid 19

**Nurliani<sup>1</sup>, Hasbi Asyhari<sup>2</sup>, Muhammad Zulfikar<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Makassar  
Email : nannynurliani@gmail.com

**Abstract.** Basketball is a game that uses a large ball that is played by dribbling, passing and shooting. During the covid 19 pandemic learning was conducted online. The lack of facilities and infrastructure made it difficult for students to take basketball lessons, especially in shooting techniques. One of the learning models that can be used in learning to shoot basketball is by modifying the learning facilities according to the characteristics and conditions. This type of research is descriptive research. The populations in this research were all students at FIK UNM. The sample chosen was 65 students of the sport education FIK UNM. The instrument test in this research used a questionnaire. The result showed that the modification of online learning media towards basketball shooting skills in the sport education students of FIK UNM during the covid 19 pandemic was high at 83.7%. Modification of online learning media for basketball shooting skills in the midst of the covid 19 pandemic is needed, because with the modification, people are able to easily understand the techniques in basketball games. Seeing the current situation, we are advised to stay at home in order to break the chain of spreading covid 19.

**Keywords:** Basketball, Modification, Covid19

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Pendidikan Jasmani disekolah sangat besar artinya untuk pembangunan nasional di mana tujuan akhir dari berbagai bidang pembangunan tersebut adalah untuk manusia yang sehat jasmani dan rohani.

Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran pendidikan jasmani amat berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran lainnya, pada dasarnya program pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan pendidikan lainnya dalam hal pembelajaran. Namun demikian ada satu keunikan dari pendidikan

jasmani yang tidak dimiliki oleh bidang studi lainnya, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani mahasiswa, pencapaian keterampilan gerakanya dan pencapaian prestasi dalam setiap cabang olahraga.

Pembelajaran olahraga terdapat materi bola besar dimana bola besar tersebut termasuk dalam kurikulum pembelajaran disekolah salah satunya yaitu Bolabasket merupakan permainan yang menggunakan bola besar, yang dimainkan dengan cara menggiring, mengoper dan menembak. Permainan bola basket memiliki aspek fisik yang paling dominan antara lain daya tahan (*endurance*), kecepatan (*speed*), kekuatan (*strength*), kelincahan (*agility*), serta didukung lingkungan tempat mahasiswa tinggal.

Gerak dasar pada permainan bola basket, antara lain *Passing* (teknik mengumpan), *Dribbling* (teknik menggiring bola), *Ball handling* (penguasaan bola), *Rebounding* (teknik merayah bola), *Intercept* (teknik memotong arah passing bola), *Steals* (teknik merebut bola), *Foot work* (teknik gerakan kaki). Gerak dasar ini sudah harus diberikan atau dilatihkan pada mahasiswa saat pertama kali mengenal permainan bola basket, karena dengan kebebasan mahasiswa untuk menguasai berbagai pengalaman keterampilan gerak selama mungkin pada para mahasiswa, seorang dosen pendidikan jasmani dituntut untuk memiliki keterampilan lain selain memiliki pengalaman dan keterampilan di cabang olahraganya, juga harus mampu memilih metode yang tepat agar tujuan dari pembelajaran gerak yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *shooting* bola basket adalah dengan modifikasi sarana pembelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan memberikan berbagai macam kegiatan bermain yang berhubungan langsung dengan gerak dasar cabang olahraga yang dipelajari. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap – tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran *shooting* bola basket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM yang dilakukan selama peneliti menjalankan proses belajar mengajar, menunjukkan hasil bahwa sebagian mahasiswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bola basket khususnya dalam teknik *shooting*. Setelah mendapatkan pembelajaran keterampilan *shooting* bola basket mahasiswa enggan berlatih secara berulang – ulang, kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pelajaran keterampilan *shooting* bola basket, kurangnya model pembelajaran, gaya mengajar serta modifikasi media pembelajaran yang masih kurang dikembangkan untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah : Bagaimana modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 ?

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah; Ingin mengetahui keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **a. Tinjauan Belajar Mengajar**

Hamalik (2003) "Mengajar adalah kegiatan membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa". Husdarta (2002) "Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa".

### **b. Tinjauan Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Secara ilmiah pelaksanaan pendidikan jasmani mendapat dukungan dan berbagai dukungan ilmu, dimana dari pandangan dari setiap disiplin tersebut dapat dijadikan sebagai landasan bagi berlangsungnya program penjaskes di sekolah-sekolah.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan jenis pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media pendidikan.

### **c. Tinjauan Modifikasi**

Dalam proses pembelajaran keterampilan olahraga hendaknya guru mampu mencermati kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bola basket khususnya kemampuan menembak hendaknya dicari solusi yang tepat sesuai dengan kondisi siswa. Modifikasi dengan menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa dari yang tadinya rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Bahagia. 2000:41).

Modifikasi merupakan salah satu usaha guru agar pembelajaran mencerminkan kreatifitas, termasuk di dalamnya "*body scaling*" atau penyesuaian dengan ukuran tubuh siswa yang sedang belajar. Aspek inilah yang harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Komponen-komponen penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang dapat dimodifikasi menurut Ega Trisna Rahayu (2013:80) meliputi:

Ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan, Lapangan permainan, Waktu bermain atau lamanya permainan, Peraturan permainan, Jumlah pemain.

#### **d. Olahraga Bola Basket**

Bola basket dimainkan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Tujuan masing-masing adalah memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah pihak lain mendapatkan bola. Bola itu boleh di dorong, dilempar, dipukul, digelundungkan atau dipantul-pantulkan ke tiap arah, tergantung pada peraturan- peraturan yang telah ditentukan.

*Shooting* merupakan salah satu teknik dasar bermain bola basket yang harus dikuasai oleh setiap pemain karena tujuan dari permainan bola basket adalah berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang tim lawan. Dan merupakan unsur penting dalam suatu pertandingan karena kemenangan ditentukan oleh banyaknya bola yang masuk kedalam keranjang. (Vic Amber 2006: 11) berpendapat "Keterampilan terpenting dalam permainan bola basket ini ialah kemampuan *shooting* bola ke dalam keranjang".

Agar suatu tim dapat bermain dengan baik dan memenangkan pertandingan, maka setiap pemain dituntut untuk dapat melakukan unsur gerak dasar *shooting* yang baik, oleh karena itu penguasaan teknik dasar *shooting* harus didahulukan dengan cara melatih gerak dasar tersebut secara sistematis, kontinyu dan terukur.

#### **e. Hipotesis**

Atas dasar kerangka berfikir, maka hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut : "Keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 tergolong tinggi"

### **METODE PENELITIAN**

#### **a. Jenis Penelitian**

Penelitian deskriptif menurut sukardi (2003:157) adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek yang sesuai dengan apa adanya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Deskriptif.

#### **b. Variabel Penelitian**

Variabel merupakan obyek peneliti atau sesuatu yang hendak diselidiki sebagai titik pusat perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah Modifikasi

#### **c. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel independen dan satu variabel dependen. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan skema yang ingin diketahui adalah sejauh mana keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19.

#### **d. Definisi Operasional**

Variabel-variabel penelitian ini perlu diketahui secara jelas batasan dan ruang lingkup kajiannya, agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda, maka secara operasional variabel penelitian didefinisikan sebagai berikut:

Modifikasi merupakan salah satu usaha guru agar pembelajaran mencerminkan kreatifitas, termasuk di dalamnya "*body scaling*" atau penyesuaian dengan ukuran tubuh siswa yang sedang belajar. Aspek inilah yang harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Permainan bola basket sendiri terdiri dari satu gabungan beberapa gerakan yang kompleks, hal ini berarti gerakanya terdiri dari gabungan gerak yang terkoordinasi dengan baik. Mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM merasa kesulitan terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan khususnya pada pembelajaran *shooting* selama masa pandemi covid 19 sehingga menyebabkan kurang maksimalnya keterampilan belajar teknik dasar *shooting* permainan bola basket.

#### **e. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan mahasiswa di FIK UNM. Sampel yang dipilih adalah mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM sebanyak 65 orang.

#### **f. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

### **1. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Analisis Deskriptif**

Untuk mendapatkan gambaran umum data suatu penelitian maka digunakanlah analisis data deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan terhadap hasil kuisisioner untuk memberi makna pada hasil analisis yang telah dilakukan. Hasil analisis deskriptif data tentang keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket diperoleh total nilai rata – rata sebanyak 33.86 dengan nilai terkecil 20 dan nilai tertinggi 40 memiliki standar deviasi sebesar 4.925

#### **b. Uji Normalitas**

Salah satu persyaratan yang harus dipenuhi agar statistik parametrik dapat digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal (berdistribusi normal). Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dalam program komputer SPSS 20.

Dalam uji ini akan menguji hipotesis: sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan

membandingkan harga signifikan dengan harga 0.05 Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila angka signifikan lebih besar dari 0.05

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan menunjukkan hasil diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov hitung (K-SZ) 0.916 ( $R > 0.05$ ) maka dapat dikatakan bahwa data yang telah diteliti mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

### c. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini perlu diuji dan dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh dilapangan melalui tes dan pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Setelah uji pra syarat dilakukan, kemudian pengujian dilanjutkan ke uji hipotesis dalam hal ini dengan menggunakan *T-Test* untuk mengetahui keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19

Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan dilakukan menggunakan program SPSS 20. Pedoman pengambilan keputusan dalam *T-Test* berdasarkan nilai signifikansi :

- 1) Jika nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  Keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 tergolong tinggi
- 2) Jika nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka Keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 tergolong rendah

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 tergolong tinggi.

Nilai korelasi yang diperoleh sebesar  $0.837 > 0.05$  hal ini menunjukkan bahwa Keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 tergolong tinggi sebesar 83.7%.

### KESIMPULAN

Keberhasilan modifikasi media pembelajaran daring terhadap keterampilan shooting bolabasket pada mahasiswa Pendidikan Olahraga FIK UNM di masa pandemi covid 19 tergolong tinggi sebesar 83.7%

### REFERENSI

Abidin, Akros. 1999. *Buku Panutuan Bola Basket Kembar*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Pustaka.
- Ambler, Vic. 2006. *Petunjuk Untuk Pelatih Dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Amanda Triaksama, I Nyoman. 2010. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Menembak (Shooting) Bola Basket Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Seririt* (Skripsi). Lampung: FKIP Penjaskes - Unila. Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/13530> pada 22 Oktober 2013.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahagia, Yoyo. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan.
- Baharuddin dan Nur, Esa. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Bompa, O. Tudor. *Terjemahan Buku Theory And Methodology Of Training*. Surabaya: Fakultas Pasca Sarjana Universitas Airlangga Surabaya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Engkos, Kosasih. 1985. *Olahraga Teknik dan Program Latihan*. Jakarta: Akademika.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsono. 1988. *coaching dan aspek-aspek psikologis dalam coaching*. Jakarta: P2LPTK.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani Penerbit*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar. 2009. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bentari Buana Murni.
- Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental basketball First Step to Win*. Semarang: Karang Turi Media.
- Kristiyanto Agus. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Lutan, Rusli. 1997. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Lutan. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud.
- Muhajir, 1997. *Teori dan Praktik Pendidikan Jasmani*. Bandung: Yudhistira.
- Rahayu, Ega trisna, 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasman*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. 2008. *Penbelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera.
- Sodikun, Imam. 1992. *Olaharag Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud.
- Sitepu, Akor. 2016. *Peraturan Permainan Bola Basket*. Universitas Lampung.
- Sugiyanto. 1996. *Belajar Gerak I*. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa Surisman.
2007. *Penilaian Hasil Pembelajaran*. Universitas Lampung.
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan. Jakarta: Sinar Grafika