

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CONES DAN BALON TERHADAP LAY UP SHOOT DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

¹Fitrias Hermawati (fitriasherawati@student.upi.edu)

²Tatang Muhtar (tatangmuhtar@upi.edu)

³Dinar Dinangsit (dinardinangsitdd4@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jl. Mayor Abdurrahman No. 211 Sumedang

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan temuan dilapangan pada ekstrakurikuler basket di sekolah dasar yang hampir seluruh siswa belum mampu melakukan *lay up shoot* dengan benar. Upaya yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan dengan penggunaan media *cones* dan balon. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *cones* dan balon terhadap *lay up shoot* dalam permainan bolabasket. Populasi penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler basket di SDN Ketib Kabupaten Sumedang dengan jumlah sampel 26 siswa. Teknik sampling yang dilakukan dengan *Sampling Jenuh*. Penelitian ini menggunakan metode *Pre Eksperimen (One Group Pretest-Posttest Design)*. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan *lay up shoot*. Analisis hasil data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *cones* dan balon terhadap teknik dasar *lay up shoot* sehingga didapatkan hasil pembelajaran meningkat dan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan uji t (*paired samples t-test*).

Kata Kunci : Media, *Cones*, Balon, *Lay Up Shoot*, Bola Basket

PENDAHULUAN

Bagi sebagian orang mengartikan pendidikan sebagai pengajaran, karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran. Salah satu permasalahan yang ada pada pendidikan yaitu kualitas pengajaran yang kurang pesat mengikuti jaman termasuk salah satu metode penyampaian tentang pendidikan jasmani yang ada di tingkat dasar. Pendidikan sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun karakter dan kecakapan individu khususnya pembelajaran pendidikan jasmani yang merupakan pendidikan yang tidak hanya mengajar tentang olahraga melainkan semua cakupan dalam kehidupan seperti pengalaman dan pendidikan jasmani dapat menciptakan generasi muda yang berprestasi, berkualitas dan memiliki karakter yang baik.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pengajaran melalui kegiatan fisik dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmaniah melalui psikomotor, afektif dan kognitif. Rosdiani (2012) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani itu sendiri yaitu dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya. Sedangkan tujuan umum pada pendidikan jasmani khususnya di sekolah dasar merupakan perkembangan dan pertumbuhan jasmani yang mencakup perkembangan mental, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya dengan merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik agar tercapainya tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani memiliki perbedaan yang mendasar dengan pelajaran lain karena mata pelajaran lain memfokuskan pembelajarannya pada pemberian materi secara teoritis yang

disampaikan di dalam kelas. Sedangkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani di fokuskan di luar sekolah sekaligus mempraktekkan bagaimana materi itu dipelajari. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani lebih menitik beratkan dalam aktifitas fisik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang mengandung ke tiga unsur (aspek psikomotor, kognitif, dan afktif). Sehingga dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pengajaran dengan melibatkan tiga unsur yaitu afektif, kognitif dan psikomotor dengan menggunakan aktifitas jasmani. Pembelajaran yang bersifat perorangan maupun bersama dalam pendidikan jasmani dapat digambarkan kedalam pembelajaran permainan bola basket. Permainan bola basket tergolong kedalam olahraga bola besar yang dimainkan secara beregu atau individu dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang untuk mendapatkan nilai. Seperti yang dikatakan Sporiš, dkk (2006, hlm. 121) bahwa "*Basketball is a complex team sport in which the basic aim is to score more points than the opposing side through constant alternations between offensive and defensive play*". Dari penjelas di atas, bahwa permainan bola basket merupakan olahraga yang sangat kompleks dan memiliki tujuan dasar yaitu untuk mencetak angka lebih banyak melalui permainan bertahan dan menyerang. Sedangkan menurut Wissel (2000) menyatakan bahwa olahraga bola basket tidak hanya dimainkan oleh kelompok melainkan dapat dimainkan sendirian. Yang dibutuhkan dalam olahraga tersebut yaitu bola, keranjang basket, sebidang tanah kosong atau tempat bermain dan khayalan seseorang dalam menciptakan permainan yang menimbulkan persaingan yang tidak dapat dilakukan pada olahraga lainnya.

Permainan bola basket memiliki manfaat bagi tubuh seseorang diantaranya untuk meningkatkan kebugaran jasmani seseorang, meningkatkan pertumbuhan fisik, mental dan sosial. Selain manfaat tujuan permainan basket sendiri untuk mencetak angka atau memasukan bola kekeranjang dan menghalangi lawan dalam mencetak angka atau memasukan bola ke keranjang dengan berbagai cara atau menggunakan strategi. Sedangkan tujuannya dari permainan basket itu sendiri yaitu untuk mendapatkan nilai dengan cara memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lawan untuk melakukan hal serupa. Rohim (2010, hlm. 3) menyatakan bahwa "tujuan dari olahraga bola basket yaitu memasukkan bola ke basket. Untuk memainkan bola tersebut boleh dilemparkan, digiring, didorong, atau dipukul dengan tangan terbuka ke segala penjuru arah lapangan".

Dalam permainan bola basket membutuhkan penguasaan strategi dan teknik dasar permainan bola basket. Wijaya (2014, hlm. 1) mengemukakan bahwa "permainan bola basket merupakan permainan yang membutuhkan *teamwork* antar pemain (*follower*) dan pelatih (*leader*) untuk mencapai tujuan tim". Yang dimaksud dalam pendapat wijaya bahwa keberhasilan dari suatu penyerangan yaitu untuk meraih angka yang diperoleh dan bergantung pada kerjasama dalam tim atau *teamwork* dan kemampuan individual yang akan menggambarkan kemampuan secara tim. Teknik dasar dalam permainan bola basket mencakup unsur gerak yang terkordinasi dengan baik, sehingga ketika seseorang telah

menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket maka permainan bola basket akan lebih menarik. Seperti yang dikatakan oleh Bidang III PB Perbasi (dalam Putra, 2014) menyatakan bahwa pencapaian keberhasilan yang maksimal dalam permainan bola basket dapat diperoleh melalui penguasaan latihan teknik dasar dalam permainan bola basket. Teknik dasar dalam permainan bola basket dapat dilakukan dengan gerakan memainkan bola dengan cara melempar bola, menangkap, menggiring dan menembak bola, seperti pada teknik dasar suatu gerakan menembak bola yaitu *lay up shoot*.

Lay up shoot dapat dikatakan sebagai tembakan jarak dekat dari keranjang atau *ring* dengan menggunakan gerakan dua langkah untuk memasukkan bola ke keranjang dan gerakan melangkah dapat dilakukan saat menerima operan atau gerakan menggiring. Seperti yang dikatakan Yusmawati (2014) bahwa gerakan *lay up shoot* berawal dari lari, lompat, langkah, lompat dan menembak atau dapat dilakukan ketika keadaan pemain sedang menggiring maka selanjutnya dilakukan dengan menangkap bola sambil melompat atau badan keadaan melayang, melangkah, melangkah dan menembak. Dalam permainan bola basket teknik ini merupakan salah satu teknik yang sering dipraktikkan dalam permainan, karena selain memudahkan untuk mendekati bola ke keranjang cara untuk mendapatkan angka sangatlah besar. Sama halnya yang dikatakan Priyoyudhanto (2015) bahwa teknik *lay up shoot* dapat diartikan sebagai salah satu teknik dalam permainan bola basket untuk mempermudah dalam melakukan suatu gerakan *shooting* dengan mendekati keranjang. *Lay up shoot* merupakan hal yang sangat penting dalam permainan bola basket karena selain menembak dengan jarak yang dekat *lay up shoot* memungkinkan untuk mencetak poin sangatlah besar.

Kesalahan yang sering terjadi pada siswa ketika melakukan *lay up shoot* yaitu terletak pada langkah pertama terlalu tinggi, tembakan yang tidak konsisten (panjang atau pendek), ragu-ragu dalam melakukannya, menerima bola tidak dalam keadaan melayang, koordinasi *dribble* dan *lay up shoot* kurang, tembakan menyentuh sisi keranjang basket dan penyampaian pembelajaran yang membosankan sehingga peserta didik sering lupa dengan teknik gerakan yang sudah diajarkan dan dicontohkan oleh guru pada saat di lapangan. Hal itu disebabkan karena materi dan contoh yang dilakukan guru sangat singkat waktunya dan belum menggunakan media, sehingga siswa belum sepenuhnya paham dengan materi yang sudah diberikan di lapangan. Kesalahan itu yang harus dibenarkan agar siswa dapat melakukan *lay up shoot* dengan benar dan tepat. Nyatanya kesalahan yang terjadi di lapangan bukan sepenuhnya pada siswa melainkan pada cara penyampaian pembelajaran yang kurang menarik, seperti guru memberikan pembelajaran *lay up shoot* yang monoton dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Namun kesulitan dalam pembelajaran permainan bola basket dapat disebabkan juga dari sarana dan prasarana yang kurang mendukung dan tidak adanya inisiatif guru untuk membuat suatu media pembelajaran.

Untuk menyasati kendala dan kesalahan tersebut diperlukan suatu pendekatan pembelajaran *lay up shoot* yakni dengan melakukan pendekatan pembelajaran melalui media dan dalam proses pembelajaran yang intensif. Pembelajaran yang intensif itu adalah pembelajaran secara terus menerus dilakukan dalam mengerjakan sesuatu hal hingga menghasilkan hasil yang maksimal. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah media. Seperti yang dikatakan Rahardjo (dalam Rahayu, 2013, hlm. 182) “media merupakan wadah dari pesan yang dari sumber atau penyalur ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan”. Sedangkan fungsi media menurut Ali (2009) dikatakan bahwa media bagi proses belajar mengajar untuk menumbuhkan rangsangan pada siswa dalam kegiatan belajar, sehingga melalui media proses belajar bisa lebih menarik dan menyenangkan, selain itu dengan menggunakan bantuan media pembelajaran siswa mudah memahamidan melakukan *lay up shoot* dengan baik.

Masalah yang terjadi terletak pada bagaimana mendesain media itu untuk pembelajaran gerak pada siswa, karena media yang cocok untuk gerakan *lay up shoot* masih sedikit sehingga perlu kreasi guru pendidikan jasmani itu sendiri. Salah satu bentuk penyampaian untuk menyampaikan suatu pembelajaran teknik dasar bola basket perlu diadakan suatu pendekatan pembelajaran melalui media yang tepat dalam mengemas suatu pembelajaran bola basket tersebut, yang bersifat pembelajaran untuk meningkatkan teknik dasar suatu gerakan seperti gerakan *lay up shoot*.

Untuk itu cara penyampaian media pembelajaran yang cocok dalam melakukan teknik dasar *lay up shoot* yaitu dengan menggunakan media *cones* dan balon agar memudahkan siswa dalam pembelajaran *lay up shoot*. Penggunaan media *cones* dapat membantu langkah kaki dalam pelaksanaan *lay up shoot* dan penggunaan media balon dapat memudahkan lengan dalam keadaan siap untuk menembak, sehingga dalam pelaksanaanya siswa dapat melakukan *lay up shoot* dengan baik dan dapat menerapkan dalam permainan yang menyenangkan.

Dalam perlakuan penggunaan media *cones* dan balon harus menimbulkan daya tarik minat siswa untuk melakukan tugas gerak sekaligus tantangan yang menyenangkan. Dengan tujuan yang dicapai yakni mempertimbangkan kesulitan yang dialami oleh siswa terutama pada penyampaian pembelajaran *lay up shoot*. Pemilihan media tersebut sesuai dengan prinsip DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Suherman (2009, hlm. 12) mengemukakan bahwa “DAP merupakan program-program latihan atau aktivitas gerak yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan gerak anak didik yang sedang belajarnya”.

Oleh karena itu penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pendekatan pembelajaran melalui media *cones* dan balon dapat berpengaruh terhadap hasil belajar *lay up shoot*. Hal tersebut dituangkan melalui Penelitian Pra-Eksperimen yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Cones* dan Balon terhadap *Lay Up Shoot* dalam Permainan Bola Basket”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian kuantitatif yang merupakan metode penelitian yang penyajiannya menggunakan angka pada pengolahan data dan hasil penelitiannya. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyoni (2007) bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan data penelitian yang berupa angka dan analisis menggunakan statistika.

Dalam penelitian ini, hanya terdapat satu kelompok yang seluruhnya dijadikan kelompok eksperimen. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok eksperimen yakni pendekatan pembelajaran *lay up shoot* dengan menggunakan media *cones* dan balon.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji penggunaan media *cones* dan balon dalam meningkatkan kemampuan *lay up shoot* dalam permainan bola basket. Penelitian ini dilakukan dengan adanya perlakuan (*treatment*) yang diterapkan dalam pembelajaran teknik dasar permainan bola basket yaitu *lay up shoot* pada ekstrakurikuler usia SD. Jumlah perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini dibagi ke dalam dua belas pertemuan yang sudah termasuk hitungan *pretest* dan *posttest* selama satu bulan. Hal ini ditentukan berdasarkan pendapat Schmidt dalam Mahendra (2005, hlm. 43) menyatakan bahwa:

Outcomes development from the skills children learn can be collected in a fairly long time, for example within one month to three months. if mapped in the form of a graph, the results will show if the collected uphill line is the value of a child's success in performing the task.

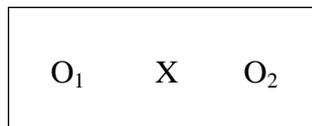
Terkait hal tersebut, bahwa hasil belajar dari keterampilan anak tidak dapat dikumpulkan dalam waktu yang singkat. Waktu yang dibutuhkan kurang lebih satu sampai tiga bulan. Oleh karena itu peneliti merancang program pembelajaran selama satu bulan dan dalam pertemuan selama dua belas kali dan sudah termasuk *pretest* dan *posttest* yang terhitung dari tiga pertemuan selama satu minggu.

Sugiyoni (2007) mengemukakan bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan data penelitian yang berupa angka dan analisis menggunakan statistika. Dalam penelitian ini, hanya terdapat satu kelompok yang seluruhnya dijadikan kelompok eksperimen. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok eksperimen yakni pendekatan pembelajaran *lay up shoot* dengan menggunakan media *cones* dan balon. Penelitian ini dilakukan untuk menguji penggunaan media *cones* dan balon dalam meningkatkan kemampuan *lay up shoot* dalam permainan bola basket.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain pre eksperimen. Desain pre eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan untuk diketahui ada atau tidaknya hubungan sebab akibat. Sugiyoni (2007) menegaskan mengenai pre eksperimen yakni penelitian yang belum dianggap sebagai penelitian eksperimen yang sungguh-sungguh. Karena dalam penelitian ini masih ada variabel luar yang berpengaruh pada variabel *dependen*.

Bentuk desain pre-eksperimen yang digunakan yakni *one group pretest-posttest design*. Dalam pemilihan sampel pada penelitian dipilih secara acak dan terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen*. Pada desain ini pemilihan sampel dipilih secara random dan terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen*. Desain pre-eksperimen (*one group pretest-posttest design*) dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan:

O₁ : *Pretest* (tes awal) keterampilan *lay up shoot*.

X : Treatment media *cones* dan balon.

O₂ : *Posttest* (tes akhir) keterampilan *lay up shoot*.

Melalui desain penelitian pre-eksperimen ini akan diketahui ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat dan berapa besar hubungan sebab-akibat dari manipulasi yang dilakukan terhadap variabel bebas (media *cones* dan balon) yang akan diamati perubahan yang terjadi terhadap variabel terikatnya (*lay up shoot*). Sukardi (2005, hlm. 181) mengatakan bahwa “yang dimaksud dengan manipulasi yaitu tindakan atau perilaku yang dilakukan seorang peneliti atas dasar pertimbangan ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan secara terbuka guna memperoleh perbedaan efek dalam variabel terikat”. Oleh karena itu suatu desain penelitian pre-eksperimen dikatakan berhasil apabila variabel yang dimanipulatif dan jenis respon yang diharapkan dapat dinyatakan secara jelas dalam suatu hipotesis.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yakni siswa ekstrakurikuler basket di SDN Ketib dengan jumlah partisipan 26 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *sampling jenuh* dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sugiyoni (2007, hlm. 124) menyatakan bahwa “*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi homogen, karena keseluruhan objek dijadikan populasi yang memiliki sifat-sifat yang relatif sama satu sama lain dan oleh karena itu populasi dalam penelitian ini yakni siswa SD Negeri Ketib yang mengikuti program ekstrakurikuler bola basket dengan karakteristik berada pada rentang usia 9-12 tahun dan jumlah populasi sebanyak 26 siswa dan pengambilang sampel dengan teknik *sampling jenuh*, karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 30 orang dan semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini yakni SDN Ketib yang mengikuti ekstrakurikuler basket dengan karakteristik berada pada rentang usia 9-12 tahun sebanyak 26 siswa yang seluruhnya dalam kelompok eksperimen. Dengan jumlah perempuan 10 orang dan laki-laki berjumlah 16 orang.

Instrumen Penelitiann

Instrumen adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data. Instrumen yang disusun dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang meliputi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Instrumen tes pada penelitian ini adalah dengan melakukan tes keterampilan *lay up shoot* untuk melihat pengaruh perlakuan yang dilakukan pada siswa ekstrakurikuler bola basket yang dijadikan sampel.

Instrumen tes yang digunakan merupakan perkembangan dari tes menembakkan bola ke dalam keranjang sehingga peneliti memodifikasi instrument tes tersebut dengan menembakkan bola ke keranjang dengan diawali dua langkah terlebih dahulu untuk mengetahui keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket. Instrument ini telah baku dengan diketahui r validitas sebesar 0,89 melalui metode Werry-Doelittle. Nurhasan (2000) yang menjelaskan bahwa sesuai dari hasil perhitungan dengan metode Werry-Doelittle bahwa tes ini memiliki r validitas sebesar 0,89. Metode Werry-Doelittle merupakan metode tes dalam menangkap bola, melempar bola, menggiring bola dan tes menembakkan bola ke dalam ke ranjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini diperoleh dari tes keterampilan *lay up shoot* diberikan sebanyak dua kali, pertama diberikan sebelum siswa diberikan *treatment lay up shoot*, sedangkan yang kedua diberikan ketika siswa sudah diberikan *treatment* menggunakan media *cones* dan balon. Pemberian tes keterampilan *lay up shoot* yang pertama (*pretest*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan *lay up shoot* siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan pemberian tes keterampilan *lay up shoot* yang kedua (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran *lay up shoot* siswa sesudah diberikan perlakuan. Adapun hasil dari pengolahan data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1.
Data *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan *lay up shoot*

Data	Max	Min	Sum	Mean	Std. Deviation	Varian
Pretest	37.50	87.50	1593.75	61.2981	13.58069	184.435
Posttest	43.75	100.00	1837.50	70.6731	15.18318	230.529

Berdasarkan Tabel 1. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan *lay up shoot* dalam permainan bola basket pada data *pretest* dan data *posttest* terlihat adanya perbedaan, memiliki selisih sebesar 9,375. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *cones* dan balon terhadap *lay up shoot*, harus dilakukan uji beda rata-rata (uji hipotesis). Sebelum uji beda rata-rata harus menempuh uji prasyarat atau pengujian asumsi statistika yakni uji normalitas dan homogenitas.

Tabel 2.
Uji Normalitas *Lay Up Shoot*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.163	26	.075	.934	26	.096
Posttest	.157	26	.098	.952	26	.254

Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa nilai teknik dasar *lay up shoot* awal siswa kelompok eksperimen memperoleh *P-value* sebesar 0,096. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), maka H_0 diterima. Sementara itu, nilai teknik dasar *lay up shoot* akhir siswa kelompok eksperimen memperoleh *P-value* sebesar 0,254. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), maka H_0 diterima. Sedangkan jika dilihat dari t_{hitung} pada nilai teknik dasar *lay up shoot* awal sebesar 0,934 dan t_{hitung} pada nilai teknik dasar *lay up shoot* akhir sebesar 0,952. Kedua nilai t_{hitung} tersebut memiliki nilai lebih dari t_{tabel} yang diperoleh dari tabel *Shapiro-Wilk* dengan jumlah sampel 26 sebesar 0,920 artinya H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai teknik dasar *lay up shoot* awal dan akhir siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Untuk pengujian Uji homogenitas dilakukan dengan pendekatan uji F. Berikut merupakan hasil perhitungan uji homogenitas dengan pendekatan uji F dapat dilihat sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Variansi besar}}{\text{Variansi kecil}}$$

Diketahui: Nilai variansi besar = 230,529

Nilai variansi kecil = 184,435

Sehingga diperoleh nilai F sebesar 1,25 dan $F_{\alpha} (0,05)$ yang diperoleh dari distribusi F dengan dk pembilang ($26-1 = 25$) dan dk penyebut ($26-1 = 25$) didapat nilai $F_{\alpha} (0,05)$ sebesar 1,96 dan kriteria pengambilan keputusan disesuaikan dengan kriteria H_0 diterima yakni data dikatakan homogen apabila $F < F_{\alpha} (0,05)$ dan H_0 ditolak apabila $F > F_{\alpha} (0,05)$ yang memiliki arti bahwa kedua tes antara *pretest* dan *posttest* tidak pada variansi yang homogen. Sehingga $F 1,25 < F_{\alpha} (0,05) 1,96$ artinya H_0 diterima. Dapat disimpulkan data bersifat homogen.

Tabel 3.
Uji Beda Rata-rata
Nilai Teknik Dasar *Lay Up Shoot* Siswa Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-9.37500	7.55190	1.48105	-12.42528	-6.32472	-6.330	25	.000

Berdasarkan hasil pengujian uji beda rata-rata dapat dilihat bahwa hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* diperoleh *P-value* dari *Paired Samples T-Test* atau uji t dua sampel berpasangan adalah 0,000 kurang dari 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan jika dilihat dari t_{hitung} diperoleh t_{hitung} sebesar 6,330 dan t_{tabel} yang diperoleh dari jumlah sampel $26-1 = 25$ sehingga α (0,05) sebesar 1,708. Jadi $t_{hitung} 6,330 \geq t_{tabel} \alpha$ (0.05) 1,708 artinya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *lay up shoot* awal dan nilai *lay up shoot* akhir.

Dari hasil yang telah didapatkan, peneliti melihat adanya peningkatan hasil pembelajaran *lay up shoot* siswa dalam permainan bola basket. Peningkatan ditunjukkan dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *cones* dan balon berpengaruh terhadap *lay up shoot* siswa dengan dibuktikan dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh pada nilai *pretest* sebesar 61,30 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *cones* dan balon nilai *posttest* sebesar 70,67. Sehingga didapatkan selisih hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 9,375.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *cones* dan balon terhadap *lay up shoot* dalam permainan bola basket diperoleh jawaban atas rumusan masalah penelitian yang diajukan. Adapun jawaban atas rumusan masalah penelitian merupakan kesimpulan. Adapun kesimpulan dari penelitian adalah terdapat pengaruh penggunaan media *cones* dan balon terhadap *lay up shoot* dalam permainan bola basket dan terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada keterampilan *lay up shoot* siswa di ekstrakurikuler SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menggunakan media *cones* dan balon. Peningkatan ditunjukkan

dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang memperlihatkan selisih perbedaan pada rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu dari hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *cones* dan balon terhadap *lay up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa ekstrakuriler SDN Ketib.

REFERENSI

- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Mahendra, A. (2005). *Teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*. IKIP Bandung Press.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. FPOK UPI.
- Prioyudhanto, R. D. (2015). *Pengaruh Pendekatan Permainan Lompat Terhadap Hasil Lay Up Shoot Melalui Papan Pantul Pada Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Di Man Yogyakarta 2*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, T. R. (2014). PENERAPAN PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2013/2014). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 394–401.
- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rohim, A. (2010). *Olahraga Bola Basket*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Sporiš, G. dkk. (2006). The latent structure of standard game efficiency indicators in basketball. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 6(1), 120–129.
- Sugiyoni. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). *Revitilasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Sukardi. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wijaya, L. (2014). Tipe Followership dan Player Efficiency Rating (PER): Tim Basket Profesional National Basketball League (NBL), 3(1), 1–17.
- Wissel, H. (2000). *Bola basket: dilengkapi dengan program pemahiran teknik dan taktik*. Raja Grafindo.
- Yusmawati, Y. (2014). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lay-Up Bola Basket. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 77–85.