

PEMANFAATAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET (Studi Pada Siswa Kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo)

Muklas Safi'i Putra

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, renonno@gmail.com

Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Gangguan pendengaran yang dialami anak berkebutuhan khusus (tunarungu) mempunyai banyak pengaruh pada proses pembelajaran, karena mereka untuk menghantarkan dan mempersepsi rangsangan untuk diubah menjadi tanggapan atau respon dialihkan menggunakan indra penglihatan sebagai kompensasinya. Sehingga menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menentukan media yang tepat agar tujuan pembelajaran tersampaikan secara maksimal, guru dapat memanfaatkan media *visual* untuk menyampaikan materi kepada siswa anak berkebutuhan khusus. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat dari penggunaan media *visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo yang berjumlah 11 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo dengan menggunakan media *visual* hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,957 > 2,228$).

Kata kunci: Media *visual*, *Dribble*, Tunarungu

Abstract

Hearing disorder has a lot of influence in the teaching learning process for children with special needs. It is because they do not conduct and perceiving the stimulus into response which is redirected through the sense of sight as the compensation. Therefore, the teacher needs to be more creative and innovative to decide the right media, so the objective can be reached maximally. The teacher can use visual media to deliver the material for the students with special needs. The aim of this study is to know the advantages in the use of visual media on learning basketball dribble result to eleventh grade students in SMALB-B (Special Needs Senior High School) Dharma Wanita Sidoarjo. The design experiment that is used is one group pretest-posttest design. The populations are eleven students in twelfth grade of SMALB-B (Special Needs Senior High School) Dharma Wanita Sidoarjo. The result of the study is proven using t-test with the result t count $>$ t table ($2.957 > 2.228$). It shows that there is an improvement in the result of learning basketball dribble for the students by the use of visual media.

Keywords: Visual Media, Dribble, Hearing Disorder

PENDAHULUAN

Sesuai dengan hak atas pendidikan bagi penyandang kelainan atau ketunaan di tetapkan dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 32 disebutkan bahwa: pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial. Ketetapan dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tersebut bagi anak penyandang sangat berarti karena memberi landasan

yang kuat bahwa anak berkelainan perlu memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran.

Seluruh anak Indonesia mempunyai hak yang sama untuk merasakan pendidikan. Tidak terkecuali anak - anak berkebutuhan khusus juga wajib mendapatkan pendidikan agar dapat membawa perubahan hidup yang lebih baik dari pada sebelumnya. Tanpa terkecuali pada anak penyandang tunagrahita, tunawicara, tunadaksa, tunarungu, dan lain sebagainya. Anak tunarungu

merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang mengalami kelainan indra pendengaran karena sesuatu dan lain sebab terdapat satu atau lebih organ mengalami gangguan atau rusak (Muhamad, 2008:6). Akibatnya organ tersebut tidak mampu menjalankan fungsinya untuk menghantarkan dan mempersepsi rangsang suara untuk diubah menjadi tanggapan atau respon.

Gangguan pendengaran yang dialami pada anak berkebutuhan khusus(tunarungu) mempunyai banyak pengaruh pada proses pembelajaran seperti : dalam mengamati guru pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) menjelaskan materi bola besar teknik dasar *dribble* bola basket yang diberikan kepada siswa anak berkebutuhan khusus (tunarungu) akan membutuhkan waktu lama untuk mengerti dan memahami, karena mereka untuk menghantarkan dan mempersepsi rangsangan untuk diubah menjadi tanggapan atau respon dialihkan menggunakan indra penglihatan sebagai kompensasinya (Mohammad, 2008:74). Oleh karena itu, guru dalam menyampaikan materi khususnya dalam menentukan media pembelajaran harus memahami bagaimana karakter siswa tersebut agar dapat lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan, salah satunya pada guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang bertugas untuk mengenalkan materi bola besar teknik dasar *dribble* bola basket. Bola basket adalah olahraga yang kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan (Oliver,2007:vi).

Teknik dasar yang harus dikuasai perseorangan seperti tembakan, umpan, *rebound*, dan *dribble* untuk menyerang atau bertahan agar berhasil dalam permainan bola basket. Teknik dasar bola basket yang harus dikuasai sebelum mengenal teknik dasar bola basket yang lainnya yaitu teknik dasar *dribble* bola basket, *dribble* bola basket merupakan teknik dasar yang harus diperkenalkan terlebih dahulu kepada pemula karena dianggap penting dan berpengaruh dalam setiap permainan bola basket.

Sebagai wujud nyata anak berkebutuhan khusus(tunarungu) memperoleh kesempatan yang sama sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran. Guru pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMALB-B Dharma Wanita

Sidoarjo, juga memberikan kesempatan yang sama seperti anak normal yang lainnya. Dari segi keaktifan siswa sangat berantusias untuk mengamati guru menjelaskan materi teknik dasar *dribble* bola basket, tetapi pada saat siswa mencoba atau melakukan *dribble* bola basket yang terjadi pada siswa kebanyakan memukul bola basket.

Berdasarkan pernyataan di atas pada waktu berkunjung untuk memenuhi tugas dari dosen mata kuliah penjasor adaptif di SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo. Hal tersebut dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam aspek mengamati sehingga yang terjadi pada saat mencoba atau melakukan siswa memukul bola basket. Selain itu media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa kurang menarik dan dimengerti, sehingga siswa kurang dapat menguasai teknik dasar *dribble* bola basket.

Teknik dasar bola basket yang pertama dikenalkan kepada para pemula yaitu teknik dasar *dribble*, karena teknik dasar ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam permainan bola basket (Oliver,2007:49). Maka dari itu, dalam pembelajarannya diperlukan media yang tepat agar siswa dapat memahami dengan baik dan dapat melaksanakan praktek teknik dasar *dribble* yang benar.

Media *visual* merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru untuk mendukung dan membantu menyampaikan materi yang ada dalam bahan ajar sehingga siswa lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan, alat bantu yang dipakai misalnya gambar, model, objek, dan *video*, *video* akan memberikan gerakan demi gerakan secara detail, membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit, serta dapat dipercepat atau diperlambat sehingga mudah untuk dipahami dan gambar bisa didesain sebagus mungkin demi menarik minat siswa untuk mempelajarinya, Sehingga dari sana akan diperoleh hasil yang lebih baik.

Dari penjelasan diatas peneliti mengusung judul “Pemanfaatan media *visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo”.

Hakikat Hasil *Dribble* Bola Basket

Pengertian Bola Basket

Bola basket merupakan salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Teknik dasar yang dikuasai perseorangan seperti tembakan, umpan, *rebound*, dan *dribble*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga basket (Oliver, 2007:vi).

Permainan 5 lawan 5 adalah bentuk salah satu permainan bola basket yang paling populer, selama ini telah berkembang berbagai permainan dan pertandingan menghibur yang berkaitan dengan bola basket untuk membantu penggemarnya untuk mengembangkan teknik dasar permainan dan pengetahuan dasar mereka. Jenis permainan atau pertandingan tergantung pada peralatan yang tersedia, tingkat ketrampilan pemain, dan jumlah peserta. Adakah untuk tujuan bersenang-senang atau pertandingan, bermain bola basket bisa membuat hidup lebih bermakna dan memberikan kenikmatan sepanjang hayat bagi para penggemar yang memilih “membulatkan tekak” dan memainkan olahraga ini (Oliver, 2007:vi).

Pengertian *Dribble* Bola Basket

Dribble adalah teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada pemula, karena teknik dasar ini sangat penting bagi permainan yang terlibat dalam pertandingan bola basket (Oliver, 2007:49). Bentuk *dribble* bola basket yang sering dilakukan antara lain:

1. *Dribble* bola tinggi adalah pantulan bola tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat.
2. *Dribble* bola rendah adalah bantuan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai, terutama dalam melakukan trobosan ke pertahanan lawan. (Ahmadi, 2007:17)

Cara melakukan *dribble* bola basket sebagai berikut:

1. Pegang bola dengan kedua tangan. Lakukan dengan posisi rileks dengan posisi tangan kanan diatas bola dan tangan kiri dibawah bola.

2. Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan *dribble*, dan lutut sedikit ditekuk.
3. Condongkan badan ke depan, berat badan diantara dua kaki.
4. Bola dipantul-pantulkan, dengan pandangan mata kedepan, tetapi untuk pemula boleh melihat bola.
5. Lakukan gerakan sambil berjalan maju mundur atau ditempat.
6. Setelah menguasai gerakan diatas, lanjutkan dengan gerakan *dribble* sambil berlari ke depan.
7. Lakukan gerakan kombinasi antara mengoper, menggiring, dan menembak dengan gerakan yang cepat

Pengertian hasil *dribble* bola basket

Sudjana (2009) menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajarnya. Pada hakikatnya kemampuan-kemampuan tersebut berupa perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut diukur dengan menggunakan klasifikasi tertentu dan dapat dijadikan tolak ukur oleh guru maupun siswa untuk pembelajaran selanjutnya.

Hasil *dribble* bola basket adalah adanya perubahan teknik dasar yang lebih baik dari pada sebelumnya setelah mengikuti latihan atau pembelajaran sebanyak dua kali pertemuan, pada teknik dasar *dribble* bola basket dan ditunjukkan dengan melakukan tes teknik dasar *dribble* bola basket.

Hakikat Media Visual

Pengertian Media

Menurut Gerlach & Ely 1971(dalam Hamdani, 2011:243) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Pengertian media dalam proses pembelajaran mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat bantu *grafis*, *fotografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa

untuk belajar. Media pembelajaran yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud - maksud pengajaran (Hamdani, 2011:243)

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, auditori dan kinestetiknya,
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran). Sehingga dapat, merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2013:5).

Pengertian Media Visual

Menurut (Hamdani, 2011:248) Media *visual* adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media *visual* terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion picture*). Bahwa dengan bantuan media *visual* dalam proses belajar mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif ke arah aktif (Harjianto, 2017).

Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah media yang disajikan secara *fotografik*, misalnya gambar tentang manusia, binatang tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi pelajaran, yang

akan disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*proyektor*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*) (Hamdani, 2011:248).

Media *video* adalah segala sesuatu yang dapat ditampilkan dengan gambar bergerak secara *sekuensial*. Progam *video* dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga media *video* dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan berubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan *video* dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal – hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun susasana lingkungan tertentu dapat disajikan melalui pemanfaatan teknologi *video* (Daryanto, 2013:88)

Hakikat Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Dribble

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *visual* dapat membantu anak berkebutuhan khusus (tunarungu) untuk memahami teknik dasar *dribble* bola basket, sehingga siswa dapat memahami dan mempraktekkan setelah mereka melihat *video dribble* bola basket ter

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-akibat di antara variabel (Maksum, 2012:65). Sedangkan penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan di mana tidak mungkin mengadakan kontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Harus ada kerjasama dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada (Nazir, 2011:73). Dalam penelitian ini hanya memenuhi 2 hal, yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini akan mencari pengaruh dengan adanya perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-posttest Design*.

PEMBAHASAN

Hasil analisis menggunakan aplikasi komputer IBM SPSS (*Statistical package For Sosial Science*) for windows evaluation release 20 pada saat *pre-test* didapatkan nilai rata-rata(*mean*) 19,64 serta pada median atau titik tengah dari hasil keseluruhan *pre-test* 18,03 dari perhitungan standar deviasi didapatkan nilai 7,001 serta nilai varian 49,014. Hasil perolehan nilai pada saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata(*mean*) 16,01 serta pada median dari hasil keseluruhan *post-test* 15,85 dari perhitungan standar deviasi didapatkan nilai 3,879 serta nilai varian 15,046.

Diketahui hasil *p value* pada saat *pre-test* 0,644 dan *p value* pada saat *post-test* 0,984. Dapat dikatakan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena *p value* lebih besar dari pada alpha yaitu 0,05.

Diketahui dari hasil penghitungan uji beda, nilai sig lebih kecil dari pada alpha $0,014 < \alpha (0,05)$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media *visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 18,44% maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan adanya hasil belajar setelah diberi perlakuan media *visual* dalam pembelajaran materi *dribble* bola basket.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media *visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo, yang dapat dilihat dari analisis data yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,957 > 2,228$)
2. Besarnya pengaruh pemanfaatan media *visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo, dapat dilihat

dari hasil perhitungan presentase yaitu 18,44%

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya media *visual* dapat dijadikan sebagai acuan oleh para guru pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam pembelajaran untuk memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa anak berkebutuhan khusus(tunarungu) untuk pembelajaran bola basket khususnya *dribble*.
2. Dikarenakan penelitian ini bukan merupakan penelitian akhir, maka disarankan untuk penelitian selanjutnya perlu dikembangkan dengan pengembangan media *visual* yang lebih kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : GAVA MEDIA
- Erman, 2009. *Metodologi Penelitian Olahraga*. Unesa University Press
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV PUSTAKA SETIA
- Harjianto, journal.umpo.ac.id (Diunduh pada tanggal 26 April 2017)
- Muhammad, 2008. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nazir, 2011. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Sudjana, repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/.../Iwan%20Permana%20Suwarna-FITK.pdf (Diunduh pada tanggal 26 April 2017)

Undang-Undang Permendikbud Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Menengah. (Diunduh di http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.htm pada tanggal 20 September 2016).

Undang-Undang Permendikbud Republik Indonesia No. 4 Tahun 1997. Tentang Penyandang cacat. Pasal (5) dan Menengah. (Diunduh di http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.htm pada tanggal 22 September 2016).

_____. (2016). Gambar Dribble Bola Basket. (Online). (<https://www.google.co.id.https://belajarbas ket.com.pdf>). (Diunduh pada tanggal 5 November 2016)

