

Penerapan Media *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran Pada Materi *Dribble* Bola Basket

Moh. Burhanudin Sulton*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*moh.sulton@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media *gadget* adalah alat komunikasi dan informasi yang diciptakan dengan memiliki banyak fitur - fitur menarik yang berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup contohnya menggunakan media *gadget* pada saat disekolah yang berguna sebagai bahan untuk mencari informasi tentang pembelajaran yang terkait di dalamnya sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam mencari informasi yang diinginkan. Dalam penerapan media *gadget* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar tentang materi *dribble* bola basket pada peserta didik. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh maka nilai yang terdapat pada saat *pretest* pengetahuan memiliki rata - rata sebesar 88,00 untuk *posttest* meningkat menjadi 96,67. Nilai *pretest* keterampilan memiliki rata - rata 36,23 untuk *posttest* meningkat menjadi 87,30. uji beda *pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah uji wilcoxon dengan nilai signifikan 0,00 jika nilai signifikan < 0,05 maka dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan, jika nilai signifikan > 0,05 maka dapat dinyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan. Prosentase peningkatan untuk pengetahuan sebesar 8,96% sedangkan keterampilan sebesar 58,49% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara penerapan media *gadget* dalam proses pembelajaran pada materi *dribble* bola basket pada siswa kelas VII - B SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo setelah menggunakan *gadget* sebagai bahan untuk mencari informasi tentang pelajaran yang diajarkan.

Kata kunci: Media *Gadget*, *Dribble*, Bola Basket

Abstract

Media *gadget* is a tool of communication and information which has lots of interesting and useful features. media utilization in school emphasizes on information gathering which is useful for student learning. Moreover, learners can be easier in finding the desired information. The implementation of media *gadgets* are expected to improve the results of *dribble* learning in basketball. Based on the data calculation, the average value contained by the time the *pretest* knowledge is 88.00 and *posttest* is 96.67. The average value of the *pretest* skill is 36.23 and *posttest* is 87.30. *Pretest* and *posttest* differences tes Wilcoxon was used with significant value 0.00. if significant value < 0.05 then can be expressed there is significant influence, if significant value > 0.05 then it can be revealed no significant effects. The knowledge percentage increasement 8.96% whereas the skills 58.49%. Thus, it can be concluded that there is a significant increase between the application of media *gadgets* in the learning process on *dribble* materials in basketball in grade VII-B junior high school 1 Waru Sidoarjo after using the *gadget* as an ingredient to find the suitable information about the lesson.

Keywords : Media *Gadget*, *Dribble*, Basketball

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Indonesia sangat berperan penting dalam satuan pendidikan karena kita dapat memberikan sebuah kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan pembelajaran tentang aktivitas jasmani, sehingga secara tidak langsung peserta didik mendapatkan pengalaman bagaimana mengatur pola hidup agar tetap bugar dimasa pertumbuhan yang semakin berkembang dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Sopiati (2010:44) belajar dan pengajaran adalah bentuk untuk memiliki sifat dinamis atau kompleks. Kegiatan belajar mengajar adalah inti dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan sekaligus guru sebagai pemegang peran yang penting. Selain itu pembelajaran PJOK juga memiliki permainan yang menantang sehingga sebagian besar peserta didik sangat tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. PJOK mengajarkan kita bagaimana cara mengatur pola hidup sehat dengan cara berolahraga. Pada sebagian orang yang melakukan olahraga memiliki tujuan untuk membuat badan merasa lebih bugar, dan banyak sekali pilihan untuk kita melakukan olahraga salah satunya yaitu olahraga bola basket karena bola basket termasuk kategori olahraga dengan menggunakan bola besar yang dipantulkan ke lantai dan berlari, sehingga tercipta pergerakan untuk melatih badan kita supaya tetap bugar. Bola basket sendiri adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 kelompok, masing – masing kelompoknya terdiri dari 5 pemain. Bola basket adalah olahraga tim dengan memiliki keterampilan yang sangat bergantung pada kemampuan pemain untuk bergerak cepat dalam melompat dan memantulkan bola, dan setiap pemain harus memiliki kemampuan untuk menguasai teknik dasar seperti melakukan tembakan, menggiring bola, dan *rebound* (Cristina, 2011:135). Olahraga bola basket juga dibutuhkan kemampuan untuk menghasilkan ketangkasan, dan kekuatan luar biasa selama game berlangsung, seperti keterampilan menggiring bola, (Kamble, 2012:34). Pada salah satu keterampilan dalam bola basket, aksi menggiring bola dapat memungkinkan pemain berpindah dari gerak statis ke dinamis dengan cara mengarahkan bola pada posisi yang kita inginkan, tapi akan lebih baik jika seorang pemain mengetahui kondisi permainan pada saat di lapangan sehingga dengan aksi menggiring bola tersebut kita dapat melewati setiap lawan untuk memecahkan pertahanan lawan hingga mencapai sebuah keberhasilan dalam permainan (Villar, Iglesias, dkk, 2003:275), oleh karena itu anak – anak memerlukan latihan yang cukup dengan beberapa macam gerakan yang saling berhubungan, karena dengan adanya hal tersebut kita dapat terbantu dalam menguasai kemampuan gerak menggiring bola. Pada kegiatan

belajar mengajar, diharapkan guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) dapat menguasai materi pembelajaran yang terkait, salah satunya olahraga bola basket yaitu teknik dasar *dribble*. Pada zaman yang modern ini kita dapat memanfaatkan media yang ada untuk melakukan proses pembelajaran dalam mencari informasi, akan tetapi masih banyak peserta didik yang belum bisa memanfaatkan fasilitas yang semakin berkembang, sehingga pada penelitian ini akan melibatkan salah satu media. Penggunaan media digital sering kita lihat sebagai sesuatu dengan nilai intrinsiknya sendiri, yang dapat membantu dan menguntungkan kita, tentu saja tergantung pada manusia yang memanfaatkan media tersebut, dan media ini sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari yaitu “*gadget*” (Cabral, 2015:1084), hal ini karena di dalam *gadget* sendiri kita dapat menambah wawasan tentang pengetahuan yang belum kita ketahui. *Gadget* sendiri memiliki berbagai fitur atau aplikasi yang dapat membantu kita dalam mencari informasi, akan tetapi sering kali peserta didik tidak memanfaatkan media tersebut dengan baik, sehingga akan berdampak pada hasil belajar mereka salah satunya nilai akademiknya terancam dan membuat prestasi setiap siswa akan menurun (Manupil, 2015:1). Hampir seluruh masyarakat menggunakan *Gadget/smartphone* bahkan tidak hanya masyarakat umum tetapi juga kalangan pelajar/siswa karena *gadget* sendiri memiliki banyak manfaat yang berguna untuk membantu kita dalam melakukan hal – hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, akan tetapi ada beberapa siswa terlalu sering menggunakan *gadget* sehingga dapat mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan mereka (Lunge, 2019:500). Namun, kondisi yang ada saat ini lebih banyak orang tua yang berpikir bahwa *gadget* juga dapat membantu orang tua dalam stimulasi anak. Selain itu, ada juga orang tua yang menyediakan *gadget* sebagai pengalih perhatian anak dengan tujuan agar anak bisa diam sehingga orang tua dapat melakukan aktivitas lain. Inilah yang membuat semakin banyak orang tua yang telah memperkenalkan *gadget* kepada anak-anak sejak usia dini (Laili, 2017:274), Oleh karena itu sebagai pengguna *gadget* harus memanfaatkan *gadget* dengan sebaik mungkin misalnya dalam pendidikan digunakan untuk proses pembelajaran karena *gadget* merupakan alat untuk menyampaikan dan mencari informasi, seperti halnya belajar dari google dan melihat video dan gambar tentang teknik dasar dalam melakukan *dribble* pada aplikasi youtube, dengan syarat masih dalam pengawasan bapak atau ibu guru, sehingga dengan hal tersebut akan mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi.

Dari penjelasan diatas diharapkan terdapat peningkatan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik, karena hasil belajar merupakan suatu hal yang dapat dilihat dan diukur. Hal ini dikemukakan menurut Oemar Hamalik (dalam Suhendri 2011:31). Kegiatan belajar juga memiliki tujuan yaitu perubahan untuk menjadi yang lebih baik, jika tahap belajar kita baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga akan semakin baik. Hasil dalam belajar dilihat untuk mengetahui terjadinya peningkatan pada peserta didik seperti perubahan tingkah laku yang sering kita lihat dan terukur dalam berbagai macam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan, maka perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya pengaruh, sedangkan Menurut Slameto bahwa "hasil belajar memiliki beberapa perubahan perilaku yang sering terjadi secara berhubungan dan tidak statis, menurut Dimiyati dan Mudjiono, "hasil belajar dapat dikatakan puncak dari suatu proses. Sehingga dari penjelasan yang sudah dikemukakan, maka peneliti akan menerapkan media *gadget* dalam proses pembelajaran pada materi *dribble* bola basket pada siswa kelas VII - B SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang dimana hasil data tersebut akan dianalisis dan dideskriptifkan (Maksum, 2018:79). Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest – Posttest Design* Kelebihan dari desain penelitian ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat di ketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan dan pada desain ini tidak terdapat kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo dengan durasi waktu 3x40 menit tiap pertemuan dengan jumlah pertemuan sebanyak 4 kali yang terdiri dari pertemuan 1 melakukan *pretest*, pertemuan 2 dan 3 diberikan *treatment*/perlakuan, pertemuan 4 melakukan *posttest*, ada pun Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo dan untuk menentukan sampel penelitian maka peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* yang memiliki tujuan untuk mencari kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* sehingga muncul kelas yang akan digunakan penelitian yaitu kelas VII – B SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo dengan jumlah sebanyak 30 siswa. Pada penelitian ini terdapat 2 instrumen yakni:

1. Test pengetahuan
2. Test keterampilan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi dari hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk data yang diperoleh dari hasil pembelajaran PJOK dengan materi *dribble* bola basket, dan berikut adalah hasil analisis data yang mewakili semua nilai penelitian ini:

Tabel 1. Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest – Posttest* Hasil Belajar Pengetahuan dan Keterampilan.

Instrumen	Tes	Signifikan	Keterangan
Pengetahuan	<i>Pretest</i>	0,00	Tidak Normal
	<i>Posttest</i>	0,00	Tidak Normal
Keterampilan	<i>Pretest</i>	0,00	Tidak Normal
	<i>Posttest</i>	0,00	Tidak Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat dipaparkan nilai perhitungan (*Kolmogorov Smirnov*) dan signifikan dari data *pretest – posttest* hasil belajar *dribble* bola basket pengetahuan dan keterampilan. Data distribusi tidak normal terdapat pada instrumen pengetahuan dan keterampilan. Data dikatakan normal jika nilai *p value* > 0.05, dan dikarenakan data diatas dikatakan tidak normal maka yang digunakan adalah uji *Wilcoxon*, sehingga data dikatakan terdapat pengaruh jika signifikan *p value* < 0.05, dan hasil yang didapat akan di tulis pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Beda Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest*

Instrumen	Tes	Mean	Beda	Sig.	Peningkatan
Pengetahuan	<i>Pretest</i>	88,00	8,67	0,000	8,96%
	<i>Posttest</i>	96,67			
Keterampilan	<i>Pretest</i>	36,23	51,49	0,000	58,49%
	<i>Posttest</i>	87,30			

Berdasarkan tabel diatas data peningkatan hasil belajar untuk pengetahuan sebesar 8,96% sedangkan untuk keterampilan sebesar 58,49% maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan setelah melakukan pembelajaran *dribble* bola basket dengan menggunakan media *gadget* sebagai bahan untuk mencari informasi tentang pelajaran yang terkait.

PENUTUP

Simpulan

Dari nilai yang didapat dari penelitian atau analisis yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- terdapat peningkatan yang signifikan pada siswa kelas VII – B SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo, dan dibuktikan dengan hasil tertulis yaitu untuk pengetahuan dan keterampilan memiliki nilai Sig. 0,00.
- Peningkat yang terjadi pada variabel pengetahuan sebesar 8,96% sedangkan untuk keterampilan meningkat sebesar 58,49%.

Saran

Terdapat saran – saran yang akan dipaparkan sesuai dengan hasil penelitian, yang sudah diuraikan yakni :

- Dapat mengembangkan media *gadget* pada materi pembelajaran yang lain sehingga memperkuat model – model pembelajaran dan memiliki inovasi yang lebih untuk membangun semangat belajar peserta didik khususnya pada materi *dribble* bola basket sehingga tercipta suasana kelas yang kondusif.
- Dapat memanfaatkan fasilitas yang ada dalam bidang teknologi pada mata pelajaran PJOK khususnya penerapan media *gadget*. dengan adanya hal tersebut maka peserta didik dapat lebih semangat lagi dalam melakukan pembelajaran PJOK

DAFTAR PUSTAKA

- Cortis, Cristina. dkk. 2011. *Inter-limb Coordination, Strength, Jump, and Sprint Performances Following A Youth Men's Basketball game*. (Online), Vol 25, No 1, (file:///C:/Users/Dary/Downloads/Inter_Limb_Coordination,_Strength,_Jump,_and.20.pdf, diakses 2 Juli 2019)
- Kamble, Prafull. dkk. 2012. *An Appraisal Of Aerobic, Capacity, Flexibility, Agility, & Reaction Time In Basketball Players & Age Matched Controls*, (Online), Vol 3, (http://www.ijbms.com/wpcontent/uploads/2012/05/34-38-praful-kamble.pdf, diakses 26 Februari 2019).
- Laili, Uliyatul. 2017. *Influence Of Gadget On Social Personal Of Early Childhood*. (Online), (http://journal.unusa.ac.id/index.php/sihc/article/viewFile/333/298, diakses 2 Juli 2018).
- Lunge, Ramroaji Vasant & Kokiwar, P. R. 2019. *Prevalence And Purposes Of Gadget Use Among*

Medical Student. (Online), Vol. 6, (https://www.ijcmph.com/index.php/ijcmph/article/view/4278/2741. Diakses 26 Februari 2019).

Manupil, Beauty. dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*, (Online). (https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646/7211, diakses 26 Februari 2019).

Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Cabral, Marta. 2015. *Story, Not Gadget. Digital Media as Art Materials and Curatorial Tools in Early Childhood Art Education*, (Online), Vol 8, (infonomics-society.ie/wp-content/uploads/iji/published-papers/volume-8-2015/Story-not-Gadget-Digital-Media-as-Art-Materials-and-Curatorial-Tools-in-Early-Childhood-Art-Education.pdf, diakses 2 Juli 2019).

Suhendri, Huri. 2011. *Pengaruh Kecerdasan Matematis – Logis Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, (Online), Vol 1, No 1, (http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/61/63, diakses 21 Januari 2019).

Sopiatin, Popi. 2010. *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Villar, F. Dell, Iglesias D. Dkk. 2003. *Study Of The Efficiency Of Starting To Dribble in Basketball And Its Technical/Tactical Implication*, (Online), (https://www.researchgate.net/publication/270216028, diakses 15 Mei 2019).