

“Tema: 3 (Pangan, Gizi dan Kesehatan)

**MEDIA PEMBELAJARAN VIOLATION AND FOUL SEBAGAI SUMBER
BELAJAR MAHASISWA PJKR PADA PERKULIAHAN BOLA BASKET**

Ayu Rizky Febriani
Universitas Jenderal Soedirman
ayu.rizky.febriani@unsoed.ac.id

ABSTRAK

Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) yang merupakan program studi pendidikan di lingkungan Fakultas Ilmu-ilmu kesehatan Universitas Jenderal Soedirman adalah program pendidikan yang mencetak lulusan dengan kompetensi pendidikan jasmani. Perkuliahan bola basket merupakan salah satu mata kuliah program studi yang diselenggarakan pada semester empat dan semester lima. Kompetensi sebagai calon pendidik pada ranah pendidikan jasmani wajib memiliki pengetahuan dan mampu melakukan praktik sesuai dengan teknik-teknik dasar maupun teknik-teknik lanjutan. Bola basket adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa dengan total sks 4. Dalam jurnal-jurnal nasional maupun internasional, buku-buku tentang bola basket serta video-video tutorial mengenai teknik dasar, *violation and foul* (pelanggaran dan kesalahan) hanya ditemukan pembahasan mengenai teknik dasar dalam permainan bola basket tidak ada buku maupun video tutorial mengenai *violation and foul* yang dikemas secara komprehensif dan mudah dipahami untuk diaplikasikan di lapangan pada proses pembelajaran, maupun dimanfaatkan sebagai sumber panduan. Rancangan penelitian R&D dengan prosedur yang dilakukan dalam pengembangan ini meliputi analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Nilai rata-rata1 adalah 10,80 *violation and foul* sedangkan untuk nilai rata-rata2 adalah 4,73 *violation, and foul* yang dilakukan sehingga perubahan yang dialami yaitu 62,04%. Tayangan dalam video dan atau gambar pada buku yang bermacam-macam gerakan *violation and foul* lebih mudah diingat dan dipahami oleh mahasiswa karena selain dapat ditayangkan berkali-kali dan atau dibaca berulang-ulang juga merupakan serangkaian referensi tontonan dan bacaan yang efektif dalam memahami gerakan-gerakan untuk menghindari kesalahan, pelanggaran dan gerakan perwasitan yang ada dalam permainan bola basket.

Kata Kunci: violation, foul, bola basket.

ABSTRACT

Physical Education, Health and Recreation Study Program (PJKR) which is an education study program in the Faculty of Health Sciences, Jenderal Soedirman University, is an educational program that prints graduates with physical education competencies. The basketball class is one of the courses that are held in the fourth and fifth semester. Competence as prospective educators in the realm of physical education must have knowledge and be able to practice according to basic techniques and advanced techniques. Basketball is a compulsory subject that must be carried out by students with a total of 4 credits. There are no books or video tutorials on basic games in basketball games regarding violations and foul that are packaged comprehensively and easily. The design of Research and Development with the procedures carried out in this development includes analysis, design, development, implementation and evaluation. The average value1 is 10.80 violation and foul, while for the average value2 is 4.73 violation, foul and referee are movement which is done so that the change experienced is 62.04%. Impressions in videos and or images on various books on movements of violations and foul are easier to remember and understand by students because in addition to being shown repeatedly and or repeatedly reading is a series of effective viewing and reading references in understand movements to avoid mistakes violations, foul and refereeing movements in the basketball game.

Keywords: violation, foul, the basketball

PENDAHULUAN

Aktivitas gerak yang diterima mahasiswa dimediasi oleh pendidikan jasmani yang diperoleh saat kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler, atau kegiatan *out bound* yang cenderung pada olahraga rekreasi yang dilaksanakan pada waktu tertentu. Mahasiswa memiliki hak yang harus diperoleh di lingkungan formal maupun non formal untuk memperoleh aktivitas gerak. Aktivitas gerak memiliki peranan penting dalam mengembangkan ranah afeksi, kognisi dan psikomotor dalam pertumbuhan dan kekayaan gerak mahasiswa. Dalam undang-undang dasar sistem keolahragaan nasional pasal 17 disebutkan ruang lingkup kegiatan olahraga meliputi 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi.

Perkuliah bolabasket merupakan salah satu mata kuliah program studi yang diselenggarakan pada semester empat dan semester lima. Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) yang merupakan program studi pendidikan di lingkungan Fakultas Ilmu-ilmu kesehatan Universitas Jenderal Soedirmal adalah program pendidikan yang mencetak lulusan dengan kompetensi pendidikan jasmani. Lulusan/*output* dari program pendidikan jasmani ini mampu menguasai teori dan mampu mempraktikkan atau mencotohkan gerakan-gerakan pada cabang olahraga tertentu sebagai materi ajar kepada peserta didik di sekolah sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran.

Sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran mata kuliah bolabasket yang tersedia belum mencukupi kelangsungan proses perkuliahan dengan efektif dan efisien. Prasarana seperti lapangan yang di tempati untuk pelaksanaan perkuliahan bola basket bertempat di gor Satria Purwokerto, sedangkan sarana yang tersedia hanya satu set ring basket fiber, bola GGX7, dan *cone*. Sarana pembelajaran untuk menunjang pengetahuan secara teoritik dalam pembelajaran mata kuliah bola basket dapat dipelajari dari jurnal-jurnal ilmiah, buku tentang bola basket, maupun video-video tutorial teknik dasar dalam permainan bola basket.

Kompetensi sebagai calon pendidik pada ranah pendidikan jasmani wajib memiliki pengetahuan dan mampu melakukan praktik sesuai dengan teknik-teknik dasar maupun teknik-teknik lanjutan. Dalam jurnal-jurnal nasional maupun internasional, buku-buku tentang bola basket serta video-video tutorial mengenai teknik dasar, pelanggaran dan kesalahan hanya ditemukan pembahasan mengenai teknik dasar dalam permainan bola basket tidak ada buku maupun video tutorial mengenai pelanggaran dan kesalahan yang

dikemas secara komprehensif dan mudah dipahami untuk diaplikasikan di lapangan pada proses pembelajaran, maupun dimanfaatkan sebagai sumber panduan.

Media yang dimiliki dosen saat menyampaikan penjelasan tentang pelanggaran, kesalahan, gerakan perwasitan menggunakan *drilling board*/papan kecil berbentuk persegi panjang dengan metode ceramah yang juga disertakan demonstrasi yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa yang menggeluti cabang olahraga bola basket. Keterbatasan media yang digunakan oleh dosen maupun praktikan tidak didukung dengan sumber media yang dapat dipelajari mahasiswa di luar jam kegiatan perkuliahan bola basket, sehingga dampak dari ketidakterediaan media belajar terkait pelanggaran dan kesalahan yaitu apabila mahasiswa atau guru pendidikan jasmani lupa tentang penjelasan dan contoh yang telah dilakukan pada saat perkuliahan yang telah berlalu akan berdampak kesulitan untuk mengingat atau mencari tahu kembali mengenai gerakan-gerakan untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan.

Pemahaman yang diberikan melalui lisan maupun demonstrasi akan lebih jelas jika diperkuat dengan media yang dikembangkan berupa video yang selanjutnya dikonversikan dengan bentuk buku tentang pelanggaran dan kesalahan. Tayangan dalam video yang bermacam-macam gerakan pelanggaran dan kesalahan akan lebih mudah diingat dan dipahami oleh mahasiswa karena selain dapat ditayangkan berkali-kali juga merupakan serangkaian referensi tontonan dalam memahami gerakan-gerakan untuk menghindari kesalahan, pelanggaran dan gerakan perwasitan yang ada dalam permainan bola basket. pelanggaran dan kesalahan yang biasa terjadi diantaranya; 1) *Travelling Violation*, 2) *Throw-in*, 3). *Illegal Dribble*, 4) *Carrying the Ball*, 5) *Back Court*, 6) *Three Second*, 7) *Five Second*, 9) *Eight Second*, 10) *Twenty Four Second*, 11). *Kick Ball*, 12) *Blocking Foul*, 13) *Holding*, 14) *Pushing*, 15) *Illegal Use Hand*, 16) *Illegal Contact to Hand*, 17) *Hand Checking*, 18) *Unsportman like Foul*, 19) *Technical Foul*, 20) *Charging*.

Video merupakan salah satu aplikasi dari temuan atau perkembangan teknologi yang menjadikan informasi audio dan visual dapat didistribusikan kepada yang ingin melihat dan memahami. Peneliti sudah mencoba mencari seluruh jenis pelanggaran dan kesalahan dalam permainan bola basket yang dilakukan oleh atlet atau mahasiswa di media internet tidak ditemukan keseluruhannya, begitupula dengan referensi bacaan yang mudah dipahami, buku yang membahas tentang peraturan tentang pelanggaran dan kesalahan hanya buku peraturan yang diterbitkan FIBA dengan menggunakan bahasa Inggris maupun buku yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, akan tetapi terjemahan bahasa

yang ditampilkan dalam buku tersebut menggunakan kalimat yang sulit dipahami oleh mahasiswa atau pembelajar pemula.

Pelanggaran dan kesalahan dalam permainan bola basket mengalami perkembangan dari hasil evaluasi penyelenggaraan pertandingan bola basket. Peraturan ditentukan oleh FIBA dan diaplikasikan dalam pertandingan bola basket. Alasan demikian membuat peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas dan efisiensi produk penelitian berupa media video dan buku tentang pelanggaran dan kesalahan dalam permainan bolabasket. Adanya pengembangan multimedia berupa video dan buku tersebut diharapkan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan bola basket di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) dapat lebih jelas dan paham mengenai teori gerakan-gerakan yang harus dihindari (pelanggaran dan kesalahan) di lapangan sebagai pembelajar maupun kelak sebagai guru pendidikan jasmani di sekolah.

Video violation and foul dapat digeneralisasikan untuk dipelajari oleh siapapun yang ingin belajar mengenai cara untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan dalam permainan bola basket.

Media konvensional yang pada umumnya dimiliki dosen saat mengajar mata kuliah bolabasket adalah *drilling board* untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa yang juga dikolaborasikan dengan metode ceramah dan demonstrasi. Terdapat kekurangan jika hanya mengandalkan media tersebut untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa antara lain; informasi/materi hanya dapat diterima pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, mahasiswa kesulitan untuk memvisualisasikan keterangan atau penjelasan yang dosen sampaikan, akibatnya maksud penjelasan yang dosen sampaikan belum dapat dipahami dengan baik dan jelas oleh mahasiswa yang notabene pemula dalam mengenal materi pembelajaran bolabasket mengenai pelanggaran dan kesalahan dalam permainan bolabasket. Akan membutuhkan waktu lama untuk memahami jika hanya penyampaian materi pada saat perkuliahan berlangsung saja.

Kemampuan pemahaman dalam menerima penjelasan pelanggaran dan kesalahan yang kompleks yang disampaikan kepada mahasiswa yang baru saja mempelajari materi tersebut tentu saja mendapat kendala dalam memahami pola gerakan dan bahasa yang disampaikan oleh dosen mengingat dalam permainan bola basket banyak menggunakan istilah kata berbahasa asing (Inggris). Pada saat penjelasan secara lisan yang disampaikan dosen tidak semua maksud dosen dapat dibayangkan atau divisualisasikan oleh mahasiswa. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan sarana pembelajaran

berupa media video dan buku tentang pelanggaran dan kesalahan dalam permainan bolabasket sebagai referensi belajar mahasiswa.

Tujuan Penelitian: 1) Apakah sarana belajar berupa video dan buku mengenai *violation, and foul* dapat menjadi sumber referensi mahasiswa PJKR dalam memahami peraturan permainan bola basket? 2) Apakah media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mempelajari materi *violation and foul*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Gor Sasana Krida Mandala Kabupaten Banyumas pada bulan agustus 2018. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran yang digunakan sebagai sarana bantu dalam mengatasi keterbatasan media *drilling board* dan metode ceramah serta demonstrasi. Prosedur yang dilakukan dalam pengembangan ini meliputi analisis, desain, developmen, implementasi, dan evaluasi (ADDIE). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui efektifitas pemahaman mahasiswa pada mata kuliah bolabasket terutama terkait pengetahuan *violation and foul* adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif uji sampel berpasangan (*Pired Samples T Test*) (Sukestiyarno, 2012:112).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media berupa video dan buku mengenai "*violation and foul* dapat menjadi sumber referensi mahasiswa PJKR dalam memahami peraturan permainan bola basket". Media ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa PJKR terutama bagi mereka yang mengambil mata kuliah metodik didaktik bola basket sebagai media belajar tentang peraturan permainan bola basket. Hasil dan pembahasan dapat dilihat di bawah ini:

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians skor yang diukur pada kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak.

Tabel 1 Hasil Tes Homogenitas Varian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,421	8	14	,008

Perolehan signifikansi melebihi 5% atau 0,05 membuktikan bahwa data-data tersebut memiliki kesamaan/homogen. Signifikansi yang diperoleh adalah 0,08.

Uji normalitas perlu dilakukan untuk membuktikan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal.

Tabel 2 Hasil Tes Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post	,137	15	,200	,893	15	,075

Perolehan signifikansi melebihi 5% atau 0,05 membuktikan bahwa data-data tersebut bersifat normal. Signifikansi yang diperoleh adalah 0,75.

Tabel 3 Hasil Pired Samples T Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 V1	10,80	15	10,206	2,635
V2	4,73	15	4,317	1,115

Analisis Output Pired Samples T Test Statistics:

Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel, yaitu untuk nilai rata-rata1 adalah 10,80 *violation and foul*, sedangkan untuk nilai rata-rata2 adalah 4,73 *violation and foul* yang dilakukan sehingga perubahan yang dialami yaitu 62,04%

Perolehan Persentase: $10,80 - 4,73 = 6,70$ $6,70/10,80 \times 100\% = 62,04\%$

Sumber: Penelitian 2018

Tabel 4. Uji Banding nilai 1 dan nilai 2 pada mahasiswa PJKR

	Pired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean	95% Convidence Interval of the Differrence				
				Lower				Upper
Pair 1 Pretes- Postes	6,067	6,408	1,655	2,518	9,615	3,66	14	,003

Terlihat bahwa probabilitas (Sig. 2 Tiled) adalah 0,03. Probabilitas <0,05 maka dengan kata lain media berupa video "*violation and foul*" dalam permainan bola basket yang menjadi sarana belajar mahasiswa PJKR yang selanjutnya diaplikasikan pada saat latihan maupun bermain mempengaruhi perubahan hasil bermain menjadi lebih baik (berkurang melakukan pelanggaran dan kesalahan).

Produk dalam penelitian pengembangan sarana multimedia "*violation and foul*" dalam permainan bola basket adalah video dan buku. Buku; yang merupakan konversi dari konten video tersebut. Video tentang *violation and foul* dalam permainan bola basket yang dilakukan oleh model pebola basket. Produk ini telah melewati beberapa tahapan mulai dari 1) analisis kebutuhan *violation and foul* dalam permainan bola basket yang banyak dilakukan oleh mahasiswa PJKR pada umumnya, 2) desain video yang berupa tontonan tutorial tentang pelanggaran dan kesalahan serta pbenarannya, 3) developmen video kepada para ahli peraturan bola basket yang selanjutnya ditanggapi dan diberikan saran dan divalidasi yang kemudian diujikan, 4) improvement saran dari ahli, 5) evaluasi hasil. Video "*violation and foul*" dalam permainan bola basket dapat menjadi referensi tontonan bagi mahasiswa PJKR sebagaimana fungsi media belajar menurut Yusuf Miarso, 2007:457 yang dilengkapi dengan audio dan visual juga kriteria tokoh dalam video yang memiliki karakteristik sama, yaitu sama-sama mahasiswa yang terlatih. Media yang menarik dapat

merangsang otak si pembelajar, mengatasi keterbatasan media yang ada (*drilling board*) yang tidak dapat memunculkan simulasi gerakan/tidak dapat divisualisasikan, dapat dipelajari di luar kegiatan perkuliahan bola basket, membangkitkan dan merangsang keinginan minat belajar (mempelajari *violation and foul* dalam permainan bola basket), media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang kongkret maupun abstrak.

Video "pelanggaran dan kesalahan" dalam permainan bola basket dikatakan efektif penerapannya pada kegiatan perkuliahan dengan materi *violation and foul* yaitu mempermudah dosen pengampu dalam menjelaskan peraturan tentang *violation and foul*, menjadi sarana berupa media belajar yang dapat dipelajari diluar jam perkuliahan. Tayang video mudah dipahami sehingga berdampak pada implikasi mahasiswa untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan dalam bermain bola basket. Selain video yang dapat ditonton, penelitian pengembangan ini juga dilengkapi dengan buku tentang "*violation and foul*" dalam permainan bola basket yang mudah dipahami, gaya bahasa yang digunakan disesuaikan dengan sasaran pembacanya yang merupakan pembelajar pemula, yang juga dilengkapi dengan gambar yang menunjukkan pelanggaran, kesalahan, dan gambar pembenarannya.

KESIMPULAN

1. Produk pengembangan sarana multimedia dalam penelitian ini berupa video tentang peraturan "*violation and foul*" dalam permainan bola basket dan juga buku bacaan tentang hasil konversi video yang juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang merepresentasikan *violation and foul* dan pembenarannya. Produk berupa video "*violation and foul*" dalam permainan bola basket ini mampu mengatasi keterbatasan referensi belajar bagi mahasiswa PJKR terutama bagi mereka yang mengambil mata kuliah bola basket untuk dapat mengerti dan memahami peraturan permainan bola basket khususnya tentang *violation and foul*.
2. Produk ini efektif penerapannya pada kegiatan perkuliahan dengan materi *violation and foul* yaitu mempermudah dosen pengampu dalam menjelaskan peraturan tentang *violation and foul*, menjadi sarana berupa media belajar yang dapat dipelajari diluar jam perkuliahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jenderal Soedirman.

DAFTAR PUSTAKA

Liska Sukiyandari. "Multimedia Bola Basket Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa". 2012. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(2).

Sukestiyarno. 2012. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Yusuf Miarso. 2007. *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group