

PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN MEDIUM SHOOTING BASKET BERBASIS APLIKASI USIA 18-20 TAHUN

Hj. Hasmyati¹, Benny Badaru², Hasbunallah AS³, Muh. Adnan Hudain⁴, Ukki Hardiyanti⁵
^{1, 2, 3, 4, 5} Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
riasmia@yahoo.com¹, b3ny_maldini@yahoo.co.id², hasbunallahas@yahoo.com³,
adnanhudain1@gmail.com⁴, ukkyhardiyanti6@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian *R&D/Research and Development* yang bertujuan untuk meningkatkan teknik *medium shooting* atlet bola basket usia 18-20 tahun berbasis aplikasi *Android*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *aplikasi android* dan variabel independen adalah teknik *medium shooting basket*. Subjek penelitian ini adalah seluruh atlet bola basket yang berusia 18-20 tahun, dimana subjek penelitian pada uji coba kecil berjumlah 15 atlet dan uji coba besar berjumlah 25 atlet. Analisa data dilakukan dengan menggunakan Uji t pre-test dan post test SPSS versi 22. Hasil penelitian pengembangan Model Latihan *Medium Shooting Basket* Berbasis Aplikasi Usia 18-20 Tahun menunjukkan bahwa : 1) Pengembangan produk model latihan *Medium Shooting* berbasis *aplikasi android* melalui tahapan pengembangan borg and gall berhasil dibuat; 2) Hasil uji kelayakan melalui validasi ahli materi, ahli media, ahli pengembang bahwa aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan dengan persentase 100%, hasil uji coba skala kecil 99,93% dan skala besar 100% yang meliputi aspek *usefulness, easy of use, easy of learning, satisfaction* dikonversikan sangat baik, serta berdasarkan hasil tes *medium shooting bola basket* skala kecil dan skala besar berdasarkan hasil uji t dapat dikatakan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dalam teknik *Medium Shooting* para atlet.

Kata Kunci: Pengembangan model, latihan medium shooting, bola basket.

Abstract

This research is an R&D/Research and Development research which aims to improve the medium shooting technique of basketball athletes aged 18-20 years based on an Android application. The dependent variable in this study is the android application and the independent variable is the medium shooting basketball technique. The subjects of this study were all basketball athletes aged 18-20 years, where the research subjects in the small trials were 15 athletes and the large trials were 25 athletes. Data analysis was carried out using the SPSS version 22 pre-test and post-test t test. The results of the research on the development of the Application-Based Medium Shooting Training Model for 18-20 Years Old Shows that: 1) Product development of the Android application-based Medium Shooting training model through the borg development stages and gall created successfully; 2) The results of the feasibility test through the validation of material experts, media experts, test developer experts that the application made is feasible to use with a percentage of 100%, the results of small-scale trials are 99.93% and large-scale are 100% which include aspects of usefulness, easy of use, easy of learning, satisfaction converted very well, and based on the results of the small-scale and large-scale basketball shooting medium tests based on the results of the t test it can be said that the application that has been developed is very suitable for use in the Medium Shooting technique for athletes.

Keywords: Model development, medium shooting practice, basketball.

PENDAHULUAN

Prestasi olahraga di Indonesia saat ini mengalami penurunan yang cukup banyak di setiap cabang olahraga. Indonesia masih belum bisa memberikan hasil yang maksimal dalam tingkat nasional dari bukti data yang sudah ada (Komarudin, 2013). Dalam hal ini juga terdapat faktor-faktornya, bisa dikarenakan kurangnya pemahaman dan pengetahuan dalam diri atlet dan juga pelatih (Walgito, 2015). Sehingga dari permasalahan yang ada dapat disimpulkan bahwa setiap pelatih bisa mengevaluasi dan memperbaiki penghambatan apa saja yang ada untuk prestasi atlet nya (Suyudi, 2020). Menurut Sarmiento (2015) dari permasalahan itulah atlet memperbaiki hasil prestasi sebelumnya, semua itu dapat dilihat dari proses latihan yang mereka jalani selama latihan. Hal tersebut dapat diatasi dengan adanya pembinaan usia dini, pendidikan, dan pelatihan olahraga sedini mungkin (Safrina, 2013). Adapun kelebihan dari Medium shoot merupakan tembakan yang dilakukan untuk mendapatkan 2 angka, idealnya. Medium shoot dilakukan di dalam area *three point* dan di luar area kotak terlarang free throw. Secara teknis tembakan ini dapat dilakukan dengan sikap berhenti maupun dengan lompatan di udara yang lebih dikenal dengan istilah jump shoot (Azka, 2010).

Mayoritas atlet basket di club old school makassar belum mempunyai tingkat akurasi dalam hal shooting. Padahal dalam permainan bola basket teknik shooting sangat penting didalam sebuah pertandingan. Club old school makassar Shooting juga dapat berpengaruh dalam sebuah keberhasilan sebuah tim. Selain itu latihan yang selama ini berjalan masih jarang dilakukan latihan menembak. Latihan menembak hanya dilaksanakan dalam masa transisi antara latihan satu dan lainnya. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bertujuan untuk memberikan suatu pengembangan yang nantinya akan mempermudah pemahaman para atlet pemain old school. Suatu pengembangan yang berasal dari suatu software. Software ini dapat membantu pelatih dan pemain dalam memahami berbagai latihan medium shooting yang akan diberikan oleh pelatih dan dapat membantu pelatih agar mendapat berbagai variasi latihan medium shooting untuk para atlet (Syafuruddin, 2011). Dengan adanya aplikasi ini diharapkan juga akurasi tembakan para pemain dapat menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul. “Pengembangan Model Latihan Medium Shooting Basket Berbasis Aplikasi Usia 18-20 Tahun”

METODE

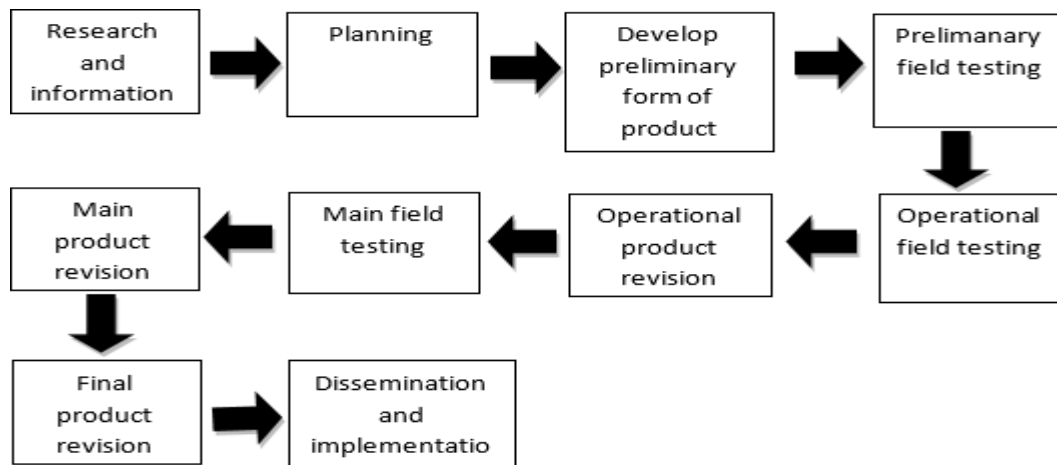
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/*Research and Development*. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun pengertian penelitian pengembangan menurut Borg and Gall “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product*”. Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktik. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”.

Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang merupakan pendekatan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bab I yaitu model pengembangan latihan *medium shooting* seperti apakah yang dapat meningkatkan keterampilan dalam *medium shooting* olahraga *basket*. Serta menggunakan metode penelitian dan pengembangan model yang bermaksud menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan model ini diharapkan dapat ditemukan dan diuji model-model pengembangan latihan baru yang dapat dipergunakan dalam teknik keterampilan dalam olahraga *basket*, sehingga dapat meningkatkan kualitas *shooter* dalam metode penelitian dan pengembangan model ini bersifat jangka panjang sehingga penelitian dapat dilakukan secara bertahap dan setiap tahunnya dapat menggunakan metode yang berbeda.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan suatu model latihan teknik, maka menurut Sudaryono (2013) pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), dengan desain pengembangan yang dipilih adalah merujuk pada pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap seperti berikut.



Gambar 3.1: Pengembangan Model *Borg and Gall*

Sumber: Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction, 4th Edition* (New York: Longman Inc, 1983)

C. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah atau lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.” (Suharsimi Arikunto, 2013: 203). Dalam penelitian dan pengembangan. Skala *Likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang sudah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2015: 136). Menurut Syahrudin (2019) kuesioner yang ditujukan kepada sampel maupun ahli materi dan ahli media menggunakan skalalikert yang mana menggunakan lima jawaban dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata antara lain, sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, sangat tidak baik. Peneliti menggunakan penelitian teknik tes free throw dalam cabang olahraga bola basket dengan memiliki koefisien reliabilitas 0,81 dan validitas 0,77. Yaitu tes shooting free throw (Nurhasan 2007, hlm 245).

D. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Ismaryati (2018) data kualitatif didapatkan dari saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kelayakan dari pengembangan media aplikasi *medium shooting basketball* sebagai media pelatihan teknik dasar *shooting* bolabasket. Menurut Diputra (2015) data yang didapat dari angket ahli media dan ahli materi akan dikembangkan dan dilakukan perbaikan sebagaimana apa yang telah disarankan oleh ahli media dan materi. Menurut Ali (Dalam Ipang dan Heri, 2014:41-42) untuk memperoleh persentase dari suatu nilai, dapat di cari dengan rumus:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

100% = Konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel dibawah akan disajikan klasifikasi persentase :

Tabel 3.5 Klasifikasi Presentase

Presentase	Klasifikasi	Makna
0% - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1% - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1% - 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1% - 90%	Baik	Digunakan
90,1% - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Ali (Dalam Ipang dan Heri, 2014:41-42).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Normalitas Data

1) Skala Kecil

Tabel 4.3

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.8088798
Most Extreme Differences	Absolute	.420
	Positive	.345
	Negative	-.320
Test Statistic		.220
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c

Sumber : SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Skala Besar

Tabel 4.4

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.7953230
Most Extreme Differences	Absolute	.270
	Positive	.365
	Negative	-.432
Test Statistic		.247
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c

Sumber : SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

1) Skala Kecil

Tabel 4.5

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.008	1	28	.796
Tes	Based on Median	.000	1	28	.894
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	28.000	.943
	Based on trimmed mean	.006	1	28	.798

Sumber : SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel output “test homogeneity of variances” dia tas diketahui nilai signifikansi (*sig*). Karena nilai *sig* 0,769 > 0,05 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas bahwa varians data hasil angket skala kecil adalah sama atau homogen

2) Skala Besar

Tabel 4.6

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.923	1	48	.624
Tes	Based on Median	.751	1	48	.846
	Based on Median and with adjusted df	.497	1	44.261	.792
	Based on trimmed mean	.539	1	48	.692

Sumber : SPSS Versi 22

Berdasarkan tabel output “test homogeneity of variances” dia tas diketahui nilai signifikansi (*sig*). Karena nilai *sig* 0,624 > 0,05 maka sebagaimana dasar pengambilan

keputusan dalam uji homogenitas bahwa varians data hasil angket skala besar adalah sama atau homogen

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan Model Latihan *Medium Shooting* Basket Berbasis Aplikasi untuk Usia 18-20 Tahun menunjukkan bahwa : 1) Pengembangan produk Model Latihan *Medium Shooting* Basket Berbasis Aplikasi untuk Usia 18-20 Tahun melalui tahapan pengembangan borg and gall; 2) Hasil uji kelayakan melalui validasi ahli materi, ahli media, ahli tes dan pengukuran bahwa aplikasi yang telah dibuat layak untuk digunakan, serta hasil uji coba produk skala kecil dan skala besar berdasarkan angket dan tes *medium shooting* bola basket dikonversikan sangat baik dan layak digunakan dalam teknik *medium shooting* bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. (2007). Permainan Bola Basket. Surakarta: Penerbit Era Intermedia.
- Ali, Muhammad. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azka, Abu. (2010). *Teknik Dasar Bola Basket*. Jakarta: Trans Mandiri Abadi.
- Bompa, Tudor. (2009). *Periodization Theory and Methodology of Training*. New York University, Champaign: Human Kinetics Books.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bola basket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Diputra, R. (2015). Pengaruh Latihan Three Cone Drill, Four Cone Drill, Dan Five Cone Drill Terhadap Kelincahan (Agility) Dan Kecepatan (Speed).
- Everett M. Rogers. (1983). *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.
- Gumanti, A. (2016). Yudianto, And. Syahrudin. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Merdeka.
- Ismaryati, S., & Muhyi, M. (2018). *Tes Dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Komarudin, M. A. (2013). *Kepercayaan Diri Dalam Olahraga*. Bandung: Rosda.
- Nurhasan, dan Hasanuddin-Cholil, D. (2007). *Tes Dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: FPOK UPI.
- PB.PERBASI. (2004). *Peraturan Permainan Bola Basket*. Jakarta. PERBASI.
- PB.PERBASI. (2006). *Peraturan Permainan Bola Basket*. Jakarta. PERBASI.
- Safrina. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Media Persindo.
- Sarmento, H., Bradley, P., & Travassos, B. (2015). The Transition From Match Analysis To Intervention: Optimising The Coaching Process In Elite Futsal. *International Journal Of Performance Analysis In Sport*, 15(2), 471–488.

- Sudaryono, Gagukmargono Dan Wardani Rahayu. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta :Graha Ilmu. Remaja.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta cv Bandung.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Suyudi, I., Burhanuddin, S., & Bahtiar, M. (2020). Analysis Of Physical Components Of The Ability Of The Standard Single Form Of Pencak Silat Sports. *International Conference On ...*, 1147–1167.
- Syafruddin, S. (2011). *Ilmu Kepeleatihan Olahraga (Teori Dan Aplikasinya Dalam Pembinaan Olahraga)*. Padang: UNP Press.
- Syahrudin, S., Saleh, M. S., & Saleh, M. S. (2019). The Influence Of Kinesthetics, Attitude And Motivation On The Learning Results Of Sports Education. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 232.
- Walgito, B. (2015). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta. In Paper Knowledge. Toward A Media History Of Documents.
- Walter R. Borg and Meredith D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition New York: Longman Inc.
- Wissel. Hal. (2000). *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.