

Referee's Signal Sebagai Media Belajar Pada Mata Kuliah Bola Basket Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi UNSOED

Ayu Rizky Febriani¹, Rohman Hidayat², Didik Rilastiyo Budi³.

Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman¹, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman², Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman³.
ayuhidayat13@gmail.com¹, hidayatrohman100789@gmail.com², didikrilastiyo@ yahoo.com³

Abstrak

Kemampuan pemahaman dalam menerima penjelasan gerakan perwasitan 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). Penjelasan yang dosen sampaikan tidak bisa dibayangkan maupun divisualisasikan oleh mahasiswa mengingat terlalu kompleks gerakan perwasitan. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan sarana pembelajaran berupa media video dan buku tentang gerakan perwasitan dalam permainan bola basket sebagai referensi belajar mahasiswa. Rancangan penelitian reaserch and development dengan prosedur yang dilakukan dalam pengembangan ini meliputi analisis, desain, developmen, implementasi dan evaluasi. Nilai rata-rata¹ pemahaman mahasiswa adalah 25,14 referee's signal sedangkan untuk nilai rata-rata² adalah 78,79. Media pembelajaran dalam bentuk video gerakan-gerakan referee's signal lebih mudah diingat dan dipahami oleh mahasiswa karena selain dapat ditayangkan berkali-kali merupakan serangkaian referensi tontonan yang efektif dalam memahami gerakan-gerakan untuk mengetahui gerakan perwasitan yang ada dalam permainan bola basket.

Kata Kunci: Media, pembelajaran, referee, signal, bola basket

Abstract

The ability of understanding in accepting the explanation of complex refereeing movements that are conveyed to students who have just studied the material certainly has obstacles in understanding the patterns of movement and language delivered by lecturers considering that in many basketball games the term English language is used. The explanation that the lecturer conveyed could not be imagined or visualized by the students considering the complexity of the refereeing movement. So the formulation of the problem in this study is to develop learning facilities in the form of video media and books on refereeing movements in basketball games as a reference for student learning. The design of reasech and development research with the procedures carried out in this development includes analysis, design, development, implementation and evaluation. The average student's comprehension value is 25.14 referee signal while the average value is 78.79. Media in the form of videos of referee signal movements are more easily remembered and understood by students because in addition to being able to be aired repeatedly it is a spectacle reference series that is effective in understanding movements to find out the refereeing movements that exist in basketball games.

Keywords : Media, learning, referee, signal, basketball.

History

Received 2019-07-03, Revised 2019-07-17, Accepted 2019-07-23

PENDAHULUAN

Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Jenderal Soedirman terdapat beberapa mata kuliah praktik yang salah satunya adalah mata kuliah Bola Basket. Terdiri dari MK bola basket di semester 4 (kategori MK prasyarat) yang materinya merupakan teknik-teknik dasar dalam permainan bola basket, sedangkan MK Pembelajaran bola basket di semester 5 merupakan MK wajib yang dapat ditempuh setelah lulus dari MK bola basket (prasyarat). Materi pada MK pembelajaran bola basket salah satunya mengenai gerakan perwasitan. Tujuan dari semua matakuliah yang ada di program studi ini adalah sebagai upaya agar kelak lulusan mampu menguasai teori dan mampu mempraktikkan materi pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di sekolah-sekolah.

Proses kegiatan perkuliahan mata kuliah bola basket di prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi UNSOED terdiri dari prasarana lapangan basket di lingkungan prodi. Sarana pembelajaran yang terdiri dari bola basket, *cone*, ring basket, rompi. Tidak terjadi kendala dalam proses perkuliahan bola basket (prasyarat) mengingat sarpras yang dimiliki mampu menunjang proses perkuliahan secara efektif dan efisien serta mampu mencapai tujuan perkuliahan. Sedangkan pada MK pembelajaran bola basket terjadi kendala saat dosen menjelaskan sub materi gerakan perwasitan. Mahasiswa yang baru saja mempelajari materi tersebut tentu saja mendapat kendala dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh dosen disebabkan penggunaan istilah dalam permainan bola basket banyak menggunakan kata-kata asing (Inggris), sehingga apa yang dosen sampaikan tidak banyak mahasiswa pahami.

Bermain bola basket perlu mengetahui teknik, sarana dan prasarana permainan dan peraturan yang berlaku sehingga dalam melakukan permainan tidak terjadi kekeliruan yang terjadi berkali-kali. Teknik dasar bola basket dapat dipelajari dari buku-buku maupun video-video yang jumlah dan variasi gerakannya bermacam-macam dan mudah dijangkau.

Kompetensi sebagai calon pendidik pada ranah pendidikan jasmani wajib memiliki pengetahuan dan mampu melakukan praktik sesuai dengan teknik-teknik dasar maupun peraturan permainannya.

Kegiatan yang tepat usia dan tepat perkembangan dapat digabungkan ke dalam sistem pendidikan atau pelatihan bola basket manapun (Prusak, 2007).

Media merupakan perantara atau pengantar, dalam hal transfer pengetahuan/*knowledge* dari pemateri ke pembelajar. Media sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan melalui penglihatan, disertai penstrukturan informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali". Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran penting guna mendorong motivasi siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Kegunaan media dalam proses belajar adalah: 1). media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara maksimal, 2). media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, 3). media dapat melampaui batas ruang kelas, 4). media membangkitkan keinginan dan minat baru,

5). media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, 6). media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, 7). media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, 8). media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (Yusuf, 2007).

Media yang dimiliki dosen saat menyampaikan penjelasan tentang 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 sebagai olahraga favoritnya. 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 gerakan perwasitan yang dikemas secara menyeluruh dan mudah dipahami: yaitu apabila mahasiswa atau (pengguna lainnya) 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 perwasitan dalam permainan bola basket.

Manfaat pembelajaran yang ditunjang dengan adanya media belajar akan mampu meningkatkan stimulus pembelajar dalam proses belajar (Ali, 2009).

Media yang baik harus memenuhi beberapa syarat diantaranya mampu meningkatkan motivasi kepada pembelajar, menstimulus pembelajar untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan materi baru, dapat merangsang si

pembelajar untuk memberikan tanggapan, umpan balik dan juga untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Samodera, 2006).

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 gerakan perwasitan. Tayangan dalam video yang bermacam-macam gerakan perwasitan 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 pemahaman gerakan dalam perwasitan yang ada dalam permainan bola basket.

Video merupakan salah satu aplikasi dari temuan atau perkembangan teknologi yang menjadikan informasi audio dan visual dapat didistribusikan kepada yang ingin melihat dan memahami. Video ini (gerakan perwasitan) mengenai cara memutuskan gerakan pelanggaran (*violation*) dan kesalahan (*foul*), serta signal dalam melaporkan nomor punggung pemain yang melakukan kesalahan serta signal-signal lain yang terjadi saat berlangsungnya permainan bola basket secara menyeluruh dan mudah dipahami (antara lain dengan menggunakan bahasa Indonesia).

Peraturan permainan bola basket mengalami perkembangan dari hasil evaluasi penyelenggaraan pertandingan bola basket. Alasan demikian membuat peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas dan efisiensi produk penelitian berupa media video dan buku tentang gerakan perwasitan dalam permainan bola basket. 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 serta mampu memahami dan mengimplentasikan gerakan-gerakan perwasitan di lapangan sebagai pembelajar maupun kelak sebagai guru pendidikan jasmani di sekolah.

Media konvensional yang pada umumnya dimiliki dosen saat mengajar mata kuliah bola basket 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 bola basket mengenai gerakan perwasitan dalam permainan bola basket. Akan membutuhkan waktu lama untuk memahami jika hanya penyampaian materi pada saat perkuliahan berlangsung saja.

Kemampuan pemahaman dalam menerima penjelasan gerakan perwasitan 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). Penjelasan yang dosen sampaikan tidak bisa dibayangkan maupun

divisualisasikan oleh mahasiswa mengingat terlalu kompleks gerakan perwasitan. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan sarana pembelajaran berupa media video dan buku tentang gerakan perwasitan dalam permainan bola basket sebagai referensi belajar mahasiswa.

METODE

Penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). 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.

Mahasiswa telah menempuh mata kuliah bola basket semester 5 (tahun 2018) pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) dengan jumlah 40 mahasiswa.

Angket diberikan kepada ahli dan rekan sejawat untuk diberikan kritik serta saran kelayakan produk video *referee's signal* dalam permainan bola basket. Ahli dalam penelitian ini adalah Lukman Setiawan, S.Kom (ahli dibidang media), Ajeng Dian Purnama, S.Pd., M.Or, (Dosen *Team Teaching* MK Bola Baket) Deni Triyanto, S.Pd. (wasit B2 bola basket).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui efektifitas pemahaman mahasiswa pada mata kuliah bola basket terutama terkait pengetahuan gerakan perwasitan atau yang disebut juga *referee's signal* adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif uji sampel berpasangan (*Pired Samples T Test*) (Sukestiyarno, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media berupa video mengenai

gerakan perwasitan atau yang disebut *referee's signal* dapat menjadi sumber referensi mahasiswa PJKR dalam memahami perwasitan 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 di lihat di bawah ini:

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas kontrak (*construct validity*). Uji validitas diukur menggunakan rumus kolerasi *product moment* yaitu dengan membandingkan r hitung dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5% sehingga nilai r tabel dalam penelitian ini adalah 0,312 karena jumlah sampel penelitian 40 mahasiswa.

Tabel 4.1 Tabel validitas (untuk *expert judgement*)

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,523	0,312	VALID
2	0,561	0,312	VALID
3	0,574	0,312	VALID
4	0,623	0,312	VALID
5	0,747	0,312	VALID
6	0,623	0,312	VALID
7	0,724	0,312	VALID
8	0,627	0,312	VALID
9	0,578	0,312	VALID
10	0,804	0,312	VALID

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

Tabel 4.2 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 4.3 Tes Homogenitas Varian

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statis tic	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 4.4 Pired Samples T Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretes	25,14	40	10,206	2,635
Postes	78,79	40	46,317	1,115

Analisis Output Pired Samples T Test Statistics: Pada bagian pertama terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel, yaitu untuk nilai rata-rata1 adalah 25,14 kemampuan memahami gerak perwasitan atau *referee's signal*, sedangkan untuk nilai rata-rata2 adalah 78,79 (kemampuan memahami gerak perwasitan atau *referee's signal*) yang dilakukan sehingga perubahan yang dialami yaitu adanya peningkatan pemahaman mengenai gerak perwasitan dalam permainan bola bakset sebanyak 53,65.

Pembahasan

Produk dalam penelitian pengembangan sarana multimedia gerakan perwasitan atau yang disebut

referee's signal dalam permainan bola basket adalah video. Video tentang gerakan perwasitan atau yang disebut *referee's signal* dalam permainan bola basket yang dilakoni oleh model pebola basket Universitas Jenderal Soedirman. Produk ini telah melewati beberapa tahapan mulai dari 1) analisis kebutuhan gerakan perwasitan atau yang disebut *referee's signal* dalam permainan bola basket yang banyak dilakukan oleh mahasiswa PJKR pada umumnya, 2) desain video yang berupa tontonan tutorial tentang pelanggaran dan kesalahan serta pembenarannya, 3) development video kepada para ahli peraturan bola basket yang selanjutnya ditanggapi dan diberikan saran dan divalidasi yang kemudian diujikan, 4) evaluasi hasil.

Uji skala kecil dilakukan kepada 10 mahasiswa PJKR UNSOED yang telah lulus mata kuliah bola basket 2 di tahun 2017. Masukan dari sepuluh mahasiswa ini merupakan dasar sebagai pertimbangan untuk perbaikan produk (video *referee's signal*). Dari tanggapan yang diberikan ini kemudian peneliti melakukan rekonstruksi konten video tersebut. Sedangkan uji pada skala besar dilakukan kepada semua mahasiswa PJKR UNSOED yang telah lulus mata kuliah bola basket 2 di tahun 2017.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi, dengan kata lain kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Manfaat media pembelajaran adalah sebagai

berikut: 1) Menyamakan persepsi siswa, 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat (Nurseto, 2011).

Video gerakan perwasitan atau yang disebut *referee's signal* dalam permainan bola basket dapat menjadi referensi tontonan bagi mahasiswa PJKR sebagaimana fungsi media belajar menurut (Yusuf, 2007) 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 gerakan perwasitan atau yang disebut *referee's signal* dalam permainan bola basket), media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang kongkret maupun abstrak.

Video gerakan perwasitan dalam permainan bola basket dikatakan efektif penerapannya pada kegiatan perkuliahan dengan materi *referee's signal* yaitu mempermudah dosen pengampu dalam menjelaskan peraturan tentang *referee's signal*, menjadi sarana berupa media belajar yang dapat dipelajari diluar jam perkuliahan. Tayang video mudah dipahami sehingga berdampak pada implikasi mahasiswa mampu melakukan gerakan perwasitan (*referee's signal*) pada permainan bola basket khususnya pada saat perkuliahan berlangsung dengan sub materi signal

perwasitan.

Selain video yang dapat ditonton, penelitian pengembangan ini juga dilengkapi buku dengan gaya bahasa yang digunakan disesuaikan dengan sasaran pembacanya yang merupakan pembelajar pemula, yang juga dilengkapi dengan gambar yang menunjukkan signal seorang wasit dalam permainan bola basket. Kelebihan dari memanfaatkan media berupa video dapat bermanfaat untuk menunjang efektifitas pembelajaran di kelas (Windi Tri Sasmia, Widodo HS, 2012). Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Yusuf, 2007) bahwa media pembelajaran penting guna mendorong motivasi siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Kegunaan media dalam proses belajar adalah: 1). media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara maksimal, 2). media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, 3). media dapat melampaui batas ruang kelas, 4). media membangkitkan keinginan dan minat baru, 5). media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, 6). media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, 7). media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, 8). media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (Yusuf, 2007).

SIMPULAN

Media berupa video gerakan perwasitan atau *referee's signal* dalam permainan bola basket ini mampu mengatasi keterbatasan referensi belajar bagi mahasiswa untuk dapat mengerti dan memahami signal-signal wasit dalam permainan bola

basket. Perubahan hasil pemahaman dan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa PJKR UNSOED yang telah mengikuti perkuliahan bola basket meningkat dari 25,14% menjadi 78,79%,. Media ini dapat digeneralisasikan dalam penerapannya pada kegiatan perkuliahan bola basket karena menjadi sarana yang efektif untuk membantu dosen dalam menjelaskan *referee's signal* kepada hasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang menarik. *Jurnal-UNY*, 8.
- Prusak, keven A. (2007). *Permainan Bola Basket*. Klaten: PT Citra Aji Pratama.
- Samodera, D. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi. *Jurnal Teknologi Informasi GEA*, 6.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sukestiyarno. (2012). *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang.
- Windi Tri Sasmia, Widodo HS, D. (2012). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II di SDN Kesatrian 1 Malang." *Jurnal-Universitas Negeri Malang*.
- Yusuf, M. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*.