

ISBN 9978-602-60013-0-6

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAHAGA

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



PROSIDING



9 786026 001306



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



ISBN 9978-602-60013-0-6

**PROSIDING**  
**SEMINAR NASIONAL**  
**Pendidikan Jasmani dan Olahraga**

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



## **SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA**

### **“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK MENGHASILKAN MASAYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**ISBN 978-602-60013-0-6**

#### **Editor**

Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
Risfandi Setyawan, M.Pd.  
Basuki, S.Or., M.Pd.  
Rendra Wahyu Pradana, M.Pd.

#### **Reviewer**

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.  
Drs. Suroto, M.A., Ph.D.  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

#### **Desain**

Kahan Tony Hendrawan

#### **Penerbit dan Redaksi:**

Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan  
STKIP PGRI Jombang  
Jl. Pattimura III/20 Gedung C/03 Jombang Tlp. (0321) 861319 Fax (0321) 854319  
**Email. [penjaskes.stkipjb@gmail.com](mailto:penjaskes.stkipjb@gmail.com)**

Cetakan pertama, Oktober 2016  
Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan  
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit



## Kata Pengantar

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan InayahNya, sehingga prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga 2016 Program Studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI JOMBANG ini dapat terwujud sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Terimakasih kami sampaikan pula kepada seluruh anggota Tim yang telah bekerja keras menyelesaikan prosiding ini

Partisipasi dalam olahraga dan pendidikan jasmani sangat berperan dalam peningkatan kemampuan personal dan sosial manusia, selain juga berfungsi untuk memperbaiki fungsi fisiologis serta kompetensi sosio-psikologis manusia. Keterlibatan manusia dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani menjadi bekal dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia handal, yang mampu bersaing dalam pembangunan secara global. Melalui aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani manusia dapat belajar mengenai nilai-nilai moral, nilai-nilai kompetitif, *fairplay*, dan *sportmanship*. Olahraga dan pendidikan jasmani juga berperan sebagai media untuk partisipasi sosial masyarakat, menjadi sarana untuk membangun kerjasama yang baik dengan dan diantara berbagai perbedaan kelompok, gender, ras, dan negara.

Kontribusi lebih jauh dari olahraga dan pendidikan jasmani adalah meningkatkan berbagai tujuan sosial masyarakat, mendukung sektor ekonomi, menjadi solusi krisis moral yang terjadi pada remaja, dan mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara fisik, psikologis dan sosial. Olahraga dan pendidikan jasmani sangat penting dalam menjaga kebugaran manusia untuk menjalani kehidupan sehari-hari, mengurangi keterbatasan fungsional tubuh, membantu manusia untuk hidup mandiri, mencegah, menunda dan mengurangi timbulnya penyakit kronis akibat kekurangan gerak. Partisipasi dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani memberikan berkontribusi terhadap kualitas fisik, mental dan sosial manusia sehingga mendorong terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat di suatu negara

**Jombang 01 Oktober 2016**  
**Redaksi**



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA  
“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK  
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG  
01 OKTOBER 2016**

**DAFTAR ISI**

1. Rekonstruksi Kebijakan Lingkup Olahraga Pendidikan Berbasis Trasferable Daya Saing (Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi Olahraga Dalam Era Otonomi Daerah <i>Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd.</i> .....	1-12
2. Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembinaan Olahraga Prestasi <i>Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.</i> .....	13-19
3. Rekonstruksi Penjasor Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing <i>Prof. Dr. Adang Suherman, M.A.</i> .....	20-41
4. Pengaruh Penerapan Hellison Models Dalam Pembelajaran Bola Basket Terhadap Pengembangan Tanggungjawab Siswa SMA Negeri 22 Bandung <i>Rajip Mustafillah Rusdiyanto</i> .....	42-51
5. Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Teknik <i>Lay-Up Shoot</i> Bolabasket Pada Tim Putra Dan Putri SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. <i>Eka Kurnia Darisman, Moh. Hanafi</i> .....	52-58
6. Efektifitas Metode Latihan Piramid Dan Piramid Terbalik Terhadap Peningkatan Hipertrofi Otot Dada Dan Kekuatan Otot Dada Pada Atlet Binaraga Jawa Barat <i>Sandra Arhesa</i> .....	59-71
7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw <i>Ali Priyono, M. Pd</i> .....	72-83
8. Kontribusi Panjang Lengan Dan Koordinasi Mata Terhadap Akurasi Servis Atas Dalam Permainan Bolavoli <i>Brio Alfatihah Rama Yuda</i> .....	84-93
9. Komponen Fisik Yang Mempengaruhi Hasil <i>Flying Shoot</i> <i>Indra Prabowo, M. Pd</i> .....	94-105
10. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI) Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Penjaskes Pada Siswa V Sd Islam Terpadu Nurul Anshar Situbondo Dan Sdn Mimbaan VIII Situbondo Tahun Ajaran 2014/2015	106-113



<i>Afif Amroellah S.Pd., M.Pd.</i> .....	
11. Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke <i>Afif Khoirul Hidayat, Syamsudin</i> .....	114-126
12. Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri <i>Abdian Asgi Sukmana, Slamet junaidi</i> .....	127-138
13. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII SMP DR MUSTA'IN ROMLY <i>Ilmul Ma'arif, Arnaz Anggoro Saputro</i> .....	139-148
14. Studi Keadaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Aktifitas Pendidikan Jasmani Olahraga Di Sekolah Dasar <i>Heldie Bramantha</i> .....	149-161
15. Analisis Penunjang Fisiologi Dalam Mengidentifikasi Atlet Berbakatpada Cabang Olahraga Bolabasket <i>Ritoh Pardomuan, M. Zaim Zen</i> .....	162-169
16. Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tennis Dalam Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya) <i>Toni Kogoya, Nanik Indahwati, Andun Sudijandoko</i> .....	170-182
17. Survey Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Tahun 2016 <i>Rahayu Prasetyo, Novita Nur Synthiawati</i> .....	183-188
18. Pengaruh Pembelajaran Metode <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015 <i>Kahan Tony Hendrawan, Yully Wahyu Sulisty</i> .....	189-198
19. Effect Of Yoga Gymnastic Exercises On Flexibility And Body Balance <i>Suhartik, Luqman Hakim</i> .....	199-205
20. Efektivitas Pembelajaran Lempar Lembing Dengan Menggunakan Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa SMPK Petra Jombang <i>Mecca Puspitaningsari</i> .....	206-217
21. Hubungan Regulasi Diri Terhadap Kecemasan Atlet Pencak Silat Dalam Menghadapi Pertandingan <i>Yudi Dwi Saputra, Basuki</i> .....	218-228



22. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016  
*Puguh Satya Hasmara, Rendra Wahyu Pradana*..... 229-239
23. Pengaruh Metode Latihan Reactive Agility Training Model Sprint Drill Dan Lateral Drill Terhadap Kecepatan dan kelincahan  
*Wahyu Eko Widiyanto, M.Pd*..... 240-250
24. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016  
*Ahmad Bahriyanto, M.Pd*..... 251-258
25. Pengembangan Model Latihan Kecepatan Tendangan Dengan Dumble Pada Peserta Ekstrakurikuler Pencak Silat Di SMP Negeri Kabupaten Jember  
*Bahtiar Hari Hardovi, M.Pd*..... 259-275
26. Reliabilitas Dan Indek Kesepakatan Kelompok Rater Pada Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Menggunakan Sistem Process-Oriented  
*Setyorini* ..... 276-285
27. Pentingkah Rasa Percaya Diri Pembelajar Dipelihara untuk Menjamin Tingginya Prestasi Belajar Renang?  
*Setiyo Hartoto*..... 286-294
28. Kemampuan Motorik Jingkat, Lompat, Dan Lempar Siswa Tunagrahita Ringan Usia 13-21 Tahun SLB PGRI Badas Kabupaten Kediri  
*DhedhyYuliawan, M.Or., Rahman Diputra, M.Pd*..... 295-303



**PROSIDING**

**ISBN 978-602-60013-0-6**

**SEMINAR NASIONAL**  
**PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA Ke-1**

**“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK  
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG**  
**01 OKTOBER 2016**



## Pengaruh Penerapan Hellison Models Dalam Pembelajaran Bola Basket Terhadap Pengembangan Tanggungjawab Siswa SMA Negeri 22 Bandung

Rajip Mustafillah Rusdiyanto<sup>1</sup> ([rajipmustafillahr@gmail.com](mailto:rajipmustafillahr@gmail.com))

### Abstract

*This study aims to determine how the effect of the application of Hellison Models in teaching basketball to the development of responsibility SMA Negeri 22 Bandung. The study was conducted using the method of quasi experiments were conducted on 40 students (20 students who follow the application of Hellison Models in learning basketball), (20 students who did not follow the application of the Hellison Models in learning basketball) derived from SMA Negeri 22 Bandung. Data were collected using a questionnaire responsibility of students, all the data were analyzed using (1) testing the validity of the instrument (2) testing reliabilita instrument (3) calculate the average and standard deviation (4) test for normality (5) homogeneity test (6) test hypothesis with the help of SPSS Windows version 17. the results of data analysis showed that the level of responsibility of students who participated in the implementation of Hellison Models in the learning basketball 83.96. Based on the results of an independent test-sample test proved that there is significant between the application of the Hellison Models in the learning basket. Homogeneity test results proved no correlation between learning homogeneous of Hellison Models learning basketball derived from SMA Negeri 22 Bandung to the development of effective student responsibility at 3.864. This means that students who participated in the application of Hellison Models influence the development of student responsibility.*

**Key words :** *Hellison Models, physical education, Responsbilty*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan Hellison Models dalam pembelajaran bola basket terhadap pengembangan tanggungjawab siswa SMA Negeri 22 bandung. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode quasi experiments yang dilakukan terhadap 40 orang siswa (20 siswa yang mengikuti penerapan Hellison Models dalam pembelajaran bola basket), (20 siswa yang tidak mengikuti penerapan Hellison Models dalam pembelajaran bola basket) yang berasal dari SMA Negeri 22 Bandung. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket tanggung jawab siswa, semua data di analisis menggunakan (1) pengujian validitas intrumen (2) pengujian reliabilita instrument (3) menghitung rata-rata dan simpangan baku (4) uji normalitas (5) uji homogenitas (6) uji hipotesis dengan bantuan Program SPSS Windows versi 17. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat tanggung jawab siswa yang mengikuti kegiatan penerapan Hellison Models dalam pembelajaran bola basket 83,96. Berdasarkan hasil uji-independen sample test terbukti bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan Hellison Models dalam pembelajaran bola baske, sedangkan hasil uji-homogenitas terbukti ada korelasi yang homogen antara pembelajaran Hellison Models pembelajaran bola basket yang berasal dari SMA Negeri 22 Bandung terhadap pengembangan tanggungjawab siswa yang efektif sebesar 3,864. Artinya siswa yang mengikuti kegiatan penerapan pembelajaran Hellison Models berpengaruh terhadap pengembangan tanggungjawab siswa.*

**Kata Kunci:** *Hellison Models, Pendidikan Jasmani, Tanggungjawab..*

---

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Majalengka, Jawa Barat



## Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktivitas fisik yang lazim dilakukan oleh siswa akan sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah aktifitas olahraga, sehingga pendidikan jasmani disekolah akan memuat cabang-cabang olahraga dengan tujuan untuk menggali potensi siswa.

Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Dalam beberapa *literature* terdapat berbagai definisi tentang pendidikan jasmani yang bervariasi antara satu dengan lainnya. Kesamaan pandangan mengenai pendidikan jasmani adalah terletak pada gerak jasmani. Pendidikan Jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani.

Aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan pelaku. Melalui kegiatan keolahragaan diharapkan pelaku atau pengguna akan tumbuh dan berkembang secara sehat, dan segar jasmaninya, serta dapat berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis.

Pendidikan jasmani telah menjadi bagian dari proses dari pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Dalam hal ini sebagai mana yang dikemukakan oleh Lutan (2001) yaitu: Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Karena pendidikan jasmani memiliki kompleksitas dalam hal nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Menurut Lutan (2001) kiranya tidak berlebihan bila kita mengatakan, sudah mulai terjadi dan kian berkembang, gejala demoralisasi dan degradasi karakter dalam olahraga. Disamping peningkatan kekerasan, seperti sering diperagakan oleh penonton, unsur ketidakjujuran kian mencuat kepermukaan. Ketidaksungguhan dalam permainan, seperti sering disebut dalam istilah “main sabun”, merupakan pertanda dari ketidakjujuran untuk memperlakukan olahraga. Dalam penjelasan yang lain Rusli Lutan dengan mengutip Victor Matsudo dalam Lutan (2001), pendidikan jasmani memiliki peran selain meningkatkan kesehatan juga memperbaiki perilaku siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Hellison dalam Berliana-Rismayadi (2009) bahwa pendidikan jasmani berpotensi untuk mengembangkan nilai-nilai tanggung jawab sosial.

Gambaran umum tentang sikap bertanggung jawab (*responsibility*) yang terdapat pada model yang dikembangkan oleh Hellison (2003) ini adalah sebagai berikut:

- Level 0: *Level Irresponsibility*. Level ini menggambarkan siswa yang tidak termotivasi dan mempunyai perilaku yang mengganggu.
- Level 1: *Level respect*. Level ini menggambarkan siswa mampu mengontrol perilaku, akan tetapi boleh tidak berpartisipasi dalam seluruh kegiatan.
- Level 2: *Level participation*. Dalam level ini siswa telah berpartisipasi dalam pelajaran, sejak awal hingga pencapaian tujuan pelajaran.



Level 3: Level *self-direction*. Dalam level ini siswa dapat belajar secara efektif tanpa harus diawasi langsung oleh gurunya.

Level 4: Level *Caring*. Dalam level ini siswa sudah tertarik untuk mendorong dan membantu temannya untuk belajar tanpa harus disuruh oleh gurunya untuk melakukannya.

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pada tataran individu, pendidikan jasmani dapat mengembangkan pola hidup sehat, mengurangi tekanan atau stres, meningkatkan kinerja, meningkatkan daya saing dan membentuk sikap dan perilaku yang prososial. Saputra, dkk (2007) kegiatan jasmani sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari program pendidikan secara keseluruhan. Hal ini mengandung pengertian, bahwa dalam tataran pembangunan, pendidikan jasmani pun memiliki tanggungjawab dalam mendukung usaha pembentukan pribadi sumberdaya manusia Indonesia yang paripurna (*well being*).

Terkait dengan hal itu maka penelitian lanjutan atau penelitian pengembangan mengenai pengaruh pendidikan jasmani terhadap pengembangan sikap tanggung jawab sosial siswa menjadi sangat penting. Satu sisi untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran dalam mendukung pembangunan karakter pada siswa. Pada sisi lain bila tidak dilakukan penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran pendidikan jasmani ini akan menjadi penyebab tumbuh kembangnya perilaku negatif pada siswa. Padahal pendidikan jasmani sudah dijadikan mata pelajaran wajib dengan beban belajar dua jam perminggu, sementara materi pembelajarannya meliputi olahraga kecabangan, senam irama, kebugaran, rekreasi dan kesehatan. Khusus olahraga kecabangan diberikan pula pada waktu diluar jam pelajaran termasuk diantaranya adalah permainan bola basket. Memperhatikan beban belajar dan materi pembelajaran pendidikan jasmani tersebut seharusnya pendidikan pendidikan jasmani harus mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap pengembangan perilaku siswa.

Berdasarkan pertimbangan itulah, penelitian ini menetapkan rencana untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh *Hellison Models* dalam Permainan Bola Basket terhadap Pengembangan Tanggungjawab Siswa. Masalah penelitian ini, setidaknya dilandasi oleh pemikiran bahwa (a) asumsi utama, tujuan pembelajaran pendidikan jasmani untuk membentuk perilaku manusia yang sehat, dan (b) Bola Basket adalah salah satu materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Sementara asumsi pendukung lainnya yaitu model pembelajaran yang dikembangkan guru, merupakan strategi praktis dalam mencapai tujuan pendidikan pada tingkat satuan pendidikan.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penerapan *Hellison Models* dalam Pembelajaran Bola Basket terhadap Pengembangan Tanggungjawab siswa di SMA Negeri 22 Bandung”.

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti mengenai model pembelajaran pendidikan jasmani dalam mencapai tujuan Pendidikan Jasmani. Adapun tujuan spesifik dari kajian ini, yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penerapan *Hellison Models* dalam Pembelajaran Bola Basket terhadap Pengembangan Tanggungjawab siswa di SMA Negeri 22 Bandung.

### **Kajian Pustaka**



Giriwijoyo, dkk (2007) menggunakan istilah pendidikan jasmani dan olahraga secara bersamaan. Tujuan dasar dari pendidikan jasmani/olahraga ini, menurut Giriwijoyo dkk, adalah “meningkatkan kemampuan kesehatan manusia secara paripurna, baik dari aspek jasmaniah, rohaniyah maupun social”. Penerapan Pendidikan Jasmani (Penjas) secara tepat, berperan besar dalam menyehatkan dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Joyce dan Weil (1980) dalam Metzler (2000) ‘*a plan or pattern that can be used to shape curriculums (long-term courses of studies), to design instructional materials, and to guide instructional in the classroom and other settings.*’ Joyce dan Weil mengajukan definisi model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan pada kurikulum dalam pengajaran jangka panjang, untuk mendesain materi pembelajaran dan memandu instruksi dalam kelas. Model dirancang untuk digunakan dalam suatu keseluruhan unit pembelajaran yang meliputi perencanaan, desain implementasi, dan penilaian yang berfungsi untuk unit itu, dan bisa meliputi berbagai metode, strategi atau gaya mengajar di dalam unit itu.

Dalam *Hellison Models* (Hellison, 2003) digambarkan dalam lima tingkatan, yaitu :

- Level 0 : Level tidak bertanggung jawab. Para siswa yang berada pada level ini sering membuat alasan dan menyalahkan siswa lain atas perilaku mereka sendiri, dan tidak memiliki rasa tanggungjawab atas apa yang mereka lakukan atau atas kegagalan yang mereka lakukan. Pada level ini anak tidak mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuatnya dan biasanya anak suka mengganggu orang lain dengan mengejek, menekan orang lain, dan mengganggu orang lain secara fisik. Dalam pelajaran penjas, perilaku tersebut terlihat dari tidak mengikuti pelajaran, malahan mengajak yang lain untuk berbuat serupa. Selalu mengejek teman yang tidak bisa melakukan. Tidak pernah mau berbagi giliran dalam menggunakan alat dengan kawan lain. Tidak pernah mendengarkan penjelasan guru. Bahkan perilaku tersebut akan terbawa atau sering muncul dalam setting kehidupan anak di tempat yang berbeda. Kehidupan di rumah, dia menyalahkan orang lain, kemudian di tempat bermain memanggil nama jelek terhadap orang lain, sementara di kelas dia berbicara dengan teman saat guru sedang menjelaskan, dan dalam pelajaran Penjas dia berebut dengan orang lain pada saat mendapatkan peralatan permainan atau kegiatan olahraga.
- Level 1 : Level kontrol diri. Level ini menggambarkan siswa mampu mengontrol perilaku, akan tetapi cenderung tidak memiliki ketertarikan dalam berpartisipasi di seluruh kegiatan. Pada level ini anak terlibat dalam aktivitas belajar tetapi sangat minim sekali. Anak didik akan melakukan apa-apa yang disuruh guru tanpa mengganggu yang lain. Anak didik hanya melakukan aktivitas tanpa usaha yang sungguh-sungguh. Hal ini terlihat nyata dalam perilaku di rumah yaitu menghindari dari gangguan atau pukulan dari saudaranya walaupun hal itu tidak disengangnya. Di tempat bermain dia berdiri dan melihat orang lain bermain, sedangkan perilaku di kelas yaitu dia menunggu sampai datang waktu yang tepat untuk berbicara dengan temannya. Sedangkan perilaku dalam pembelajaran Penjas, perilaku level satu ini ditunjukkan dengan tindakan siswa yang berlatih tapi tidak memiliki motivasi yang lebih.
- Level 2 : Level keterlibatan. Dalam level ini siswa telah berpartisipasi dalam pelajaran. Mereka bekerja keras, menghindari bentrokan dengan orang lain, dan secara sadar tertarik untuk belajar dan untuk meningkatkan kemampuannya. Sebagai contoh yaitu selalu mengikuti pelajaran. Tidak mencari tempat teduh manakala semua anak tetap terlibat dalam kegiatan belajar. Tidak sembunyi-sembunyi untuk menghindari tugas atau giliran. Perilaku siswa pada tahap ini akan terlihat dalam hal; di rumah dia



membantu mencuci dan membersihkan piring kotor, kemudian di tempat bermain dia bermain dengan yang lain, sedangkan perilaku dalam kelas dia mendengarkan dan belajar sesuai dengan tugas yang diberikan. Perilaku level 2 pada saat pembelajaran Penjas dalam dilihat dalam perilaku siswa yang mencoba sesuatu yang baru tanpa mengeluh dan mengatakan tidak biasa.

Level 3 : Level bertanggung jawab pada diri sendiri. Dalam level ini siswa dapat belajar secara efektif tanpa harus diawasi langsung oleh gurunya. Pada level ini anak didik didorong untuk mulai bertanggung jawab, siswa belajar tanpa harus diawasi langsung oleh gurunya dan siswa mampu membuat keputusan tentang apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Pada level ini siswa sering disuruh membuat permainan atau urutan gerakan bersama temannya dalam suatu kelompok kecil. Kegiatan seperti ini sangat sulit dilakukan oleh siswa pada level sebelumnya. Mereka biasanya menghabiskan waktu untuk berargumentasi dari pada untuk melakukan gerakan bersama-sama. Di rumah, dia membersihkan ruangan tanpa ada yang menyuruh, kemudian di tempat bermain dia mengembalikan peralatan tanpa harus disuruh. Sedangkan jika di dalam kelas dia belajar sesuatu yang bukan merupakan bagian dari tugas gurunya. Kemudian dalam Penjas dia berusaha belajar keterampilan baru melalui berbagai sumber di luar pelajaran Pendidikan Jasmani dari sekolah.

Level 4 : Level tanggung jawab pada orang lain. Dalam level ini siswa sudah tertarik untuk mendorong dan membantu temannya untuk belajar tanpa harus disuruh oleh gurunya untuk melakukannya. Siswa pada level ini tidak hanya bekerja sama dengan temannya, tetapi mereka tertarik ingin mendorong dan membantu temannya belajar. Siswa pada level ini akan sadar dengan sendirinya menjadi sukarelawan (*volunteer*) misalnya menjadi teman yang tidak terkenal di kelas itu, tanpa harus disuruh oleh gurunya untuk melakukan itu. Beberapa contoh yaitu selalu membantu guru dalam mempersiapkan alat. selalu membantu teman yang mendapatkan kesulitan belajar. Mendukung penuh dan mendorong teman-teman untuk bersama-sama belajar dengan tekun. Di rumah dia membantu memelihara dan menjaga binatang peliharaan atau bayi. Di tempat bermain dia menawarkan pada orang lain (bukan hanya pada temannya sendiri) untuk ikut sama-sama bermain. Sedangkan di kelas dia membantu orang lain dalam memecahkan masalah-masalah pelajaran. Kemudian dalam penjas dia sangat antusias untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam pendidikan jasmani.

Pengembangan model pembelajaran *Hellison Models* ini, dapat dilakukan secara maksimal bila memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendukung pada usaha peningkatan rasa tanggungjawab (*responsibility*) siswa dimaksud. Ada beberapa prinsip dasar yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran *Hellison Models*.

Pertama, *teacher talk*, artinya guru memberikan penjelasan tahapan, menempatkan siswa, mengarahkan momen-momen penting dalam pembelajaran. Seorang guru Penjas memiliki kewajiban untuk memaparkan tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, dan strategi pembelajaran serta maksud dan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kedua, *modeling*, maksudnya yaitu memberikan pemodelan pada sikap dan perilaku perkembangan. Keteladanan adalah nasihat yang lebih baik daripada kata-kata. Dengan kata lain, sikap dan perilaku tanggungjawab perlu dicontohkan terlebih dahulu oleh guru/pelatih yang tengah memberikan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga, sehingga para siswa dapat mengambil keteladanan pembelajaran yang diberikannya.



Ketiga, *reinforcement*, yakni setiap tindakan guru memperkuat sikap atau perilaku individu yang berhubungan dengan tahapan perkembangan. Berbagai tindakan yang positif yang dilakukan siswa dan mengarah pada ketercapaian tujuan pendidikan jasmani dan olahraga, hendaknya diberikan penghargaan sehingga siswa (peserta didik) merasa dihargai dan diperhatikan oleh guru.

Keempat, yaitu *reflection time* artinya ada waktu yang diberikan kepada siswa untuk memikirkan sikap dan perilaku yang berhubungan dengan tahapan perkembangan. Setelah pelaksanaan pembelajaran, guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga hendaknya memberikan waktu luang, misalnya pada saat pelepasan, untuk melakukan refleksi (perenungan) atau diskusi mengenai maksud dan makna dari pembelajaran yang baru saja dilaksanakan. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat menemukan makna positif dari nilai-nilai Penjasorkes dimaksud.

Kelima, yaitu *students sharing*, artinya meminta siswa untuk memberikan pendapat tentang beberapa aspek dari pembelajaran. Prinsip keenam, yaitu *specific level-related strategies*, maksudnya yakni kegiatan yang meningkatkan interaksi dengan tahapan yang sedang dijalani; misalnya penetapan target individu untuk membantu siswa yang berada di tahap 3; dan pengajaran berbalasan (*reciprocal teaching*) untuk membantu siswa yang berada di tahap 4

Penelitian ini disandarkan pada asumsi pentingnya melakukan kajian empirik terhadap pepatah klasik yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Dalam pepatah klasik itu, dinyatakan bahwa dalam tubuh yang sehat terhadap jiwa yang sehat (*mensana in corpora sano*). Pepatah ini, sudah lama diyakini benar, dan sudah banyak dibuktikan oleh beberapa penelitian oleh para ahli dibidang pendidikan jasmani dan olahraga.

Berliana (2009) faktor penyebab rendahnya sikap bertanggung jawab siswa yaitu persepsi guru yang beranggapan bahwa sikap bertanggung jawab dapat dimiliki siswa dengan sendirinya padahal sikap bertanggung jawab sama halnya dengan sikap yang lainnya harus dibina dan perubahannya harus direncanakan dan dilaksanakan oleh seorang yang dapat menjamin kualitas-kualitas yang diinginkan.

Temuan-temuan itu, merupakan tambahan informasi yang memperkuat mengenai prinsip *mensana in corpore sano*. Kendati demikian, penelitian-penelitian itu, tidak berarti bahwa cabang-cabang olahraga yang lainnya, dapat dianggap sebagai cabang olahraga yang pasti memiliki peran yang sama, sebagaimana temuan-temuan penelitian dimaksud. Setidaknya, penelitian ini menyandarkan pada asumsi lanjutan yaitu (a) perlu ada kajian yang berkelanjutan pada olahraga kecabangan lain, sehingga dapat menambah referensi mengenai peran dan fungsi pendidikan jasmani dan olahraga dalam pengembangan kepribadian. Asumsi yang lainnya, yaitu (b) sepanjang pengetahuan peneliti, dibutuhkan adanya kajian empirik mengenai pengaruh olahraga cabang bola basket terhadap pengembangan aspek tanggung jawab sosial peserta didik. Oleh karena itulah, penelitian ini berusaha untuk melakukan penelitian terkait pengaruh permainan bola basket dalam mengembangkan sikap tanggung jawab peserta didik.

## Metode Penelitian

Sesuai dengan penelitian dititik beratkan untuk mengetahui gambaran tentang Pengaruh Penerapan *Hellison Models* dalam Pembelajaran Bola Basket terhadap Pengembangan Tanggungjawab siswa di SMA Negeri 22 Bandung. Adapun metode yang dipergunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen*. Alasan peneliti menggunakan metode ini didasarkan pada bentuk penelitian itu sendiri yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau suatu gejala dan kemudian melihat apa penyebab atau gejala itu bisa muncul.



Penelitian ini memiliki populasi yaitu seluruh siswa di SMA Negeri 22 Bandung. Adapun yang menjadi sampel penelitiannya adalah siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan ekstrakurikuler Bola Basket. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen kuasi yang teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan *puspositive sampling* (sampel bertujuan). Sampel dari kegiatan penelitian ini berjumlah 40 orang sesuai dengan jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 22 Bandung.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 22 Bandung. Ada sejumlah alasan yang digunakan penulis dalam menetapkan lokasi penelitian ini. Pertama, SMA Negeri ini memiliki ekstrakurikuler olahraga cabang bola basket. Lapangan bola basket yang representatif dan memadai untuk pembelajaran kegiatan olahraga bola basket. Pada umumnya, lapangan bola basket disatukan dengan fungsi kegiatan olahraga lainnya, sehingga pembelajaran bola basket tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Ketiga, kendati kurang populer dibandingkan dengan sepak bola atau futsal, namun olahraga cabang bola basket ini memiliki karakteristik kefanatikan khusus dari para penggemar bola basket itu sendiri. Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik (siswa) yang terlibat langsung dalam kegiatan ekstrakurikuler bola basket di lingkungan SMA Negeri 22 Bandung.

Langkah-Langkah Penelitian yang digambarkan oleh penulis dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Langkah pertama menentukan populasi yaitu diambil dari siswa SMAN 22 Bandung yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *Hellison Models*.
- b. Kemudian menentukan sampel sebanyak 40 orang, 20 orang dari siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket *Hellison Models*. dan 20 orang dari siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket tanpa *Hellison Models*.
- c. Kemudian melakukan tes pengukuran dengan menggunakan angket terhadap dua kelompok tersebut.
- d. Setelah di dapat hasil pengujian dari kedua kelompok, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan menganalisis data.
- e. Langkah terakhir menentukan kesimpulan yang didasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data tersebut.

Dalam penelitian ini akan menggunakan angket sebagai salah satu alat pengumpulan data. Angket dalam penelitian ini terdiri dari variabel yang dijabarkan melalui sub komponen, indikator-indikator dan pertanyaan atau pernyataan. Butir-butir pertanyaan atau pernyataan itu merupakan gambaran tentang perilaku tanggungjawab siswa. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup.

Angket ini dikembangkan dengan merujuk pada *Hellison Models* yang dikembangkan oleh Hellison. Dengan memperhatikan model tersebut, dan juga memperhatikan aspek kontekstual pembelajaran bola basket.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara :

1. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.
2. Wawancara adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.
3. Dokumentasi. Teknik ini merupakan proses pengumpulan data melalui pencatatan data yang diperlukan dari sumber-sumber tertulis, baik berupa laporan maupun monografi atau dokumen-dokumen dalam membantu menyempurnakan data yang diperoleh. Pengumpulan



data melalui dokumentasi ini didasarkan pada dokumen-dokumen dan catatan-catatan yang ada di SMA Negeri 22 Bandung.

4. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dengan adanya observasi langsung diharapkan akan lebih melengkapi teknik wawancara yang diperkirakan sulit untuk dipertanyakan serta untuk memperkuat dan membenarkan data yang terkumpul melalui teknik wawancara. Hasil dari observasi ini dapat mempermudah dalam menjelaskan keterkaitan dari fenomena-fenomena yang ada.

Pengolahan data menggunakan validitas dan reliabilitas angket, menghitung rata-rata dan simpangan baku, uji normalitas data, uji-homogenitas, serta uji hipotesis dengan menggunakan uji-independen *sample test*.

### Hasil Penelitian

Nilai rata-rata (*mean*) untuk siswa yang mengikuti kegiatan *Post-Test Hellison Models* dalam pembelajaran bola basket terhadap pengembangan tanggung jawab siswa SMA Negeri 22 Bandung adalah 84,12, sedangkan untuk siswa yang mengikuti kegiatan *Pre-Test Hellison Models* dalam pembelajaran bola basket terhadap pengembangan tanggung jawab siswa SMA Negeri 22 Bandung adalah 79,72. Adapun untuk nilai simpangan baku (*Std. Deviation*) untuk siswa yang mengikuti *Post-Test Hellison Models* dalam pembelajaran bola basket terhadap pengembangan tanggung jawab siswa SMA Negeri 22 Bandung adalah 4,969, sedangkan untuk siswa yang mengikuti *Pre-Test Hellison Models* dalam pembelajaran bola basket terhadap pengembangan tanggung jawab siswa SMA Negeri 22 Bandung adalah 5,805.

Uji kenormalan *Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)* menunjukkan bahwa koefisiennya memiliki probabilitas  $> 0,05$  yaitu 0,200 untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal itu berarti data penelitian telah menunjukkan kriteria normal.

Mempunyai probabilitas  $> 0,05$  hal ini berarti telah memenuhi persyaratan variansi yang homogen yaitu 0,248 untuk kelompok kontrol dan 0,282 untuk kelompok eksperimen, dengan demikian data kedua kelompok siswa memiliki variansi yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent samples test* menunjukkan  $t$  tabel 2,042.  $H_0 (1,782) < t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1 (3,262) > t$  tabel maka  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Hellison Models* yang diterapkan dalam Pembelajaran Bola Basket memberikan Pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan Tanggungjawab siswa di SMAN 22 Bandung.

### Diskusi Penemuan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, hasil penelitian ini memberikan jawaban dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian yang penulis lakukan. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari diterimanya hipotesis yang penulis ajukan. Berdasarkan uji homogenitas variansi data *pre test* bahwa kemampuan awal siswa sebelum memulai proses pembelajaran menunjukkan rata-rata kemampuan awal siswa termasuk kriteria homogen. Begitu juga dengan uji normalitas, disini penulis menggunakan uji *lillieforse* sampel penelitian berdistribusi normal.

Untuk uji hipotesis sendiri menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan. Untuk perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan juga sangat signifikan hal ini dibuktikan dengan uji statistik yaitu dengan uji  $t$ . dilapangan pun program



yang peneliti terapkan lebih menitik beratkan kepada tanggungjawab siswa dimana siswa pada tahap awal pembelajaran dibiasakan untuk menyiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sehingga siswa jadi terbiasa untuk hal hal tersebut.

### Pembahasan

Perilaku tanggungjawab siswa sebelum diberikan perlakuan pada umumnya berada pada kategori sangat kurang dalam hal bertanggungjawab pada diri sendiri ataupun rekan-rekannya. Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pendekatan *Hellison Models* yang dimasukkan kedalam materi bola basket selama beberapa pertemuan, selanjutnya diadakan pengumpulan data akhir yang hasilnya menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan pada perilaku tanggungjawab siswa, yaitu sikap tanggungjawab siswa meningkat dari predikat sangat kurang menjadi lebih baik. Hal ini bisa terjadi jika program yang kita berikan sesuai dengan apa yg jadi tujuan pembelajaran. Peneliti membiasakan siswa untuk selalu melakukan apa yang guru perintah, dari mulai mempersiapkan sarana dan prasarana, kemudian dalam proses pembelajaran pun siswa secara bergantian untuk memimpin pemansan tidak itu saja, saya selalu membiasakan siswa untuk memperagakan suatu materi sehingga timbul rasa saling membantu satu sama lain. Tetapi dilapangan ada juga siswa yang tidak begitu besar perubahan sikap tanggungjawabnya. Hal ini didasarkan pada observasi lapangan, dan peneliti memperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pendekatan *Hellison Models*.

Melihat dari hasil pengolahan data bahwa adanya perubahan positif baik untuk sikap tanggungjawab siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran bola basket yang didalamnya mengandung model pendekatan *Hellison Models* menggambarkan kesesuaian antara teori-teori yang ada dengan hasil penelitian. Hal ini memberikan kejelasan dan bukti bahwa teori-teori yang ada merupakan hasil pengkajian dari suatu data-data empirik melalui suatu pembuktian lapangan. Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan teori-teori dan data-data penelitian dapat dibuktikan secara ilmiah.

Persepsi awal guru yang beranggapan bahwa sikap bertanggungjawab dapat dimiliki siswa dengan sendirinya itu tidak benar padahal sikap bertanggungjawab sama halnya dengan sikap yang lainnya harus dibina dan perubahannya harus direncanakan. Terkait dengan hal itulah, kemudian adanya inovasi pendekatan pembelajaran di lembaga pendidikan, yang mampu meningkatkan karakter peserta didik secara sehat dan kompetitif serta mengembangkan rasa percaya diri, atau rasa tanggungjawab peserta didik terhadap diri sendiri dan lingkungannya.

Secara rinci, pendekatan *Hellison Models* itu meliputi pada usaha untuk (a) menghargai hak dan perasan orang lain, (b) partisipasi dan usaha, (c) pengarahan diri dan (d) peduli dan membantu orang lain. Dengan ruang lingkup itu, konsep dasar pembelajaran atau pendekatan yang dikembangkan oleh Hellison ini dikenal sebagai model pembelajaran tanggungjawab (*responsibility*) melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga.

Dapat kita simpulkan bahwa pendekatan *Hellison Models* dapat merubah perilaku tanggungjawab siswa. *Hellison Models* dapat dijadikan sarana sosialisasi dan interaksi sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Setiap aspek yang dikemukakan biasanya mengandung muatan-muatan sosial yang positif seperti kerjasama, *fair play*, disiplin, saling menghargai, dan persaingan.

Hasil penelitian ini menggambarkan adanya kesesuaian antara teori-teori dengan hasil di lapangan. Hal ini menegaskan bahwa perilaku tanggungjawab siswa maupun siswi terbentuk dari kejujuran, kerjasama, saling menghormati, disiplin dan mandiri baik tertanam dalam individu siswa maupun antar teman di dalam pembelajaran olahraga tersebut terkandung makna-



makna yang pada intinya mengajarkan untuk berperilaku positif. Bahkan siswa bisa mandiri melakukan dan mengikuti pembelajaran tanpa intruksi dari guru atau pelatih karena setiap siswa memiliki rasa tanggungjawab terhadap pribadinya atau lingkungannya.

### **Kesimpulan Dan Saran**

Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pendekatan *Hellison Models* terhadap pengembangan sikap tanggungjawab siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pada penelitian ini perlu adanya pengolahan data yang lebih tepat sehingga hasil yang dicapai akan lebih signifikan. Perlu adanya model pembandingan sehingga efektifitasnya terlihat jelas. Perlu adanya pengembangan dari model *learning activity and developmen* yang dikembangkan oleh Hellison.

### **Daftar Pustaka**

- Berliana dan Rismayadi. 2009. *Pembelajaran Sikap Bertanggungjawab dan Sikap Sosial Melalui Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. UPI: Bandung.
- Giriwijoyo, Santosa, dkk. 2007. *Ilmu Kesehatan Olahraga*. UPI: Bandung.
- Hellison, Don. 2003. *Teaching Responsibility Through Physical Activity*. Human Kinetics: United States of America.
- Lutan, Rusli. 2001. *Olaharag dan etika Fair Play*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Metzler, Michael W. 2000. *Instructional Models for Physical Education*. Allyn and Bacon: United States of America
- Saputra, Yudha M, dkk. 2007. *Filsafat Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*. FPOK: UPI Bandung.



Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak  
Teknik *Lay-Up Shoot* Bolabasket Pada Tim Putra Dan Putri  
SMA 17 Agustus 1945 Surabaya

Eka Kurnia Darisman<sup>1</sup> (*eka\_kurnia68@yahoo.com*)  
Moh. Hanafi<sup>2</sup> (*hanafi\_takrawjatim@yahoo.com*)

**Abstract**

*Whatever the level of education, learning movement in the lay-up technique is complex, it's proven from the observations of researchers both in elementary, junior high, or high school. Along with the development of basketball games, it does require physical education teachers or coaches to be more selective in choosing the appropriate media for the development of techniques of playing basketball.*

*Audio-visual media in the modern era has been not new anymore. But there are still many physical education teachers who lack maximize learning through audio-visual media. In this paper, the authors attempted to lift back the benefits of audio-visual media on learning techniques shoot layup in basketball.*

*Results of this research on the use of audio-visual media to increase motor skills lay-up technique performed on the basketball high school basketball player of 17 August, Surabaya are there a significant influence on the use of audio-visual media movement skills enhancement techniques basketball lay-ups were performed on high school basketball player 17 August 1945 Surabaya. This is based on test results that  $t$  count  $10.877 > t$  table value of  $2.03$ .*

*Using of audio-visual media to increase motor skills lay-up technique performed on the basketball high school basketball player 17 August 1945 Surabaya amounted to an increase of  $116.7\%$ .*

**Key words :** *lay up shoot, audio visual media, basketball.*

**Abstrak**

*Apapun jenjang pendidikannya, pembelajaran gerak dalam teknik lay up tergolong rumit, terbukti dari pengamatan awal peneliti baik di SD, SMP, maupun SMA. Seiring dengan semakin berkembangnya permainan bolabasket, maka hal tersebut menuntut guru penjas atau pelatih agar lebih selektif dalam memilih media yang sesuai bagi perkembangan gerak teknik bermain bolabasket siswa.*

*Media audio visual dalam jaman modern ini sudah bukan barang baru lagi. Akan tetapi masih banyak guru penjas yang kurang memaksimalkan pembelajaran melalui media audio visual. Dalam tulisan ini, penulis berusaha mengangkat kembali manfaat dari media audio visual terhadap pembelajaran teknik lay up shoot dalam permainan bolabasket*

*Hasil penelitian tentang penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik lay-up bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik lay-up bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. Hal ini berdasarkan pada hasil uji  $t$  yaitu nilai  $t_{hitung}$   $10,877 >$  nilai  $t_{tabel}$   $2,03$ .*

*Penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik lay-up bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya sebesar mengalami peningkatan sebesar  $116,7\%$ .*

*Diharapkan dari hasil penelitian ini nantinya bisa dijadikan sebagai referensi oleh para guru penjas maupun pelatih bolabasket untuk meningkatkan keterampilan gerak lay-up shoot dalam olahraga bolabasket.*

**Kata Kunci:** *Lay-up shoot, media audio visual, bolabasket.*

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Univ. PGRI Adibuana Surabaya, Jawa Timur

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Univ. PGRI Adibuana Surabaya, Jawa Timur



## Pendahuluan

Gagasan bahwa pembelajaran gerak tidak dapat diamati menimbulkan pertanyaan tentang bagaimanakah kemajuan pembelajaran itu dapat diukur (Ma'mum dan Yudha, 2000). Banyak dijumpai pada pembelajaran pendidikan jasmani bahwa penilaian terhadap keterampilan satu per satu atau secara rinci dan teliti sulit untuk ditentukan dan dilakukan. Penilaian cenderung dilakukan terhadap hasil akhir dan bukan pada proses gerak yang diajarkan.

Perkembangan gerak lebih memperhatikan pada gerak yang dihasilkan (*movement product*). Kelompok lainnya memandang bahwa perkembangan gerak lebih menekankan pada proses gerak (*movement process*), (Ma'mum dan Yudha, 2000). Kutipan di atas seolah memperjelas bahwa penilaian dalam sebuah proses gerak adalah bersifat universal, artinya tidak hanya pada hasil geraknya saja namun juga proses bagaimana dia melakukan gerak.

Tembakan *lay up* adalah jenis tembakan yang efektif, sebab dilakukan pada jarak yang sedekat-dekatnya dengan basket (Sodikun, 1992). Kemungkinan untuk menghasilkan point menggunakan *lay up* lebih besar karena dilakukan dari jarak yang cukup dekat. Jadi wajar apabila seorang guru atau pelatih sekalipun memberikan materi *lay up* yang baik diawali dengan gerak yang benar sebelum mencapai ring basket. Kesalahan ataupun keragu-ruguan dalam melakukan langkah dapat berakibat pada gagalnya poin tercipta dan resiko cedera yang besar.

Dengan perkembangan zaman yang semakin modern, dan memasuki era globalisasi seperti saat ini, maka sedikit banyak menuntut SDM (Sumber Daya Manusia) memiliki kualitas yang tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah salah satu syarat guna mencapai tujuan dari pembangunan di suatu bangsa. Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) serta globalisasi yang kuat dan terbuka memberikan kesadaran baru bahwasanya Indonesia negara yang sedang berkembang sudah tidak lagi berdiri sendiri, namun kini berada diantara Negara – Negara dan dunia yang baru, dunia yang lebih terbuka dan lebih bebas. Namun, kenyataannya masyarakat Indonesia memiliki masalah yang senantiasa muncul dari tahun ke tahunnya, yaitu pendidikan. Dampaknya sangat terlihat jelas pada sumber daya manusia Indonesia yang terbilang cukup rendah *life skill*-nya dan juga pengetahuan yang dimiliki.

Media audio visual dalam jaman modern ini sudah bukan barang baru lagi. Akan tetapi masih banyak guru penjas yang kurang memaksimalkan pembelajaran melalui media audio visual. Dalam tulisan ini, penulis berusaha mengangkat kembali manfaat dari media audio visual terhadap pembelajaran teknik *lay up shoot* dalam permainan bolabasket.

## Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas maka rumusan permasalahan dapat disebutkan sebagai berikut :

1. Apakah media audio visual mampu membantu meningkatkan kemampuan gerak *lay-up shoot* basket ?
2. Seberapa besarkah pengaruh media audio visual terhadap peningkatan kemampuan gerak *lay-up shoot* basket ?

## Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

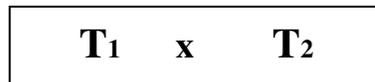
1. Membuktikan apakah media audio visual mampu membantu meningkatkan kemampuan gerak *lay-up shoot* basket
2. Mengetahui besarnya pengaruh media audio visual terhadap peningkatan kemampuan gerak *lay-up shoot* basket.

### Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat tersebut secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang baru di bidang pendidikan jasmani, terutama materi basket.

### Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *pre experimental design*. *Pre experimental design* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu, sering disebut juga dengan eksperimen istilah “*quasi experiment*” atau eksperimen pura-pura (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2008). Subjek penelitian ini adalah dua tim basket putra dan putri SMA 17 Agustus 1945 Surabaya, sejumlah 37 orang (21 putra dan 16 putri). Pola desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design

- T<sub>1</sub>    : *Pretest*  
x        : *Perlakuan*  
T<sub>2</sub>    : *Posttest*

### Rancangan Penelitian

Berikut rancangan penelitian yang akan dilakukan :

1. Tahap Persiapan  
Meliputi kegiatan sebagai berikut :
  - a. Pengumpulan data awal mengenai kemampuan dasar siswa dalam melakukan *lay-up shoot*, melalui *pretest* kepada 37 pemain bola basket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya.
  - b. Perencanaan (*planning*), meliputi penyusunan program latihan melalui bantuan media audio visual.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Pemberian *treatment* menggunakan media audio visual dalam program latihan yang dijalankan.
  - b. *Treatment* yang dilakukan sebagai berikut:
    - Sampel dikumpulkan terlebih dahulu untuk diperlihatkan video rekaman teknik dasar *lay-up* bolabasket
    - Kemudian sampel memperagakan teknik *lay-up* bolabasket seperti apa yang telah ditampilkan di awal sebelum memulai latihan.
    - Gerakan sampel ketika berlatih *lay-up* pun direkam dan dijadikan acuan untuk latihan (*drilling*) selanjutnya.
    - Pada pertemuan selanjutnya sampel kembali dikumpulkan dan diperlihatkan hasil rekaman latihan *lay-up* yang telah mereka lakukan,



- kemudian *compare* (bandingkan) dengan video rekaman teknik gerakan *lay-up* yang berasal dari sumber.
- Begitu seterusnya hingga *treatment* selesai dilakukan.
- c. Pengumpulan data *posttest* para pemain basket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya.
  - d. Untuk instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa:
  - e. Tes, yaitu tes melakukan *lay up* pada permainan bolabasket. Menurut Kusuma (2007) kriteria dalam penilaian gerak dasar teknik *lay up* pada permainan bolabasket adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria penilaian teknik dasar *lay up***

Nilai	Kriteria Penilaian Teknik Dasar <i>Lay Up</i>
5	Bola masuk dan stepnya benar, kalau bergerak dari kanan, maka ketika mematikan bola tumpuan pertama kaki kanan, dilanjutkan kaki kiri sebagai kaki tumpu. Sebaliknya jika bergerak dari arah kiri, step pertama kaki kiri dilanjutkan kaki kanan sebagai kaki tumpu.
4	Stepnya benar, kalau siswa bergerak dari kanan, step pertama kaki kiri dilanjutkan dengan kaki kanan sebagai tumpuan, sebaliknya jika siswa bergerak dari sebelah kiri, step pertama kaki kanan kemudian menumpu dengan kaki kiri.
3	Step benar, tumpuan terakhir dibawah keranjang, sehingga ketika memasukan bola, posisi badan menarik ke belakang.
2	Step benar tumpuan terakhir melampaui ring, sehingga ketika memasukan bola, posisi badan membelakangi ring basket.
1	Pada saat melakukan teknik dasar <i>lay up</i> , siswa melakukan pelanggaran <i>travelling</i> (melangkah lebih dari dua step).

(Wibowo, 2010)

### Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang terkumpul, langkah selanjutnya adalah:

1. Menghitung mean.

Rumus untuk menghitung mean adalah

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M = mean

$\sum x$  = jumlah total nilai dalam distribusi

N = jumlah individu

(Maksum, 2007)

2. Menghitung standar deviasi.

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :



SD = standar deviasi  
 $\sum d^2$  = jumlah deviasi kuadrat  
n = banyak data atau sampel.  
(Sudjana, 2005)

Selanjutnya, untuk mengukur persentase peningkatannya menggunakan rumus:

$$\text{peningkatan} = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\%$$

Keterangan :

$M_D$  = rata-rata deviasi

$M_{Pre}$  = rata-rata *pretest*

(Maksum, 2007)

## Hasil

**Tabel 2. Deskripsi Hasil Tes Lay-up Bolabasket**

Deskripsi	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda
Rata-rata Skor	1,8	3,9	2,1
Standar Deviasi	1,250	1,032	1,164
Varians	1,563	1,065	1,354
Nilai Maksimum	5	5	4
Nilai Minimum	1	1	0
% Peningkatan	116,7%		

Dari tabel tersebut dapat diketahui deskripsi penguasaan keterampilan gerak dasar *lay-up* bolabasket siswa sebelum menggunakan bantuan media audio visual (*pre-test*) adalah sebagai berikut: rata-rata skor sebesar 1,8; standar deviasi sebesar  $\pm 1,250$ ; varians sebesar 1,563; serta nilai terendah sebesar 1 dan tertinggi sebesar 5.

Penguasaan keterampilan gerak dasar *lay-up* bolabasket siswa setelah menggunakan bantuan media audio visual (*post-test*) adalah sebagai berikut: rata-rata skor sebesar 3,9; standar deviasi sebesar  $\pm 1,032$ ; varians sebesar 1,065; serta nilai terendah sebesar 1 dan tertinggi sebesar 5.

Beda antara *pre-test* dan *post-test* adalah: rata-rata skor sebesar 2,1; standar deviasi sebesar  $\pm 1,164$ ; varians sebesar 1,354; serta beda skor terendah sebesar 0 dan tertinggi sebesar 4. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata sebesar 2,1 atau ada peningkatan sebesar 116,7% antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berarti bahwa latihan dengan menggunakan media audio visual yang dilakukan pada pemain basket tim putra dan putri SMA 17 Agustus 1945 ternyata memberikan rata-rata peningkatan penguasaan keterampilan gerak dasar *lay-up* permainan bolabasket yang sangat signifikan, yakni sebesar 116,7%.

Untuk dapat meningkatkan keterampilan dasar olahraga bolabasket khususnya pada teknik dasar *lay-up* maka perlunya diperlukan suatu metode latihan yang tepat sehingga tujuan dari program latihan yang telah dibuat oleh pelatih dapat tercapai.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik *lay-up* pada



permainan bolabasket, diketahui bahwa: penggunaan media audio visual (video) terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik *lay-up* permainan bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket putra dan putri SMA 17 Agustus 1945 Surabaya ternyata memberikan rata-rata peningkatan penguasaan keterampilan gerak dasar *lay-up* siswa sebesar 116.7%.

Dari hasil uji signifikansi (keberartian), diketahui nilai  $t_{hitung} 10,877 >$  nilai  $t_{tabel} 2,75$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes *lay-up* siswa antara sebelum dan sesudah diberikan latihan dengan menggunakan media audio visual (video). Hasil penelitian di atas merupakan suatu bukti bahwa penggunaan media audio visual ternyata berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan keterampilan gerak teknik *lay-up* permainan bolabasket pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya.

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian tentang penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik *lay-up* bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya dapat disimpulkan yaitu:

1. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik *lay-up* bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. Hal ini berdasarkan pada hasil uji  $t$  yaitu nilai  $t_{hitung} 10,877 >$  nilai  $t_{tabel} 2,03$ .
2. Penggunaan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak teknik *lay-up* bolabasket yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya sebesar 116,7%.

### **Saran**

1. Sesuai dengan hasil penelitian, maka sebaiknya penggunaan media audio visual yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya ini dijadikan sebagai acuan bagi para pelatih atau bahkan guru, dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan gerak teknik *lay-up* bolabasket.
2. Penggunaan media audio visual yang dilakukan pada pemain bolabasket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya, tidak hanya digunakan sebatas permainan bolabasket saja tetapi bisa juga digunakan pada olahraga yang lainnya.
3. Dalam beberapa cabang olahraga, sudah memulai penggunaan media audio visual (video) untuk membantu menganalisis SWOT tim lawan ataupun pemain lawan. Hal ini sejalan dengan upaya Pemerintah untuk menjadikan IPTEK sebagai salah satu upaya peningkatan prestasi olahraga di Indonesia, maka sudah sewajarnya cabang olahraga lainnya memulai untuk menerapkan IPTEK dalam program-program latihannya.

### **Rekomendasi**

Dalam penelitian ini tampak bahwa dengan menggunakan bantuan media audio visual ternyata mampu memperbaiki kemampuan gerak teknik dasar *lay-up* dengan maksimal. Dalam hal ini memungkinkan mencapai batas maksimal karena sampel adalah pemain basket yang berada di ekstrakurikuler bola basket SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. Dengan menggunakan media yang sama, perlu dikembangkan dengan sampel yang berbeda seperti mereka yang baru pertama kali belajar bermain bola basket. Apabila melihat hasil penelitian ini yang cukup signifikan, dengan menggunakan video bisa menjadi salah satu alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan gerak teknik dasar dalam bermain bola basket.



### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bidang III PB Perbasi. 2005. *Peraturan Resmi Permainan Bolabasket 2004*. Surabaya: Perbasi.
- Ma'mun, Amung dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Depdikbud.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa.
- Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Depdikbud.
- Sudjana. 2003. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Wibowo, Moch Satriyo Wicaksono. 2010. Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar *Lay Up* Bolabasket. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.