



Pengaruh Alat Bantu Media Terhadap Keterampilan Hasil *Lay Up Shoot* Pada Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 1 Sukatani

Thalia Eka Putri^{1*}, Febi Kurniawan², Habibi Hadi Wijaya³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang. Jalan H.S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia.

*Email: thaliaeka4@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk menjawab rumusan masalah penelitian yaitu adakah pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani. penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan *one group pretest-posttest desain*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan hasil *lay up shoot* dalam permainan bola basket. Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu *pretest*, *treatment* dan *posttest*. *Treatment* dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan rata-rata 1,94%. Uji normalitas *pretest* berdistribusi normal $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,148 < 0,154$. Uji normalitas *posttest* berdistribusi normal $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,146 < 0,154$. Uji homogenitas varian homogen $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,11 < 1,82$. Uji perbedaan dua rata-rata $t_{hitung} -5,24 > 2,042$ H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, sehingga terdapat pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani.

Kata kunci: Alat bantu media, Keterampilan *lay up shoot* bola basket

The Effect of Media Aids on the Skills of Lay Up Shoot Results on Basketball Extracurricular Activities at SMA Negeri 1 Sukatani

Abstract

The purpose of making this thesis is to answer the formulation of research problem, namely is there the effect of media aids on the skills of lay-up shoots in basketball extracurricular activities at Sma Negeri 1 Sukatani. The author uses a quantitative approach with experimental methods and uses a one group pretest-posttest design. The sampling technique uses saturated samples. The instrument used was a test of the result of the lay-up shoot in basketball game. There are three stages in this research, namely, pretest, treatment and posttest. Treatment was carried out in eight meetings. From the pretest and posttest result there is an average increase of 1.94%. the pretest normality test was normally distributed $L_0 < L_{table}$, namely $0.148 < 0.154$. the posttest normality test was normality distributed $L_0 < L_{table}$, namely $0.146 < 0.154$. homogeneity test of the homogeneous variant $F_{count} < F_{table}$ is $1.11 < 1.82$. the difference test for the two mean $t_{count} -5.24 > 2.042$ H_0 is rejected, which means that there is a difference between the pretest and poesttest, so that there

aids on the skills of the shoot lay-up results on basketball extracurricular activities at Sma Negeri 1 Sukatani.

Keywords : *Media anti-media Tool, basketball lay up shoot skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas. Menurut (Depdiknas, 2003: 131) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan disuatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan berkembang, jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Didalam pendidikan khususnya di sekolah Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sangat penting, Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik (Kasanudin, et al 2020: 2). Mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama diajarkan dalam satu minggu hanya satu kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (2 x 40 menit), untuk itu pelajaran jasmani yang diberikan di sekolah sangatlah kurang.

Kenyataan lain dilapangan, guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan biasanya hanya sekedar mengajar sehingga untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yaitu untuk meningkatkan kesegaran jasmani bagi siswa kurang tercapai atau bisa dikatakan kurang. Seperti yang disampaikan oleh (Aprillia, et

al 2020: 78) (Gery, et al 2020: 60) bahwa pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan bugar serta kualitas hidup. Untuk itulah sekolah perlu menambah jam diluar jam intrakulikuler yaitu dengan mengadakan ekstrakurikuler yang merupakan kegiatan diluar jam intrakulikuler, dengan tujuan diadakannya ekstrakurikuler yaitu sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan minat siswa sesuai dengan bidang yang digemari (Sefrilina, 2020: 182).

Dalam kegiatan ekstrakurikuler, ada beberapa bidang salah satunya dibidang olahraga yaitu ekstrakuliner cabang olahraga bola basket. Olahraga permainan bola basket merupakan salah satu olahraga permainan yang populer di dunia, penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga bola basket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan sehingga dapat dimainkan oleh semua usia. Selain itu bola basket merupakan olahraga permainan yang cukup mendapat perhatian tinggi di kalangan olahraga pendidikan, rekreasi maupun prestasi (Masayu, et al 2019: 232) (Anggun, 2021: 37).

Teknik dasar dalam permainan bola basket sangat penting. Teknik dasar perlu dikuasai saat latihan didalam tim maupun kegiatan ekstrakurikuler. Menurut (Sitepu, 2016: 80) permainan bolabasket mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) dimainkan secara beregu. b) menggunakan bola basket sebagai alat atau objek permainannya. c) menggunakan ring atau keranjang sebagai sasaran tembak untuk menghasilkan angka. d) bola dimainkan dengan cara dipantulkan ke lantai, dilempar atau dioper, dan

digelindingkan. e) mempunyai peraturan permainan yang berbeda dengan permainan lainnya.

Dalam bola basket *shooting* (menembak) merupakan hal yang terpenting dikarenakan perolehan angka yang didapat dari hasil yang menembak ini yang akan menentukan sebuah hasil kalah menangnya suatu tim. Dalam melakukan teknik dasar *shooting* banyak macamnya tidak hanya menembak ditempat, namun juga bisa dilakukan dengan berpindah tempat seperti *lay up shoot*. Sedangkan menurut (Adefriesta, 2020: 3) Permainan bola basket merupakan permainan yang dinamis dan atraktif terutama berkenaan dengan cara memainkan bola baik saat *dribbling*, *passing* maupun *shooting*. Permainan bola basket semakin menarik ketika para pemain memperagakan teknik *shooting* dengan berbagai atraksi antara lain *three-point shoot*, *lay-up shoot* dan *slam-dunk*.

Fasilitas yang memadai dan proses latihan yang teratur di SMAN 1 Sukatani yang memenuhi pengambilan data untuk penelitian. Peneliti melihat lapangan, para peserta yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket melakukan tembakan *lay up shoot* secara bermacam-macam. Siswa putra dengan postur tubuh tinggi cenderung melakukan *lay up shoot* dari samping kanan dibandingkan melakukan *lay up shoot* dari samping kiri. *Lay up shoot* yang dilakukan peserta berpostur tinggi kurang melompat mendekati keranjang dan papan pantul namun peserta memasukan bola langsung kekeranjang basket.

Shooting merupakan Teknik bola basket yang harus dikuasai oleh seorang pemain dengan cara menembakkan bola ke keranjang untuk mendapatkan nilai sebanyak-banyaknya (Yuliana, 2020). Kemampuan *shooting* bolabasket dapat dilakukan dengan baik perlu didukung kemampuan fisik yang baik pula (Rustanto, 2017). Teknik *shooting* yang sering digunakan dalam pertandingan bola basket oleh pemain di antaranya adalah

jump shoot dan *lay up shoot*. Kedua teknik tersebut sering digunakan karena paling mudah untuk mendapatkan poin dalam pertandingan. Keakuratan kedua teknik tersebut masih menjadi perbandingan karena kedua teknik tersebut sering dilakukan oleh pemain dalam sebuah pertandingan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), Pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjas (Arsyad, 2017). Menurut (Darmadi, 2017) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message elearning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar mengajar (Imas, 2017). Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud dapat berupa alat peraga, bahan cetak, audio, visual, audio-visual dan multimedia (Yaumi, 2018).

Melihat permasalahan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket SMAN 1 Sukatani. Berdasarkan dengan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengajar atau melatih agar lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil *lay up shoot* melalui modifikasi media pada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMAN 1 Sukatani. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang

bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivisme (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pernyataan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori) dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, menggunakan strategi seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistika. Maka peneliti mempunyai rencana kerja atau pedoman pelaksana penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana yang dikumpulkan berupa *pre-tes* dan *post-tes*.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti bermaksud untuk mengetahui pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani.

Metode penelitian data ini adalah bersifat eksperimental, yang dimaksud dengan eksperimental adalah kondisi buatan (*artificial condition*) dimanakan kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti.

Terkait metode eksperimen ini (Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dengan demikian penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Tujuan penelitian ini adalah menyelidiki ada tidaknya pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian *One Group Pre tes-Post tes*

Desain, yaitu desain penelitian yang terdapat *pre tes* sebelum diberi perlakuan *post tes* setelah diberi perlakuan. Menurut (Arikunto, 2013), observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_2) disebut *post tes*. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013: 112). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam melakukan gerakan teknik dasar *lay up shoot* melalui papan pantul dengan membandingkan hasil *pre tes* dan *post tes* pada peserta ekstrakurikuler SMAN 1 Sukatani. Untuk mengetahui dan memperjelas proses penelitian yang akan dilakukan, maka desain penelitiannya sebagai berikut :

O_1	X	O_2
-------	---	-------

O_1 , *Pretes* : Tes awal kemampuan teknik *lay up shoot* kanan dan kiri

X :Perlakuan modifikasi media pada kelompok penelitian

O_2 , *Postes* : Tes akhir kemampuan teknik *lay up shoot* kanan dan kiri

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat, variabel bebasnya adalah modifikasi media sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan hasil *lay up shoot*.

Media atau alat bantu

Media atau Alat bantu merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum dijelaskan (Sadiman, 2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). b) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. c) dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi

dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Media Yang Sudah Ada.

Menurut (Arikunto, 2010) Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, XI, dan XII SMAN 1 Sukatani tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 33 peserta, yang terdiri dari kelas X sejumlah 13 peserta 5 putri dan 8 putra, sedangkan kelas XI sejumlah 6 peserta 3 putri dan 3 putra dan kelas XII sejumlah 4 peserta 3 putri 1 putra. Karakteristik yang digunakan untuk pengambilan subjek yaitu 1) siswa SMAN 1 Sukatani, 2) peserta yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMAN 1 Sukatani, 3) rajin berangkat dalam pertemuan ekstrakurikuler bola basket sebelum atau saat dilakukan tes dan perlakuan atau treatment, 4) bersedia mengikuti tes dan perlakuan atau treatment yang dijalani.

Sampel penelitian adalah siswa ekstrakurikuler bola basket SMAN 1 sukatani yang berjumlah 33 orang. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Nonprobability yaitu sampel jenuh atau sering disebut *total sampling*.

Menurut (Sugiyono, 2015) *sampling* penuh atau total adalah teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel.

Dalam kisi-kisi terdapat penilaian angka yang menjadi pemberian skor dengan kriteria tertentu untuk melihat kemampuan atau gerakan yang sesuai dengan yang telah ditentukan (Sugiyono, 2015). Berlandaskan teori yang ada dan membuat sebuah instrumen yang dibuat oleh peneliti maka untuk melakukan pengujian instrumen tersebut peneliti melakukan validitas secara langsung kepada dosen dan pelatih basket, nama-

nama validator dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Nama-nama validator

Nama	Profesi
Asep	Pelatih Basket
Saepulloh,S.Pd	
Dhika Bayu	Dosen Mata kuliah
Mahardhika,	Pembelajaran Bola
S.Pd.,M.Pd	Basket

Adapun Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja. Untuk mengumpulkan data penelitian, diperlukan sebuah instrumen yang tepat dan akurat untuk mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan *lay up shoot*. Adapun tesnya yaitu: 1). Pada saat melakukan tembakan *lay up shoot* 2). Saat pelepasan bola yang digunakan yaitu melalui papan pantul saja. 3). Tes ini diberikan diawal sebelum peserta ekstrakurikuler bola basket di SMAN 1 Sukatani diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Setelah melakukan tes awal dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan terhadap peserta ekstrakurikuler bola basket SMAN 1 Sukatani dengan menggunakan modifikasi media alat bantu. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan tembakan *lay up shoot*.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistic yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif.

Statistika deskriptif yaitu: bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data, sehingga mudah untuk dipahami dan memberikan informasi yang berguna. Statistika deskriptif hanya mereduksi, menguraikan atau memberikan keterangan suatu data, fenomena atau keadaan kedalam beberapa besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti, pengolahan data

dengan statistika nonparameter (parametric) yaitu statistika yang analisis tidak memerlukan populasi distribusi normal atau disebut dengan statistika yang bebas distribusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian yang dikemukakan yaitu tes awal kelompok eksperimen untuk melihat kemampuan awal, analisis tes akhir kelompok eksperimen untuk mengetahui perbedaan kemampuan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil data tentang pembelajaran *lay up shoot* pada permainan bola basket antara siswa sebelum dan sesudah diberikan modifikasi alat bantu. Berikut adalah gambaran nilai statistik mengenai keadaan distribusi data skor pada tabel dibawah ini:

Hasil nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Varian

Tabel 2. Data Hasil Penelitian

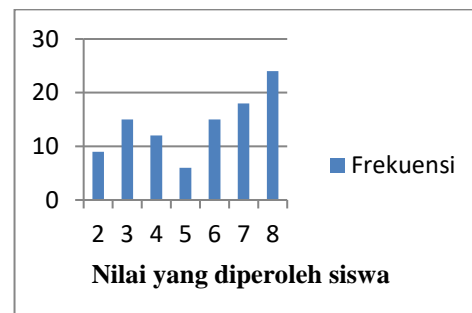
Nilai Statistik	Data		
	Tes Awal	Tes Akhir	Peningkatan
Banyak Data (n)	33	33	33
Rata-rata	5,5	7,4	1,94
Simpangan Baku	2,1	2,2	0,93
Varian	4,4	4,9	0,87
	4	5	

Pada tabel diatas terdapat perbedaan nilai rata-rata dari hasil skor menggunakan modifikasi alat dalam *lay up shoot* bola basket untuk kelompok eksperimen meningkat antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dengan rata-rata skor 5,55 sebelum diberi perlakuan dan 7,48 sesudah diberi perlakuan. Gambaran ini menunjukkan bahwa siswa setelah diberikan perlakuan memiliki peningkatan dalam melakukan *lay up shoot* dalam permainan bola basket lebih tinggi dibanding sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tes Awal

No	Nilai	F	Frekuensi Relatif
1	2	3	9%
2	3	5	15%
3	4	4	12%
4	5	2	6%
5	6	5	15%
6	7	6	18%
7	8	8	24%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel diatas, maka presentase distribusi frekuensi keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani pada tes awal sebelum diberikan *treatment* alat bantu media dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagaimana tercantum.

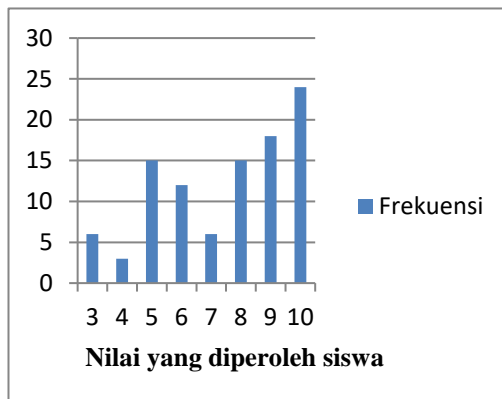


Gambar 1 Histogram Tes Awal Keterampilan *Lay Up Shoot* siswa Kelas Eksperimen

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tes Akhir

No	Nilai	F	Frekuensi Relatif
1	3	2	6%
2	4	1	3%
3	5	5	15%
4	6	4	12%
5	7	2	6%
6	8	5	15%
7	9	6	18%
8	10	8	24%
Jumlah		33	100%

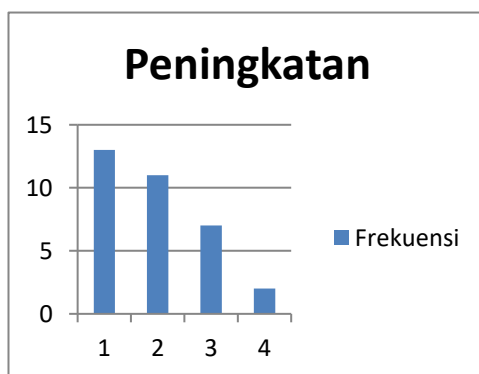
Berdasarkan tabel diatas, maka presentase distribusi frekuensi keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Sukatani pada tes akhir setelah diberi perlakuan dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagaimana tercantum.



Gambar 2 Histogram Tes Akhir keterampilan *Lay Up Shoot* siswa Kelas Eksperimen

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tes Peningkatan

No	Nilai	F	Frekuensi Relatif
1	1	13	40%
2	2	11	33%
3	3	7	21%
4	4	2	6%
Jumlah		33	100%



Gambar 3 Histogram Peningkatan keterampilan *lay up shoot* pada siswa kelompok eksperimen

Hasil Uji Normalitas

Setelah nilai rata-rata dan simpangan baku diketahui, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji normalitas *lilliefors*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil uji normalitas

Kelompok	Periode Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Tes Awal	0,148	0,154	NORMAL
	Tes Akhir	0,146	0,154	NORMAL

Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_o = L_{hitung} < L_{tabel}$ maka distribusi normal

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa L_o lebih kecil dari L_{tabel} kelompok eksperimen. Dengan demikian hasil uji normalitas kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tahapan selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dari data hasil tes tersebut dengan menggunakan uji kesamaan dua varian. Dari hasil pengujian ini akan diketahui apakah sampel tersebut homogen atau tidak homogen.

Dengan kriteria pengujian homogenitas hipotesis diterima H_o jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan ditolak H_o jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Atas dasar pengujian kesamaan dua variansi diatas diketahui bahwa hasil F_{hitung} dari kelompok eksperimen adalah sebesar 1,11 lebih kecil dari F_{tabel} yaitu sebesar 1,82 pada $dk = (32,32)$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kesimpulan dari hasil pengujian adalah Homogen.

Hasil Uji Hipotesis (Signifikasi)

Uji signifikasi untuk dua kelompok data dari satu kelompok sampel (berpasangan) yang dimaksud jika analisis data dalam penelitian dilakukan dengan

cara membandingkan data sebelum dengan sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel atau membandingkan dua unsur waktu dari suatu kelompok sampel. Selanjutnya cara menghitung tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Beda Rata-rata Satu Kelompok

Kelompok	T _{hitung}	T _{tabel}	keterangan
Eksperimen	-5,24	2,04	Signifikan

Dari hasil pengujian tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} (-5,24) yang lebih besar dari t_{tabel} (2,042). Kriteria pengujian : H_0 diterima jika $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hitung} < t_{(\frac{1}{2}\alpha)}$ dan harga $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan peluang $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$, sebaliknya H_0 ditolak pada harga lainnya. Derajat kebebasan $dk = n - 1$

Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* diperoleh rata - rata deviasi (M_D) = -1,94 (tabel hipotesis) , hasil tersebut menghasilkan t_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) = $N - 1 = 33 - 1 = 32$ dengan taraf signifikansi = 0,05 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,04$ dengan nilai $t_{hitung} = -5,24$ dengan demikian nilai $t_{tabel} \leq t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, terdapat pengaruh keterampilan hasil *lay up shoot* sebelum dan setelah diberi treatment terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* dalam ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, maka hasil penelitian dari pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani dapat disimpulkan bahwa : terdapat pengaruh alat bantu media terhadap keterampilan hasil *lay up shoot* pada ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Sukatani.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini penulis memberikan saran-

saran sebagai agar: dalam rangka memacu dan meningkatkan kemampuan siswa dalam cabang olahraga bola basket khususnya *lay up shoot*, maka sangat tepat jika dibantu dengan alat bantu media yang penulis buat.

Perlu adanya penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan masalah penelitian ini agar nantinya muncul siswa yang berbakat dalam cabang olahraga bola basket. Dengan adanya penelitian ini bisa menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis dengan mengkaji lebih lanjut faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan *lay up shoot* dalam permainan bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Adefriesta Panji Lesta Sungkawa, H. (2020). Pengaruh Akurasi Jump Shoot dan Lay Up Shoot Terhadap Ketepatan Hasil Shooting Bola pada Cabang Olahraga Bola Basket. *Literacy: Jurnal Ilmiah Sosial*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.53489/jis.v2i1.13>
- Anggun Rahmadani, muh zaenal arwih. (2021). Hubungan Koordinasi Mata dan Tangan dengan Kemampuan Jump Shoot pada Permainan Bola Basket Siswa SMAN 7 Kendari. *JOKER (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(1), 36–43. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/joker/article/view/18884>
- Aprillia, et al. (2020). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Tingkat Konsentrasi Siswa di SMAN 9 Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 77–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3923>
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Ilmiah. In *Rineka cipta, Jakarta*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad, asfah R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. CV. Budi Utama: Deepublish.
- Depdiknas. (2003). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Gery, et al. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Sekolah Ma Nurul Huda. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3979>
- Imas Kurniasih, B. S. (2017). *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek dalam Kelas*. Jakarta: Kata Pena.
- Kasanudin Kasan, et al. (2020). Small Side Games Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMPN 2 Cilamaya Kulon. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3940>
- Masayu Rizka Risjanna, et al. (2019). Pengaruh Pendekatan Permainan dan Tingkat Intelligence Quotient (IQ) terhadap Keterampilan Bermain Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 231–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v19i2.19768>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 6(2), 75–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v6i2.668>
- Sadiman. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Sefrilina Sefrilina, M. H. H. (2020). Solidaritas Sosial dalam Ekstrakurikuler Sispala di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *JURNAL PERSPEKTIF: JURNAL KAJIAN SOSIOLOGI DAN PENDIDIKAN*, 3(1), 181–186. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/perspektif.v3i1.207>
- Sitepu, I. D. (2016). Hubungan keterampilan teknik dasar Bola Basket dan Motivasi Berprestasi Terhadap Minat Mahasiswa Menjadi Wasit Cabang Olahraga Bola Basket di FIK Unimed. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(1), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jik.v15i1.6124>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. In *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Yuliana, P. (2020). Pengaruh Metode Bagian pada Hasil Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 59–62. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/32448>

PROFIL SINGKAT

Nama saya Thalia Eka Putri lahir di Karawang pada tanggal 24 September 1997, Saya kuliah di Universitas Singaperbangsa Karawang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Jasmani.