

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKTIS TERHADAP
KETERAMPILAN *SHOOTING* PERMAINAN BOLA BASKET
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Andi Hasriadi Hasyim¹, Rizky Nurulfa², Eko Prabowo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

¹Email: andihasyiaduhasyim@unj.ac.id

²Email: mastri@unj.ac.id

³Email: rizkynurulfa@unj.ac.id

Jounal info

Jurnal Pendidikan Glasser

p-ISSN : 2579-5082

e-ISSN : 2598-2818

DOI : [10.32529/glasser.v6i2.1906](https://doi.org/10.32529/glasser.v6i2.1906)

Volume : 6

Nomor : 2

Month : 2022

Abstract.

Kebutuhan yang paling dasar dalam permainan bola basket adalah teknik menembak (*shooting*), Model pembelajaran taktis memanfaatkan minat siswa dalam struktur permainan untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan menembak (*shooting*). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran taktis terhadap keterampilan *shooting* bola basket Siswa SMA Negeri 2 Bone. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 2 Bone. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 30 siswa. Teknik penarikan sampel menggunakan *simple random sampling*. Tehnik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan *shooting* bola basket Siswa SMA Negeri 2 Bone, yaitu diperoleh t -hitung sebesar $13.105 > t$ -tabel sebesar $2,045$ sedangkan nilai signifikan $0,000 < \alpha 0,05$. Untuk menghasilkan *shooting* yang baik maka permainan taktis dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan pada permainan bola basket

Keywords: *Model Pembelajaran Taktis, Keterampilan Shooting.*

A. PENDAHULUAN

Program pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah membahas aspek-aspek potensial dari perkembangan siswa secara keseluruhan. Proses tersebut mengutamakan membangun hubungan yang kuat antara aspek sosial dan emosional, keterampilan kognitif dan motorik siswa, serta aspek psikologis siswa. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 25(4) Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional 2005 (UU RI.No 3 Tahun

2005:14): Pembinaan dan pengembangan pendidikan dan olahraga didasarkan pada pertimbangan potensi, kemampuan, minat, baik melalui Kegiatan intra kurikuler atau kegiatan ekstra kurikuler, keseluruhan bakat dan bakat siswa.

Di sekolah menengah atas, permainan bola basket merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yang harus dilaksanakan pada proses belajar mengajar semester pertama dan kedua

kelas sepuluh sampai dua belas. Bergantung pada kurikulum, pembelajaran bola basket ditargetkan agar siswa dapat bermain bola basket. Untuk dapat bermain bola basket, siswa akan mempelajari beberapa keterampilan dasar permainan. Dalam permainan bola basket terdapat keterampilan dasar yang harus dikuasai, yaitu: 1). operan (Passing), 2). Menggiring bola (Dribbling), 3). menembak (Shooting). Dalam semua teknik tersebut, pemain dapat menggabungkan gerakan passing, dribbling, dan shooting.

Antara lain, salah satu kebutuhan yang paling dasar dalam permainan bola basket adalah teknik menembak (shooting). Ada beberapa jenis dalam tembakan, antara lain: "lay up, set and jump shoot, hook shot". Untuk ini, pemain harus mampu menguasai semua keterampilan dasar permainan bola basket. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki dalam permainan bola basket adalah menembak (shooting). Untuk mampu mencetak skor, pemain akan berusaha sedekat mungkin dengan ring agar akurasi tembakannya menjadi efektif. Menembak (shooting) mungkin bukan hal pertama yang dipelajari pemain, tetapi tetap merupakan salah satu elemen penting dalam permainan bola basket."

Dari berbagai jenis model pembelajaran yang digunakan untuk memprediksi kelemahan proses pembelajaran pendidikan jasmani, peneliti disini memilih model pembelajaran taktis. Pendekatan taktis adalah metode penerapan faktor-faktor teknis yang tepat berdasarkan

permainan yang sebenarnya untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang konsep permainan. Model pembelajaran taktis memanfaatkan minat siswa dalam struktur permainan untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan menembak (shooting). Selama bermain kelompok, guru merencanakan pengembangan berkelanjutan dari latihan menembak dasar seperti: tembakan satu tangan, tembakan dua tangan, tembakan lay up, diikuti dengan penjelasan posisi tangan, pandangan, keseimbangan, irama shooting. Pada pengembangannya mampu mengaplikasikan keterampilan shooting bola basket.

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu Apakah ada pengaruh model pembelajaran taktis terhadap keterampilan shooting permainan bolabasket Siswa SMA Negeri 2 Bone.

Adapun Tujuan dari penelitian ini ialah Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran taktis terhadap keterampilan shooting permainan bolabasket Siswa SMA Negeri 2 Bone.

B. METODE PENELITIAN

Metode Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen.

Menurut Fraenkel dan Norman (2012) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah salah satu cara terbaik untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttes (Intaha et al., 2020)

Karena metode penelitian ini paling produktif, dan jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis sebenarnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bone. Dilakukan dari bulan Maret hingga bulan September 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 2 Bone. dengan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 30 siswa. Teknik penarikan sampel menggunakan simple random sampling.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan jalan melaksanakan prosedur yaitu tes keterampilan Menembak (*Shooting*) bolabasket awal kemudian melanjutkan dengan perlakuan model pembelajaran taktis selama 16 kali pertemuan. Selanjutnya dilakukan tes akhir atau tes yang sama dengan tes sebelumnya yaitu tes keterampilan Menembak (*Shooting*) guna mengetahui hasil atau peningkatan keterampilan shooting bolabasket setelah diberikan perlakuan.

Setelah seluruh data penelitian terkumpul yakni data keterampilan menembak dan memasukkan bola kedalam ring basket, untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis statistik dengan bantuan komputer melalui program SPSS.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum data penelitian dianalisis secara statistik, terlebih dahulu harus dipastikan bahwa data tersebut telah memenuhi syarat-syarat analisis. Sehingga data hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kelompok model pembelajaran permainan taktis di uji menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas dan uji homogenitas data. Peranan statistik dalam kegiatan penelitian banyak sekali (Winarsunu, 2006). statistik dapat memberikan teknik-teknik yang tepat dalam pengumpulan, pengklasifikasian dan penyajian data, sehingga hasil-hasil penelitian lebih mudah di mengerti”.

Dapat disimpulkan bahwa uji statistik deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pengukuran statistik deskriptif secara ringkas. Sedangkan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang sama.

Hasil Penelitian

1. Deskriptif Data

Data hasil penelitian yang diperoleh yaitu data tes awal (pre-test) dan data tes akhir (post-test) keterampilan shooting bola basket dari sampel kelompok model pembelajaran permainan taktis.

Ukuran yang dapat memberikan gambaran tentang keragaman dan penyebaran nilai dalam suatu distribusi data dihitung melalui: range, mean deviasi, standar deviasi, varians dan nilai standar (Winarsunu, 2018).

Berdasarkan hasil perhitungan secara statistik maka perolehan skor rata-rata, standar deviasi, range, data minimum, dan data maksimum dapat dilihat seperti dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Rangkuman hasil analisis deskriptif data pretest dan posttest kelompok model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan shooting bola basket siswa SMA Negeri 2 Bone.

No	Variabel		Statistik					
			N	Mean	Std. Deviasi	Range	Min	Max
1	Model Pembelajaran Permainan Taktis	Pretest	30	20.93	1.701	7	18	25
2		Posttest	30	26.60	3.081	11	22	33

Berdasarkan Tabel 4.1 rangkuman hasil analisis deskripsi data keterampilan shooting bola basket pada kelompok model pembelajaran permainan taktis siswa SMA Negeri 2 Bone, sebagai berikut:

1. Tes awal (Pre-test)

Data tes awal (pre-test) keterampilan menembak (shooting) bola basket kelompok model pembelajaran permainan taktis dari 30 jumlah sampel diperoleh nilai rata-rata sebesar 20.93 dengan hasil standar deviasi 1.701. Untuk nilai range 7 diperoleh dari selisih data antara nilai minimal 18 dan nilai maksimal sebesar 25

2. Tes akhir (posttest)

Data tes akhir (posttest) keterampilan shooting bola basket kelompok model pembelajaran permainan taktis dari 30 jumlah sampel diperoleh nilai rata-rata sebesar 26.60

dengan hasil standar deviasi 3.081. Untuk nilai range 11 diperoleh dari selisih antara nilai minimal 22 dan nilai maksimal sebesar 33.

2. Uji Normalitas Data.

Salah satu asumsi yang harus dipenuhi untuk menggunakan statistik parametrik adalah bahwa data memiliki sebaran normal. Jika data uji terdistribusi normal, dapat dikatakan analisis statistik parametrik terpenuhi. Untuk mengetahui apakah data keterampilan/teknik menembak (shooting) bola basket kedua kelompok berdistribusi normal, maka digunakan uji Kolmogorov-Simirnov.

Tabel 4.2 Hasil uji normalitas data kelompok model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan bolabasket siswa SMA Negeri 2 Bone.

No		N	K-SZ	Sig	α
1	Pretest Model Pembelajaran Permainan Taktis	30	0.827	0.501	0,05
2	Posttest Model Pembelajaran Permainan Taktis	30	0.721	0.676	0,05

Berdasarkan Tabel 4.2 yang merupakan rangkuman hasil uji normalitas data pada tiap-tiap variabel penelitian, dijelaskan pada uraian berikut:

Hasil uji normalitas data pre-test kelompok model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan menembak (shooting) bola basket Dengan menggunakan sampel sebanyak 30, maka didapatkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z (K-SZ) adalah 0,827, dan nilai signifikansi = 0,501 lebih

besar dari 0,05. hal tersebut menunjukkan bahwa Data pre-test kelompok model pembelajaran taktis terhadap keterampilan menembak (shooting) bola basket siswa SMA 2 Bone berdistribusi normal. Sementara itu dilakukan uji selanjutnya yaitu uji normalitas data post-test pada kelompok model pembelajaran taktis terhadap keterampilan menembak (shooting) bola basket dengan menggunakan sampel 30, didapatkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z (K-SZ) sebesar 0,721, serta nilai signifikansi = 0,676 lebih besar dari nilai ini α 0,05.

Oleh karena itu, data post-test kelompok model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan menembak (shooting) bola basket siswa SMA 2 Bone dapat disimpulkan berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis Secara Inferensial (uji-t)

Didalam penelitian ini, ditemukan tiga hipotesis sebagai jawaban sementara. Data hasil uji digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan (threat) dalam 6 minggu pada kelompok model pembelajaran permainan taktis dengan menggunakan analisis statistik inferensial yaitu uji-t berpasangan dan uji-t tidak berpasangan pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian hipotesis pada akhirnya akan memperkuat hasil penelitian ini.

Kriteria atau syarat pengujian, nilai t-hitung dinyatakan sangat signifikan (cukup bermakna) jika nilai t-hitung > t-tabel (sig <= 0,05). Sebaliknya, apabila nilai t-hitung < nilai t-

tabel, maka nilai-t dapat dikatakan signifikan (tidak berarti). adapun Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil analisis uji-t kelompok model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan shooting bola basket siswa SMA Negeri 2 Bone

Variabel	t-hitung	t-tabel	Sig (2-tailed)	α
Pretest kelompok model pembelajaran permainan taktis dan posttest kelompok model pembelajaran permainan taktis	13.105	2,045	0,000	0,05

Berdasarkan Tabel 4.5 rangkuman pre-test dan post-test Hasil analisis data keterampilan menembak(shooting) pada bola basket siswa SMA Negeri 2 Bone pada model pembelajaran permainan taktis, ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan shooting bola basket Siswa SMA Negeri 2 Bone, yaitu diperoleh t-hitung sebesar $13.105 > t\text{-tabel}$ sebesar 2,045 sedangkan nilai signifikan $0,000 < \alpha$ 0,05. Karena taraf signifikan lebih kecil dari α 0,05, maka data pre-test dan post-test model pembelajaran permainan taktis berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menembak bola basket siswa SMA Negeri 2 Bone.

Pembahasan

Hal ini dapat ditunjukkan dengan melihat hasil nilai rata-rata post-test lebih besar dari pada nilai pre-test atau (20.93 : 26.60) dengan selisih (5.667). Dengan demikian disimpulkan bahwa

ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran permainan taktis terhadap keterampilan shooting bola basket Siswa SMA Negeri 2 Bone .

Sebagaimana terlihat dari hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, hipotesis yang diajukan diterima dan menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan taktis berpengaruh terhadap keterampilan menembak (shooting) bola basket siswa SMA Negeri 2 Bone. Hasil Tes Keterampilan Menembak Bola Basket Siswa SMA Negeri 2 Bone dalam penelitian ini dianggap relevan dengan kerangka pikir yang disusun berdasarkan narasi tinjauan teori-teori yang mendukung.

Dari hasil pengujian hipotesis pertama ditemukan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau Ada pengaruh model pembelajaran taktis terhadap keterampilan shooting bola basket siswa SMA Negeri 2 Bone.

Untuk meningkatkan mutu keterampilan shooting bola basket siswa SMA 2 Bone diperlukan suatu proses model yang sistematis, terarah, mempunyai tujuan tertentu, dan dilakukan secara berulang-ulang.

Dalam menentukan model pembelajaran, tentu yang menjadi bahan pertimbangan peneliti yaitu hasil observasi terhadap siswa SMA Negeri 2 Bone pada saat pertandingan. Dalam kegiatan observasi seluruh indra terpakai untuk melihat, mendengar, merasakan, mencium bahkan

mengecap apa yang diobservasi (Abdullah, 2015).

Dari hasil observasi terlihat bahwa ketika melakukan teknik shooting ke ring, siswa sering melakukan kesalahan sehingga tidak sedikit bola yang di shooting ke ring tidak masuk atau mendapatkan point. Sehingga peneliti mencoba mengungkap tema model pembelajaran permainan taktis dan dengan spesifikasi pada keterampilan Shooting. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden tidak terlalu besar (Sugiyono, 2013). Dengan demikian tema model yang dipilih oleh peneliti telah dianggap berbanding lurus dengan masalah yang terjadi dilapangan.

Sebelum menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, peneliti perlu mempertimbangkan dan menyesuaikan tahap pertumbuhan dan perkembangan setiap siswa yang akan diberikan perlakuan, di mana siswa SMA Negeri 2 Bone merupakan anak usia 16-18 tahun, Model yang diberikan kemudian lebih menekankan pada pengayaan keterampilan motorik, peningkatan teknik, dan persiapan untuk meningkatkan latihan. Dengan demikian, setelah melihat berbagai pertimbangan maka peneliti mencoba untuk memberikan sebuah treatment atau perlakuan berupa model pembelajaran permainan taktis kepada siswa SMA Negeri 2 Bone.

Model pembelajaran permainan taktis menggunakan minat siswa pada struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang dibutuhkan untuk bermain secara kompeten. Dalam permainan kelompok, guru merencanakan kemajuan berkelanjutan dari latihan dasar ke keterampilan yang lebih kompleks, dan kemudian menjelaskan aturan permainan yang sebenarnya dan mengarah ke modifikasi atau penuh permainan. Pada pengembangannya mampu memfasilitasi dan mengaplikasikan Keterampilan dalam versi permainan yang lebih kecil sehingga siswa dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam versi lengkap ketika waktunya tiba.

agar dapat meningkatkan keterampilan menembak (shooting) bola basket ke arah yang lebih baik, tentu diperlukan perlakuan (Treatment) yang tepat, yaitu dengan cara menentukan bentuk komponen model berupa menerapkan instruksi sesuai dengan perkembangan. Pemberian model pembelajaran taktis dilakukan selama 6 minggu dengan frekuensi 3 kali perminggu yaitu pada hari senin, rabu, dan jumat. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut E.L. Fox “bahwa tanpa memperhatikan apakah frekuensi yang dipakai 3 sampai 5 kali perminggu, yang penting adalah bahwa model hendaknya dilakukan selama 4 – 8 minggu (M Sajoto, 1988).

Maka dalam tiap kali tatap muka model yang diberikan mencakup : 1. Perencanaan, 2.

Manajemen Waktu dan kelas, 3. Presentasi tugas dan struktur tugas, 4. Komunikasi, 5. Informasi petunjuk, 6. Penutup. Salah satu hal yang harus ditanamkan pada siswa adalah melakukan pemanasan (*warming up*) sebelum memasuki permainan taktik pembelajaran. Salah satu alasan Anda harus melakukan pemanasan adalah: “Untuk meningkatkan suhu otot, meregangkan otot, menggerakkan sendi-sendi tubuh dan memperlancar aliran darah,. Hal ini akan membuat siswa dalam mencegah terjadinya cedera olahraga dapat dilakukan pada saat sebelum latihan, saat latihan, dan sesudah latihan (Nasri & Leni, 2021)

Seperti yang diutarakan juga oleh Anderson “It keeps the muscle supple, prepares you for movement, and help you make the daiiy transition from inactifity to vigorous activity without undue strain” (Fleishman & Anderson, 1980). Adapun bentuk pemanasan yang diberi diantaranya yaitu jogging, stretching (peregangan) yang bersifat statis dan dinamis, dan aktivitas gerak berupa passing bola dengan berbagai variasi yang disesuaikan dengan tema model inti.

Seperti yang telah disebutkan, model permainan taktis merupakan instruksi baru dalam pendidikan jasmani. Model ini memberikan suatu cara inovatif dan yang segar untuk mendukung kurikulum sekolah. Para guru yang memilih untuk model ini harus paham sebenarnya dalam pengajaran. Model permainan taktis dimulai dengan proses mengajarkan isi permainan kepada

