

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Hakikat Pengembangan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata pengembangan secara etimologi yaitu proses/cara, perbuatan mengembangkan. secara istilah, kata pengembangan menunjukan pada suatu kegiatan yang menghasilkan alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Bila setelah mengalami penyempurnaan- penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut di pandang cukup mantap unruk di gunkan seterusnya. (KKBI :103)

Menurut Sugiyono (2011:407) menyatakan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years).

Penelitian pengembangan merupakan industry berbasis model pengembangan. Hasil temuan dari penelitian tersebut digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang secara sistematis di uji di lapangan, di evaluasi, dan dismpurnakan, sehingga produk tersebut memenuhi criteria efektif bermutu atau memenuhi standar serupa (D. Iqroni, 2017)

Dikemukakan oleh Nusa Putra (2011:72). Pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau penguatan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk I 6 tem baru, sebelum dimulainya produksi

komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.

Berdasarkan pendapat diatas pengembangan yaitu penggunaan ilmu atau penguasaan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Bila setelah mengalami penyempurnaan- penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut di pandang cukup mantap untuk di gunakan seterusnya.

2.2 Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantara’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 1997: 3). “Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”. Berdasarkan pendapat Gerlach & Ely (Arsyad, 1997: 3) Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini, guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat Leslie. J. Briggs dalam Alnedral (2016: 115) menjelaskan media adalah “sarana fisik untuk menyampaikan materi/isi pengajaran, seperti buku, film, *slide*, dan sebagainya.” Sedangkan Berdasarkan Robinson dan Atwi Suparman (Alnedral, 2016: 116) “media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi”. “Segala” yang dimaksud disini memberi makna bahwa media tidak terbatas pada jenis tertentu.

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk membuat tahu siswa. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan (Wiarto, 2016: 3). Samsudin dalam Giri Wiarto (2016: 2) menyatakan “bahwa media pendidikan jasmani secara umum juga bisa disampaikan melalui berbagai macam media, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, video, OHP gambar-gambar dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat ahli tentang definisi media di atas, maka disimpulkan bahwa media adalah pengantar atau perantara informasi dari guru kepada siswa dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

2.2.1 Manfaat Media

Secara umum manfaat media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran. Sumarto dalam Akbar (2003:119) mengidentifikasi manfaat media, yaitu: 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi; 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung; 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan 4) Memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa. 5) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Ashar Arsyad (2010:13) tiga manfaat utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan
- b. Menyajikan informasi
- c. Memberi instruksi.

Menurut M. Basyiruddin Usman dalam Fatah, (2008:26) *Media Pembelajaran*, membeberkan beberapa manfaat, antara lain:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret)
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- d. Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.

Manfaat media sangatlah baik bagi siswa. Berdasarkan pendapat Kemp & Dayton (Arsyad, 1997: 22) beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasasn untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pengajaran bisa lebih menarik. Media adapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat

menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan di terapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran yang di perlukan dapat di persingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Uraian di atas dapat diringkas bahwa media memiliki manfaat yang positif dalam penyampaian materi, karena dengan adanya media video penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif, penyampaian tidak membutuhkan waktu yang lama, dan peran siswa dan guru lebih banyak serta lebih baik.

2.2.2. Fungsi Media

Pemilihan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, berdasarkan pendapat (Arsyad, 1997: 15). “Fungsi utama media bahan ajar adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.” Pembelajaran yang memiliki iklim yang baik, kondisi mendukung melakukan pembelajaran dan lingkungan yang tersedia memiliki peran penting dalam peningkatan daya tarik siswa.

Berdasarkan Jatmika, (2005: 13) Media bahan ajar dapat berfungsi sebagai unsur pembantu tugas guru atau berperan sebagai unsur utama sumber belajar. Tugas guru dapat terbantu dengan adanya media bahan ajar dengan memberikan media yang diminati oleh siswa dan bisa menjadi pedoman siswa untuk belajar. Dalam kaitannya dengan fungsi media bahan ajar Hamalik dalam (Arsyad, 1997: 15) mengemukakan bahwa “pemakaian media bahan ajar dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”

Berdasarkan Levie & Lentz dalam (Alnedral, 2016: 119) ada 4 fungsi media bahan ajar, khususnya media bahan ajar yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau memaknai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti bahwa media visual yang memberikan konteks untuk membantu memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video memiliki fungsi yang sangat penting, karena dengan adanya media akan menjadi alat bantu bagi dosen dan meningkatkan keinginan, pengetahuan, dan minat mahasiswa untuk belajar.

2.2.3 Karakteristik Media

Karakteristik media perlu diperhatikan dalam berlangsungnya proses penyampaian materi, kaitannya dengan media apa yang sesuai dalam proses pembelajaran tersebut, Berdasarkan Arsyad Azhar dalam Giri Wiarto (2016: 91) Membagi karakteristik dalam media bahan ajar menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Karakteristik masing-masing kelompok tersebut berbeda dan memiliki kekhasan tersendiri dari satu dengan yang lainnya, Berdasarkan Arsyad Azhar dalam Giri Wiarto (2016: 91) :

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.

- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini didapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran, multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan Komputer.

Setiap Media mempunyai karakteristik masing-masing, baik dilihat dari segi cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Media visual yang menggunakan indera penglihatan, media audio dengan indera pendengaran, serta media audio-visual dan multimedia yang melibatkan dua alat indera atau lebih secara bersamaan dalam satu kegiatan belajar. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.

2.2.4. Pemilihan Media

Pemilihan media yang sesuai dengan yang diharapkan sangatlah perlu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, misal dari keseuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, berorientasi anak, beberapa hal tersebut perlu di perhatikan.

Sebelum menentukan pemilihan media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru yaitu (Wiarto, 2016: 41):

1) Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang di pelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

2) Kejelasan sajian

Guru harus mempertimbangkan ruang lingkup materi pelajaran. Media yang dipilih harus memiliki penyajian yang menarik, penjelasan yang singkat namun jelas dan kosa kata yang umum dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

3) Kemudahan akses

Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media bahan ajar. Jika media sudah tersedia, apakah mudah diakses oleh peserta didik? Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Jika lokasi dan kondisinya sulit, guru harus memikirkan alternatif media yang lain sebagai pengganti.

4) Keterjangkauan

Hal ini berkaitan dengan biaya. Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Jumlah biaya juga harus dipertimbangkan dalam hal manfaat media tersebut.

5) Ketersediaan

Saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Jika media tersebut tidak tersedia, maka kita harus berfikir untuk mencari media penggantinya.

6) Berorientasi siswa

Pemilihan media harus berorientasi pada siswa maksudnya adalah guru perlu mempertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa saja yang akan diperoleh peserta didik dengan media tersebut.

Dari uraian diatas dapat di ringkas bahwa seorang dosen dalam memilih media untuk menyampaikan materi tidaklah sembarang, harus memperhatikan media yang di pilih tepat atau sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan. Kesesuaian media, kejelasan media, kemudahan media yang dapat di akses oleh peserta didik, biaya yang dikeluarkan untuk manfaat media, ketersediaan media, dan mempertimbangkan keuntungan serta kemudahan apa yang akan diperoleh peserta didik sangatlah perlu di perhatikan.

2.3 Permainan Bola Basket

Mukhalid, (2007: 126) mengemukakan bahwa” Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing - masing regu terdiri dari lima orang pemain” . Tujuan permainan ini adalah membuat nilai sebanyak- banyaknya dengan memasukkan bola ke *basket* (keranjang) lawan dan mencegah pemain lawan untuk membuat nilai. Dalam memainkan bola tiap pemain boleh mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan, menggelindingkan bola atau mengiring bola kesegala arah dalam lapangan permainan.

Keterampilan terpenting dalam permainan bola basket adalah kemampuan untuk *shooting* atau menembakkan bola kedalam keranjang yang merupakan inti dari strategi permainan bola basket.

Menu-rut Barth & Boesing (Erick, 2015) bola basket merupakan olahraga yang di dalamnya terdapat dua tim, bola, dua keranjang, terdapat banyak kesempatan untuk saling menyerang, berfikir cepat dan tentunya menyenangkan.

Ahmadi, (2007: 2) Mengemukakan bahwa Permainan bola basket adalah sebuah permainan yang sederhana. Rahasia permainan bola basket yang baik adalah melakukan hal - hal sederhana dengan sebaik - baiknya.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilakukan dengan tempo yang relatif dan sangat menguras tenaga, untuk dapat menguasai permainan bola basket dengan baik dan benar maka seseorang harus memperhatikan beberapa komponen yang sangat menentukan, diantaranya adalah kemampuan fisik yang baik, penguasaan teknik, penerapan teknik dan strategi bermain. Pada permainan bola basket penguasaan teknik yang baik akan mengantarkan seorang pemain akan dapat bermain dengan baik pula, terutama bagi pemain pemula yang baru bermain bola basket, penguasaan teknik harus diperhatikan sekali. Penguasaan teknik dalam permainan bola basket dapat dilakukan dengan cara bertahap mulai dengan teknik dasar sampai dengan teknik yang sulit dan kompleks, karena dengan penguasaan teknik yang baik dan dengan program latihan yang konsisten maka komponen lain yang ada dalam permainan bola basket akan terbentuk dengan sendirinya seperti kondisi fisik yang akan meningkat dan taktik bermain yang akan berkembang. Teknik olahraga sebagai salah satu komponen yang penting dari seluruh penampilan disamping kondisi fisik, taktik dan persiapan psikis. Adapun dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan teknik, adalah: 1) Perbaikan perlengkapan lapangan dan fasilitas

(sepatu, permukaan lapangan, ring basket dan lainlain), 2) Perkembangan dan perubahan regulasi peraturan- peraturan terutama dalam olahraga permainan.

Dari sudut pandang lain, yaitu dari para pebasket jalanan (*streetball*) yang apabila diterjemahkan dalam bahasa indonesia mempunyai arti bola basket jalanan, Hasan, (2008: 12) mengemukakan bahwa” Olahraga bola basket adalah permainan yang berintikan cinta (*love*) dan penghargaan (*respect*), baik terhadap permainan, pemain, maupun terhadap lingkungan.

Ahmadi, (2007: 33) mengemukakan bahwa” Permainan bola basket adalah permainan yang banyak menuntut kesiapan dan kemantapan mental setiap pemainnya. Stamina, *koordinasi* anggota badan, kelincahan gerak dan kemampuan berfikir secara baik adalah syarat utama untuk menjadi seorang pemain yang dapat diandalkan. Untuk mencapai semua itu, diperlukan latihan – latihan secara *intensif* dan bertahap seperti latihan pembentukan fisik, latihan teknik, taktik, latihan bermain, pola makan, tidur serta pelatihan mental.

Dari penjelasan beberapa ahli tersebut, didapatkan tujuan dan manfaat melakukan olahraga bola basket, untuk tujuan dan manfaat, tergantung dari kategori olahraga itu sendiri, bila itu olahraga kompetitif tujuan dan manfaatnya lebih kearah prestasi, bila itu olahraga profesional tujuan dan manfaatnya lebih kearah keuntungan ekonomi dan materi, bila itu olahraga rekreatif tujuan dan manfaatnya lebih kearah peningkatan kesehatan secara menyeluruh, baik fisik maupun mental dan bila itu olahraga pendidikan tujuan dan manfaatnya lebih kearah pendidikan.

2.3.1 Sejarah Bola Basket

Sejarah Masuknya dan berkembang permainan bola basket di Indonesia tidak lepas dari Negara Amerika Serikat yang merupakan asal dari olahraga bola basket, kemudian menyebar ke negara-negara Asia Timur yang memiliki kondisi geopolitik saat itu. Cina merupakan Negara yang menjadi sasaran pengembanagan olahraga basket oleh YMCA.Pada tahun 1920-an,

gelombang perantau-perantau dari Tiongkok masuk ke Indonesia. Mereka pun membawa permainan basket yang sudah dua dasawarsa dikembangkan di sana. Para perantau itu membentuk komunitas sendiri termasuk mendirikan sekolah Tionghoa. Akibatnya, basket cepat berkembang di sekolah-sekolah Tionghoa. Di sekolah-sekolah Tionghoa itu, bola basket menjadi salah satu olahraga wajib yang harus dimainkan oleh setiap siswa. Tidak heran jika di setiap sekolah selalu ada lapangan basket. Tidak heran juga jika pebasket-pebasket yang menonjol penampilannya berasal dari kalangan ini. Pada era 1930-an perkumpulan-perkumpulan basket mulai terbentuk. Kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Semarang, Yogyakarta, dan Medan; menjadi sentral berdirinya perkumpulan basket ini.

2.3.2 Teknik Dasar Bola Basket

Didalam bola basket terdiri dari dua tim masing-masing tim memiliki lima pemain inti di lapangan dari setiap pemain harus menguasai teknik-teknik dasar untuk bias bermain dan mencetak poin ke ring lawan sebanyak-banyak nya untuk memenangkan pertandingan.

(In a basketball game, there are some basic techniques that must be mastered correctly by the players, such as dribbling, passing, and shooting. Then, there will be activities in this game such as lay-up, pivot, tricks, tactics, etc. However, the other skills will develop by themselves following instincts if those have seriously played basketball).

Dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus di kuasai dengan benar oleh para pemain, seperti menggiring bola, passing, dan menembak. Kemudian akan ada kegiatan dalam hal ini pemain seperti lay-up pivot, trik , tarik dll. Namun ketrampilan lain akan berkembang dengan sendirinya mengikuti naluri. Jika mereka telah serius bermain basket. (Ilham, 2020:1)

Oliver, (2007: VI) mengemukakan teknik dasar yang wajib dikuasai itu diantaranya adalah:

1. Memegang Bola

Cara ***memegang bola basket*** atau *ball position on the hand* adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks.

Dalam menangkap bola harus diperhatikan agar bola berada dalam penguasaan. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola.

2. Mengoper

Mengoper atau *passing* terdiri atas tiga cara yaitu melempar bola dari atas kepala (over head pass), melempar bola dari depan dada (chest pass) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (bounce pass).

3. Mengiring Bola

Menggiring bola atau dribbling adalah suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan

diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan.

4. Memoros

Memoros atau *pivot* adalah suatu usaha menyelamatkan bola dari jangkauan lawan dengan salah satu kaki sebagai porosnya, sedangkan kaki yang lain dapat berputar 360 derajat.

5. Menembak

Menembak atau *shooting* yaitu melempar bola agar masuk kedalam ring basket. Menembak dapat dilakukan dengan dua cara yaitu menembak dengan satu tangan (*one hand shooting*) dan menembak dengan dua tangan (*two hand shooting*). Selain teknik menembak di atas, ada beberapa lagi cara menembak bola kedalam ring yang merupakan variasi dari menembak itu sendiri. Di antaranya adalah: *Lay up, jump shoot, fade away, hook shoot dan slam dunk*.

Teknik dasar merupakan hal yang penting bagi pemain karena hal tersebut merupakan modal utama untuk meraih kemenangan, ada beberapa teknik dasar dalam bola basket yaitu:

1. *Dribble*

Dribble merupakan teknik dasar memantulkan bola untuk berpindah posisi sambil menguasai bola agar tidak rebut lawan, dengan teknik *dribble* pemain mudah mendekati dan menerobos ke arah ring lawan untuk mencetak poin.

2. *Passing*

Passing merupakan teknik dasar untuk mengoper bola atau memberi bola kepada teman satu tim, didalam teknik passing pemain harus bisa membaca situasi sekitar dan berkomunikasi dengan baik agar tidak terjadi kesalahan. Didalam ada tiga cara passing yaitu

- a. *chest pass* merupakan teknik *passing* yang memberikan bola tepat didepan dada teman satu tim, Chest pass sangat efektif dengan jarak dekat.
- b. *bounce pass* merupakan teknik passing dengan cara memantulkan bola ke dasar lantai, bounce pass tepat setinggi pinggang
- c. *overhead pass* merupakan teknik passing dengan bola di atas kepala, overhead pass bola nya akan melambung tinggi dan parabol dan digunakan untuk passing ke teman jarak jauh

3. *Pivot*

Pivot merupakan teknik dasar untuk menjaga bola dengan cara memutar dengan berporos pada satu kaki dan kedua tangan memegang bola untuk menghindari serangan lawan mengambil bola.

4. *Shooting*

Shooting merupakan teknik dalam bola basket untuk mencetak angka dengan sebanyak-banyaknya dalam teknik shooting ada perbedaan dalam mencetak angka, Free

throw menghasilkan 1 angka, Shooting didalamgaris lingkaran musuh 2 angka, dan shooting diluar garis lingkaran mendapat 3 angka.

2.3.3 Sarana Dalam Olahraga Basket

Didalam olahraga basket di butuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk memulai bermain bola basket.peralatan dan kelengkapan olahraga basket sebagai berikut:

1. Bola basket



Gambar 2.1 Bola Basket
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Bola basket memiliki bahan kulit,karet,dan juga berbahan sintetis lainnya. Bola basket memiliki ukuran 7 memiliki keliling lingkaran 750-780mm dan 6 memiliki keliling 724-737mm, berat bola untuk putra 567-650 gramdan sedangkan putri 510-567gram.

2. Lapangan Basket



Gambar 2.2 Lapangan Basket
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Lapangan Basket memiliki ukuran standar panjang lapangan garis samping 28 meter, lebarnya 15 meter dan juga garis tengah lingkaran 3,6 meter.

3. Ring basket



Gambar 2.3 Ring basket
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Ring basket yang sesuai standar memiliki tinggi tiang 3 meter yang terbuat dari besi, *ring* berbentuk bundar dengan diameternya 450mm yang terbuat dari besi dan juga terdapat jaring yang tergantung dengan panjang 400-500mm. *Ring* basket memiliki papan

pantul yang berfungsi untuk memantulkan bola masuk ke *ring* yang memiliki panjang sebesar 1.800 mm dan lebarnya 1.200mm.

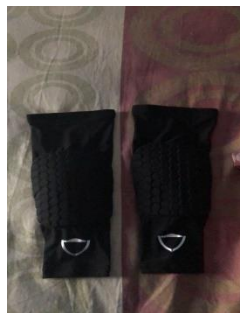
4. Sepatu Basket



Gambar 2.4 Sepatu Basket
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Sepatu basket di gunakan untuk sebagai alas kaki untuk melindungi kaki dari gesekan yang terjadi antara telapak kaki dan permukaan lantai lapangan, bagian telapak pada sepatu terbuat dari karet tebal untuk meminimalisir gesekan terjadi. Sepatu basket juga ada versi dibuat dengan desain high ankle untuk melindungi pergelangan kaki lo saat melompat, berkelit, ataupun lari di lapangan

5. *Leg Sleeve Pad*



Gambar 2.5 *Leg Sleeve Pad*
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Leg Sleeve pad merupakan alat yang berfungsi untuk melindungi area lutut dari terjadinya benturan antara pemain, Pada bagian lutut terbuat dari busa.

6. *Arm Sleeve pad*



Gambar 2.6 Arm Sleeve Pad
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Arm Sleeve Pad merupakan alat yang berfungsi untuk melindungi area siku dari terjadinya benturan antara pemain pada bagian siku terbuat dari busa.

2.4 Sarana Pengembangan Ring Basket Multiguna

Sarana Ring basket yang terbuat dari besi memiliki banyak terdapat komponen-komponen yang harus disiapkan agar semua sesuai fungsi yang di harapkan.

1. Besi Hollow



Gambar 2.7 Besi Hollow

Sumber : <https://harapanmitragroup.co.id> (Diakses 12 Oktober 2021)

Besi hollow merupakan besi ringan yang nantinya untuk ring basket multiguna bermacam ukuran besi hollow yang di gunakan adalah besi hollow yang berukuran 5x5 dan 4x4 masing sepanjang 2 meter, ada juga besi hollow ukuran 3x3 yang nanti sebagai penyangga papan pantul, pada besi hollow 5x5 ukuran 4x4 akan di lubangi beberapa bolongan untuk memodifikasi ukuran ring dan memasang baut pengunci agar tiang tetap stabil.

2. Besi Siku

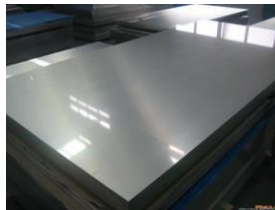


Gambar 2.8 Besi Siku

sumber: <https://harapanmitragroup.co.id/product-category/besi/besi-siku/> (Diakses 12 Oktober 2021)

Besi siku merupakan besi yang digunakan sebagai bingkai pada papan pantul sehingga papan melekat pada penyangga, besi siku yang akan digunakan berukuran 120x120mm.

3. Besi Plat Stainless



Gambar 2.9 Besi Plat Stainless

Sumber: <https://harapanmitragroup.co.id/product-category/besi/besi-plat-stainless/> (Diakses 12 Oktober 2021)

Besi Plat Stainless merupakan besi yang digunakan sebagai dasar atau melekatnya tiang, kemudian dibentuk menyerupai box yang nantinya digunakan juga untuk mengisi beban agar tiang tidak roboh. Pada box tersebut nanti akan diberi lubang untuk memasukkan beban.

4. Papan Kayu



Gambar 2.10 Papan kayu

Sumber : <https://www.ahlikuli.com/harga-papan-cor/>(Diakses 12 Oktober 2021)

Papan kayu merupakan sebagai papan pantul pada ring basket. papan kayu yang akan digunakan adalah papan kayu cor, papan cor memiliki ketebalan 1 x 20 cm dengan panjang antara 3 meter sampai 4 meter yang nanti akan di potong sama panjang untuk menjadi papan pantul.

5. Besi Beton Polos



Gambar 2.11 Besi Beton Polos

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Besi beton polos digunakan untuk membuat ring dengan cara di buat dengan melingkar dengan ukurandiameternya 450 mm agar bola bisa masuk kedalam lubang ring, Cat dengan warna merah agar warna mencolok.

6. Baut



Gambar 2.12 Baut

Sumber: (Dokumtasi Pribadi)

Baut yang akan di gunakan ada berbagai macam ukuran 5 sampai 15, baut yang berukuran 5 sebagai perekat untuk menyambung komponen-komponen, sedangkan yang 15 untuk sebagai pengunci pada tinag

7. Roda



Gambar 2.13 Roda
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Roda ini berfungsi untuk mengerjakan dan memindahkan ring ke bagian manapun, roda ini dipasang pada box penyangga.

2.5 Penelitian Relevan

1. Meysi Bilgia Irawan (2021) yang berjudul “*Pengembangan Alat Defense Man Mannequin Olahraga Bola Basket*”. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet bola basket club garuda putih kota jambi sebanyak 24 orang . Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat Defense Man Mannequin sebagai alat bantu latihan yang dapat memberikan efektivitas kepada pelatih maupun atlet. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Peneliitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil dalam penelitian ini dari hasil terakhir validasi a). ahli materi sebesar 92% atau Layak, b). ahli media sebesar 100%

atau Layak, c). Atlet uji coba lapangan tahap akhir yaitu 95,3%. Dengan demikian , kesimpulan bahwa alat defense man mannequin telah dinyatakan layak digunakan untuk alat bantu latihan.

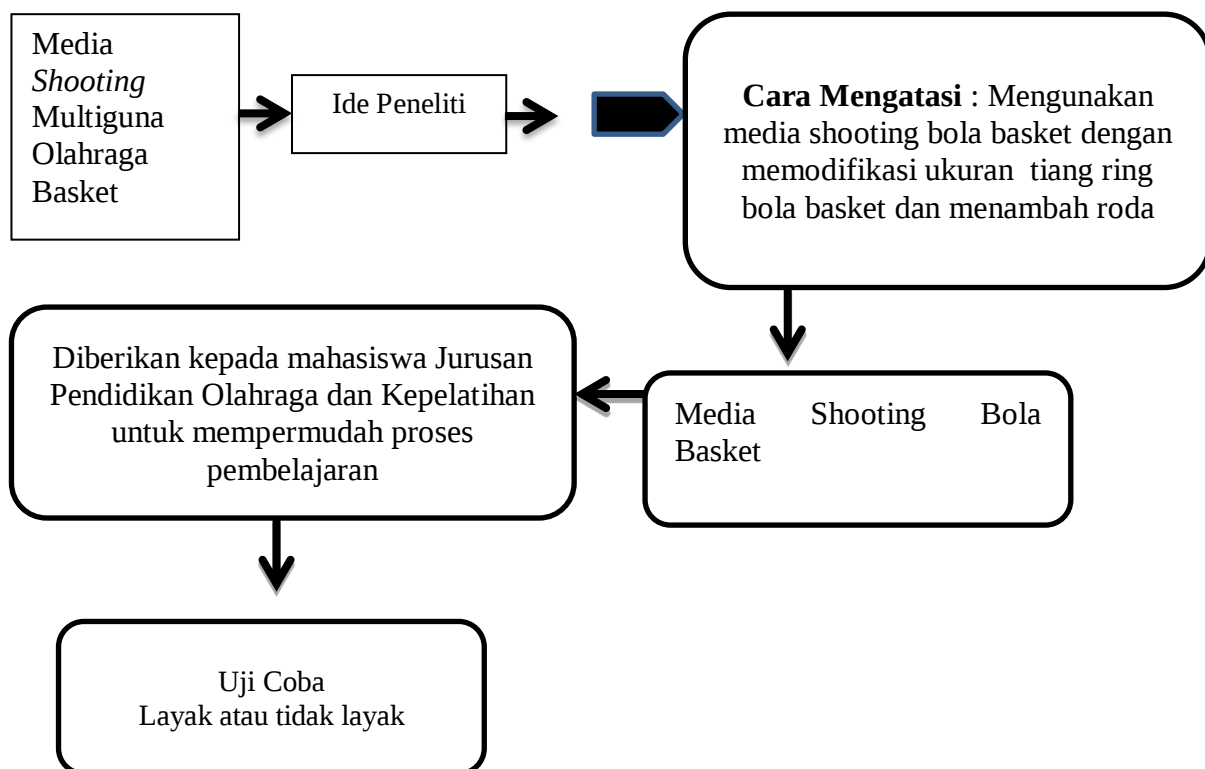
2. Erfiyanto Dwi Nugroho (2016) yang berjudul “*Pengembangan Alat Pelontar Bola Multifungsi*”, Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil dalam penelitian ini dari hasil terakhir validasi a). ahli materi sebesar 87,5% atau Layak, b). ahli media sebesar 87,5% Layak, c). Atlet uji coba lapangan tahap akhir yaitu 95,3%. Dengan demikian , kesimpulan bahwa alat defense man mannequin telah dinyatakan layak digunakan untuk alat bantu latihan.
3. Mukhamad Nur Ali. 2015. Pengembangan Alat Modifikasi Ballstic Untuk Meningkatkan Power Lengan Terhadap Jauhnya Lemparan Atas Pada UKM Softball Universitas Negeri Semarang. Hasil data evaluasi ahli, rekapitulasi presentase dari validator yaitu 87, 5 % yang bermakna baik dan valid. rata-rata lemparan sejauh 43 meter dan setelah treatment rata-rata jauh lemparan 51 meter dan dihitung dengan uji *t* yaitu 4,48 menunjukkan peningkatan dan uji coba lapangan 88,61% (baik), hasil rata-rata lemparan sejauh 40 meter dan setelah treatment rata-rata 48 meter, dengan uji *t* yaitu 4,09, dengan peningkatan hasil jauh lemparan menunjukkan peningkatan power lemparan. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu Pengembangan Alat Modifikasi Ballstic Untuk Meningkatkan Power Lengan Terhadap Jauhnya Lemparan Atas Pada UKM Softball Universitas Negeri Semarang dikatakan praktis dan dapat di gunakan sebagai alat olahraga softball.

2.6 Kerangka Berfikir

Ilmu yang semakin berkembang pesat kian memberi perkembangan dan inovasi bagi para akademisi untuk bersaing dalam mengembangkan alat-alat olahraga. Di daerah jambi pengembangan alat-alat olahraga masih sangat kurang. Ditunjukkan pada saat latihan masih kurang adanya alat yang membantu. Pada saat latihan fisik maupun teknik dengan sarana yang mendukung dapat meningkatkan atau lebih tepatnya membantu latihan dengan menggunakan sarana prasarana yang standar pada umumnya *Sepertinya Alat ring mutiguna*.

Atlet bola basket harus bisa menguasai teknik dasar shooting sebagai teknik mencetak poin yang menentukan kemenangan. Untuk melatih teknik shooting maka di kembangkan Ring Bola Basket multiguna sebagai media alat bantu melatih akurasi dan proses pembelajaran *shooting* bagi atlet bola basket.

Secara khusus jalannya penelitian pengembangan ini dapat digambarkan melalui bagan seperti dibawah ini :



Gambar 2.14 Kerangka Berfikir