



PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI BERBASIS ANDROID

MR. Widarto Umbara Pratama¹, Rizki Yuliandra²
Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2}

barabolus@gmail.com¹, rizki.yuliandra@teknokrat.ac.id²

Received: 7 Juni 2021

Accepted: 29 Desember 2021

Published : 30 Desember 2021

Abstract

Research on the perception of the member of extracurricular SMA N 7 Bandar Lampung from the use of android-based strategy board applications was descriptive research. The purpose to be achieved in this study was to determine Android Member Perception Basketball of SMA N 7 Bandar Lampung against the Use of Android Based Strategy Board. This study used a qualitative approach with the data analysis of the questionnaire to the object. The population in this study was participants extracting basketball extract SMAN 7 Bandar Lampung, which amounted to 30 people. Based on the results, it showed that the participants had an agreeing perception of the use of the 2021 strategy board app. The results of this study are a reference for coaches to be able to provide exercises that vary through the help of using android-based strategy board and not.

Keywords: Strategy Board, Basketball, Basketball Exercised Model

Abstrak

Penelitian tentang persepsi anggota ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung terhadap penggunaan aplikasi papan strategi berbasis android adalah penelitian deskriptif. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa data pemberian angket kepada objek. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bola basket SMAN 7 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta ekstrakurikuler memiliki persepsi yang setuju terhadap penggunaan aplikasi papan strategi berbasis android tahun 2021. Hasil penelitian ini menjadi acuan bagi pelatih untuk dapat memberikan latihan yang lebih bervariasi melalui bantuan penggunaan aplikasi papan strategi berbasis android maupun tidak.

Katakunci: Papan Strategi, Bola Basket, Model Latihan Bola Basket

To cite this article:

Pratama, MR. Widarto Umbara & Yuliandra, Rizki (2021). Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android. *Journal of Physical Education*. Vol 2, No (2), Hal 1-7

PENDAHULUAN

Olahraga sangat populer di masyarakat sekaligus bagian dari kehidupan masyarakat yang akan lebih memudahkan lahirnya anggota masyarakat yang kuat, sehat dan bugar sekaligus akan memperbesar peluang lahirnya calon pemain berpotensi dan berkualitas tinggi dari tengah-tengah masyarakat. Saat olahraga dikenal dan dipraktikkan dan menjadi bagian dari gaya hidup dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai macam olahraga.

Tanpa di sadari pada hakikatnya kebugaran jasmani itu menjadi satu diantara aspek kepentingan dari setiap insan (Fahrizqi, Mahfud, Yuliandra, & Gumantan, 2020). Menurut Yuliandra & Fahrizqi (2018:1) di dalam pendidikan jasmani, terdapat dua jenis permainan yaitu permainan bola besar yang terdiri dari sepak bola,

bola voli, dan bola basket, sedangkan permainan bola kecil terdiri dari bulu tangkis, tenis meja, takraw, softball. Salah satu permainan bola besar yakni bola basket, bola basket merupakan permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan, dan merupakan salah satu olahraga beregu yang paling sering diperebutkan. Sebab secara beregu, olahraga ini memiliki banyak strategi yang bisa diterapkan dalam pertandingan untuk mendapatkan kemenangan dengan sportivitas. Sebelum bertanding pemain bola basket mempraktikkan strategi yang akan digunakan saat bertanding terlebih dahulu dari seorang pelatih. Pelatih membuat strategi dan menyampaikannya melalui papan strategi (*strategy board*) sekaligus secara lisan untuk mencapai cara bermain dengan sportivitas dalam membuat sebuah kemenangan.

Penerapan olahraga dengan berbagai jenis dan bidangnya di dalam lingkup sekolah dapat dilihat dalam ekstrakurikuler. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014. Pasal 1 tentang Ekstrakurikuler adalah kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan oleh peserta didik di luar jam pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler di bawah arahan dan pengawasan satuan pendidikan. Selain itu, Abdul Rachmad (dalam Jati 2015: 20) kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang berlangsung di luar jam sekolah dan disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, perkembangan, pembinaan dan siswa yang terbiasa memiliki latar belakang pengetahuan dasar. Menurut Novan Ardy Wiyani (2013: 108) kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar jam sekolah. Kegiatan tersebut dilakukan di dalam dan di luar lingkungan sekolah untuk memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan menginternalisasikan nilai-nilai, peraturan agama dan norma sosial.

Dalam permainan olahraga bolabasket keterampilan dasar harus sangat di perhatikan, sebab hal tersebut dapat menentukan kemenangan (Nugroho & Yuliandra, 2020). Salah satu faktor penting yang menentukan kesuksesan sebuah tim dalam permainan bola basket adalah kemampuan untuk membuat dan menerapkan pola permainan. Strategi permainan dalam bola basket terdiri dari strategi pertahanan dan strategi serangan. Strategi permainan bola basket tercipta melalui pengamatan para pelatih dalam mengatur dan menempatkan pemain secara akurat sesuai dengan setiap keahlian dan kemahiran pemain. Penerapan strategi dan taktik yang efektif dan efisien akan membentuk sebuah tim kuat dan tangguh sehingga selalu memenangkan setiap pertandingan.

Menurut Gumantan, Mahfud, & Yuliandra (2020) setiap jenjang pendidikan memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda dalam segi menerima informasi dan mengolah informasi. Dalam kehidupan saat ini, alat bantu media yang di pakai dalam pengajaran berbagai macam materi dan strategi dalam menyampaikan materi dan informasi tentang olahraga sangat lah beragam, salah satunya adalah *gadget*. Saat ini tren teknologi penggunaan *gadget* sedang marak di kalangan masyarakat layanan umum dengan berbagai jenis dan fitur disediakan yang menjadi kekuatan menarik bagi penggunaannya, misalnya *Smartphone*, yang merupakan *handphone* dengan berbagai fitur dan layanan canggih membuatnya sangat mudah bagi penggunaannya. Dengan perkembangan teknologi informasi, maka berkembang juga kebutuhan masyarakat atau olah raga dalam penggunaan informasi ini, salah satu contoh seorang pelatih yang masih menggunakan sistem manual dalam proses kegiatan terutama dalam simulasi dengan taktik bermain cara tertentu yang kurang efisien. Dan ada masa dimana pemain terkadang cukup kurang paham dengan penjelasan pelatih, namun pelatih tidak bisa terus mengulang materi yang sudah di berikan karena akan cukup memakan waktu oleh sebab itu masalah ini masih sering dihadapi pelatih bola basket amatir kebanyakan seperti tim Bola Basket SMAN 7 Bandar Lampung dan profesional di Indonesia. Dalam hal mengatur strategi di lapangan, pergerakan pemain, dan tehnik bermain masih manual. Dengan menggunakan papan strategi berbasis Android merupakan suatu cara untuk menerapkan strategi yang di miliki pelatih agar lebih mudah dipahami oleh team yang mana dapat terus di akses dimana saja dan kapan saja untuk dapat dipahami di saat latihnya sehingga bisa memberikan efek baik kepada teamnya yaitu dengan hasil kemenangan.

Berdasarkan uraian tersebut maka pada tugas akhir ini, penulis akan meminta “Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android”. Dan objek penelitian penulis adalah Atlet Bola Basket SMAN 7 Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Penelitian tentang persepsi anggota ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung terhadap penggunaan aplikasi papan strategi berbasis android adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi, atau variable tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan penelitian hipotesis. Bentuk sederhana dari penelitian deskriptif adalah penelitian dengan satu variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa data pemberian angket kepada objek. Nilai dari perolehan pemberian angket kemudian dikelola dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang di jelaskan dalam bentuk pengkategorian dan persentase

Teknik Pengumpulan Data

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bola basket SMAN 7 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang. Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Keseluruhan populasi diambil semua untuk menjadi subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau total sampling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada Selasa, 08 Juni 2021. Variabel diukur dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket menggunakan Google Form atau via Online, link angket di berikan kepada sampel yaitu peserta ekstrakurikuler bola basket SMAN 7 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang. Setelahnya dilakukan analisis, deskriptif statistic yang diperoleh adalah sebagai berikut, skor tertinggi 108, skor terendah 81, mean/rata-rata (M) 100,51, Median 102, nilai yang sering muncul (mode) 108, dan standar deviasi (SD) 7,3787231. Selengkapnya disajikan pada table berikut:

Tabel 1. Deskripsi Statistik Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021

Statistik	Skor
N	30
Mean	100,51
Median	102
Mode	108
Std. Deviation	7,3787231
Minimum	81
Maximum	108

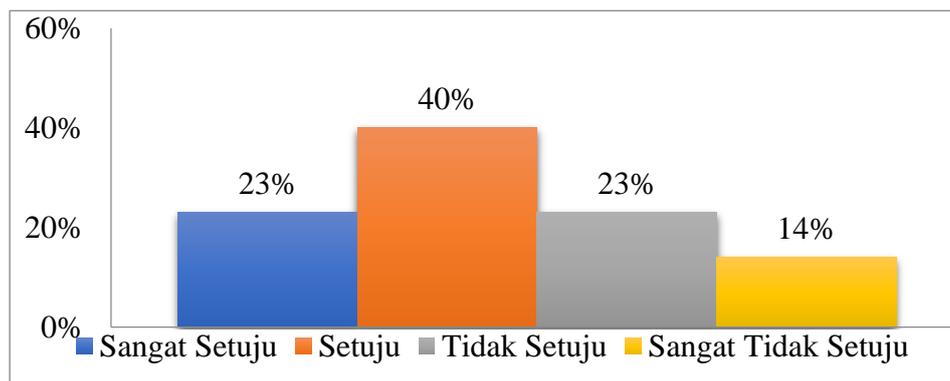
Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 disajikan pada table berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \geq 107,89$	Sangat Setuju	7	23%
2	$107,89 > X \geq 100,51$	Setuju	12	40%
3	$100,51 \geq 93,13$	Tidak Setuju	7	23%
4	$X < 93,13$	Sangat Tidak Setuju	4	14%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada table tersebut di atas, mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 dapat di sajikan pada gambar berikut:

Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021



Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 yang berkategori Sangat Setuju sebesar 23%, Setuju 40%, Tidak Setuju 23%, dan Sangat Tidak Setuju 14%.

Tabel 3. Deskripsi Statistik Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Internal.

Statistik	Skor
N	30
Mean	67,36667
Median	68,5
Mode	72
Std. Deviation	4,992984
Minimum	54
Maximum	72

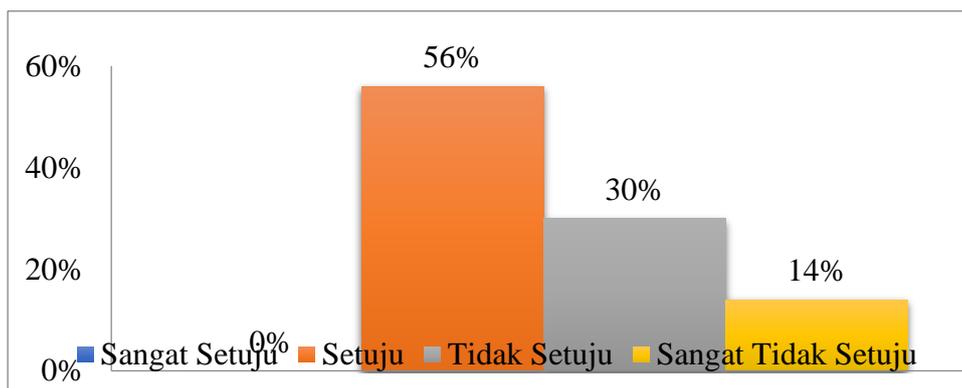
Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Internal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \geq 72,3$	Sangat Setuju	0	0%
2	$72,3 > X \geq 67,3$	Setuju	17	56%
3	$67,3 \geq 62,3$	Tidak Setuju	9	30%
4	$X < 62,3$	Sangat Tidak Setuju	4	14%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel tersebut di atas, mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 berdasarkan factor internal dapat disajikan pada gambar berikut:

Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Internal



Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 berdasarkan factor internal yang berkategori Sangat Setuju sebesar 0%, Setuju 56%, Tidak Setuju 30%, dan Sangat Tidak Setuju 14%.

Tabel 5. Deskripsi Statistik Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Eksternal

Statistik	Skor
N	30
Mean	33,4
Median	34
Mode	36
Std. Deviation	2,774266
Minimum	27
Maximum	36

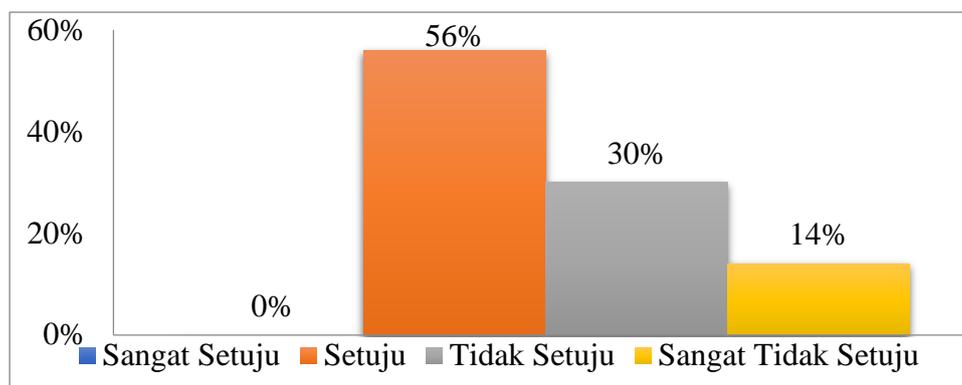
Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 berdasarkan faktor eksternal disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Eksternal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X \geq 36,17$	Sangat Setuju	0	0%
2	$36,17 > X \geq 33,4$	Setuju	17	56%
3	$33,4 \geq 30,6$	Tidak Setuju	9	30%
4	$X < 30,6$	Sangat Tidak Setuju	4	14%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel tersebut di atas, mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 berdasarkan factor eksternal dapat disajikan pada gambar berikut:

Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 Berdasarkan Faktor Eksternal



Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa mengetahui Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 7 Bandar Lampung Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android Tahun 2021 berdasarkan factor eksternal yang berkatagori Sangat Setuju sebesar 0%, Setuju 56%, Tidak Setuju 30%, dan Sangat Tidak Setuju 14%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tentang minat siswa kelas VII dan VIII dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa dari faktor instrinsik dan ekstrinsik siswa dikategorikan rendah karena kurang tertarik siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Minat siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh kurangnya faktor yang mendukung minat seperti tertarik, perhatian, aktivitas, keluarga, lingkungan, sekolah dan sarana prasarana dalam pembelajaran sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrizqi, EB, Mahfud, Imam, Yuliandra, Rizki, Gumantan, A. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Olahraga Selama New Normal Pandemi Covid-19. *Journal Sport Sciences and Physical Education* Vol. 8, No. 2 Juli – Desember 2020 ISSN 2581-0383
- Gumantan, Aditya, Mahfud, Imam, & Yuliandra, Rizki. (2020). *Tingkat Kecemasan Seseorang Terhadap Pemberlakuan New Normal Dan Pengetahuan Terhadap Imunitas Tubuh*. *Sport Science & Education Journal* Volume 1 (2), E-ISSN 2722-1954
- Hartati, Sri et al. (2017). "Sistem Aplikasi Educhat Stmik Pringsewu Berbasis Android Sebagai Media Komunikasi Dan Informasi." *Jurnal Teknosi UNAND3(1)*: 143–52.
- Latif, Muhammad Abdul. (2018). "Persepsi Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Terhadap Program Latihan Berbasis Shuttle Time Di Man 5 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018". Skripsi. (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta
- Mahfud, Imam, Gumantan, A, & Nugroho, RA. (2020). *Pelatihan Pembinaan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga*. Vol. 3. No.1.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014) *Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Nazarudin Safaat Harahap. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nugroho, Reza Adhi & Yuliandra, Rizki. (2021). *Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket*. *Sport Science & Education Journal* Volume 2 (1), E-ISSN 2722-1954
- Pane, Bessy Sitorus. (2015). "Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 21 Nomor 79
- Rusdin, Salahudin, (2020). "Olahraga Menurut Pandangan Agama Islam", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 4. No. 3

- Satria Muhammad Najib Dwi, Saputra Fajar, Donaya Pasha. 2020. "MIT App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android" Jurnal Teknoinfo, Vol. 14, No. 2, 2020, 81-88, ISSN: 2615-224X
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Suhardi dan Nurcahyo, F. (2014). *Persepsi Siswa SMKNegeri 2 Kabupaten Wonosobo Terhadap Nilai-nilai Sosial Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Permainan Sepakbola*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 10(2), 20.
- Suhartini. (2017). *Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: Sdit Fathona Baturaja)*. Jurnal Sistem Informasi Dan Komputereerisasi Akuntansi (Jsk). Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80, ISSN : 2579-4477.
- Tata Sutabri. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ulber, S. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Widartma Adi, Rahayu Sri, (2018). *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt. Pp London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan*. Sumatera Utara: Universitas Asahan.
- Yuliandra, Rizki & Fahrizqi, Eko Bagus. (2018). *Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket*. Vol. 2 No. 1. 36-7

BIOGRAFI PENULIS

	<p>MR. Widarto Umbara Pratama Lahir di Cirebon, 9 September 1993. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 7 Bandar Lampung saat ini sedang menempuh Pendidikan di Program Sarjana S1 Pendidikan Olahraga Universitas Teknokrat Indonesia. Penulis dapat dihubungi melalui email: barabolus@gmail.com</p>
	<p>Rizki Yuliandra, S.Pd., M.Pd. Lahir di Bandar Lampung. Menyelesaikan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung dan Pendidikan Magister di Universitas Negeri Jakarta, Penulis juga sebagai pengajar pada Universitas Teknokrat Indonesia pada Program Studi Pendidikan Olahraga (-). Penulis dapat dihubungi melalui email: rizki.yuliandra@teknokrat.ac.id</p>