



I Ketut Addy Putra
 Indrawan¹
 Ni Gusti Ayu Lia
 Rusmayani²

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA BASKET PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design* dengan menggunakan media kartu bergambar sebagai variabel *independent* dan pengetahuan serta keterampilan teknik dasar permainan bola basket sebagai variabel *dependent*. Sampel penelitian adalah siswa sekolah dasar yang dikentukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu siswa di SDN 4 Lelateng dengan jumlah sampel yaitu 30 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, didapatkan nilai signifikansi yaitu 0.000 ($< 0,05$) maka dapat disimpulkan jika terdapat pengaruh penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan oleh guru kedepannya untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Kartu Bergambar, Basket, Sekolah Dasar

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using picture card media in improving the knowledge and basic skills of basketball in elementary school children. The research method employed was an experiment using a *pretest-posttest control group design*, with picture cards as the independent variable and knowledge and basic basketball skills as the dependent variables. The research sample consisted of elementary school students selected through *purposive sampling* technique, specifically students from SDN 4 Lelateng, with a total of 30 students divided into two groups: the experimental group and the control group. Data analysis was conducted using a t-test. Based on the analysis results, a significance value of 0.000 (< 0.05) was obtained, indicating that there is an influence of using picture card media to enhance the knowledge and basic basketball skills of elementary school children. The findings of this research are expected to serve as a reference for future teachers to improve the learning process.

Keywords: Media, Picture Cards, Basketball, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (Hasmirati et al., 2023). PJOK memiliki peran penting dalam

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan, Universitas Triatma Mulya
 email: putra.indrawan@triatmamulya.ac.id, lia.rusmayani@triatmamulya.ac.id

pembentukan karakter dan kesehatan fisik siswa di usia dini. Melalui mata pelajaran PJOK, siswa diajarkan tentang keterampilan dasar dalam berbagai olahraga, pentingnya hidup sehat dan aktif, serta etika dan fair play dalam bermain olahraga (Abdullah et al., 2023). PJOK juga membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh, yang penting dalam perkembangan fisik dan mental mereka. Pendidikan PJOK di sekolah dasar juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka (Hita et al., 2020). Olahraga dan kegiatan fisik lainnya dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan mental siswa. Selain itu, melalui berbagai kegiatan dalam mata pelajaran PJOK, siswa juga diajarkan tentang nilai-nilai seperti kerjasama, disiplin, kepercayaan diri, dan tanggung jawab (Halim et al., 2023).

Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengajaran PJOK di sekolah dasar, seperti kurangnya sarana dan prasarana olahraga yang memadai serta keterbatasan waktu dan tenaga pengajar yang tersedia (Hita et al., 2017). Oleh karena itu, perlu upaya dan strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pengajaran PJOK di sekolah dasar. Secara keseluruhan, PJOK memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kesehatan fisik siswa di usia dini. Melalui mata pelajaran ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan emosional, serta mempelajari nilai-nilai positif yang penting untuk masa depan mereka (Anjarsari & Maksum, 2021).

Bola basket adalah salah satu olahraga yang diajarkan dalam mata pelajaran PJOK di sekolah dasar. Melalui pengajaran bola basket, siswa dapat belajar tentang keterampilan dasar dalam olahraga ini, seperti teknik *dribble*, *passing*, *shooting*, dan *defense* (Prabowo et al., 2023). Selain itu, siswa juga dapat mempelajari tentang peraturan dan etika dalam bermain bola basket, seperti aturan permainan, *fair play*, serta pentingnya kerjasama dan komunikasi dalam tim. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka serta memahami nilai-nilai positif yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran bola basket di sekolah dasar juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan fisik dan kesehatan mereka (Hita, Lestari, Dewi, Astuti, Kurniawati, et al., 2023). Olahraga ini dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi tubuh, dan kebugaran fisik siswa. Selain itu, bola basket juga dapat membantu mengurangi risiko obesitas dan penyakit kronis lainnya, yang merupakan masalah kesehatan yang semakin meningkat pada anak-anak.

Namun, tantangan yang dihadapi dalam pengajaran bola basket di sekolah dasar adalah kurangnya sarana dan prasarana olahraga yang memadai serta keterbatasan waktu dan tenaga pengajar yang tersedia (Kurniawan et al., 2022a). Oleh karena itu, perlu upaya dan strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pengajaran bola basket di sekolah dasar. Secara keseluruhan, pengajaran bola basket memiliki banyak manfaat bagi siswa di sekolah dasar, seperti pengembangan keterampilan dasar dalam olahraga ini, keterampilan sosial dan emosional, serta kemampuan fisik dan kesehatan. Dalam pengajaran bola basket, siswa dapat belajar tentang peraturan dan etika dalam bermain serta nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu bergambar. Kartu bergambar dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat teknik dasar permainan bola basket dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Kurniawan et al., 2022b). Namun, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi efektivitas penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan pengetahuan permainan bola basket pada anak sekolah dasar?
2. Apakah penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket pada anak sekolah dasar?

3. Apakah terdapat perbedaan efektifitas dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol?

METODE

Metode penelitian yang dapat digunakan untuk menganalisis "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar" dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*, yaitu dengan tahapan yaitu:

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran teknik dasar permainan bola basket, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut (Sugiyono, 2018).

2. Menentukan Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang berasal dari SDN 4 Lelateng. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan yaitu sampel merupakan siswa sekolah dasar, sampel bersedia mengikuti kegiatan penelitian tanpa ada paksaan, dan sampel dalam keadaan sehat secara jasmani dan rohani. Setelah sampel didapatkan, peneliti membagi mereka secara acak menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Penyusunan Media Kartu Bergambar

Penyusunan media kartu bergambar dalam penelitian ini memerlukan beberapa tahapan, yaitu:

- a. Menentukan materi yang akan disajikan dalam media kartu bergambar

Materi yang akan disajikan harus disesuaikan dengan tujuan penelitian dan kurikulum yang berlaku. Pada penelitian ini, materi yang disajikan adalah teknik dasar permainan bola basket.

- b. Menyusun struktur kartu bergambar

Struktur kartu bergambar terdiri dari judul, gambar teknik dasar, dan deskripsi teknik dasar. Judul harus singkat dan jelas untuk memudahkan peserta didik memahami materi. Gambar teknik dasar harus jelas dan dapat diidentifikasi dengan mudah. Deskripsi teknik dasar harus disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan tidak terlalu panjang.

- c. Menentukan jumlah kartu bergambar

Jumlah kartu bergambar harus disesuaikan dengan materi yang akan disajikan yaitu *dribbling*, *passing chestpass*, *passing bouncepass*, *passing overheadpass*, *defense*, *jumpshooting*, *layup shooting*, dan *pivot*. Pada penelitian ini, jumlah kartu bergambar yang disusun adalah 8 kartu sesuai jumlah materi yang disajikan.

- d. Menyusun kartu bergambar

Kartu bergambar disusun menggunakan *software* desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan. Setiap kartu bergambar harus dipastikan dalam ukuran dan kualitas yang baik.

- e. Validasi media kartu bergambar

Media kartu bergambar harus divalidasi oleh ahli atau dosen yang berkompeten dalam bidang teknik dasar permainan bola basket untuk memastikan materi dan struktur kartu bergambar sudah sesuai dengan kurikulum dan tujuan penelitian.

- f. Revisi media kartu bergambar

Jika ada saran atau masukan dari ahli atau dosen yang berkompeten dalam bidang teknik dasar permainan bola basket, media kartu bergambar harus direvisi agar lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan. Dalam penyusunan media kartu bergambar, perlu diperhatikan penggunaan gambar dan deskripsi teknik dasar yang mudah dipahami dan diaplikasikan

oleh peserta didik. Media kartu bergambar harus dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket secara efektif.

4. Tes Awal (*Pretest*)

Pada tahap *pretest*, kedua kelompok akan diuji pengetahuan dan kemampuan teknik dasar permainan bola basket mereka sebelum perlakuan diberikan. *Pretest* dilakukan dengan menggunakan tes tertulis dan praktik.

5. Perlakuan

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran teknik dasar permainan bola basket, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Media kartu bergambar yang digunakan harus terdiri dari materi teknik dasar permainan bola basket yang relevan dengan kurikulum PJOK SD.

6. Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah perlakuan dilakukan, kedua kelompok akan diuji lagi pada tahap *posttest* dengan menggunakan tes pengetahuan dan praktik yang sama dengan *pretest*.

7. Analisis Data

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* akan dianalisis menggunakan uji *t* yang terdiri dari *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan pada masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari *pretest ke posttest*, sedangkan uji *independent sample t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data akan menunjukkan efektivitas penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada siswa SD.

HASIL

Data yang terkumpul dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif dengan hasil disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Data Penelitian

Deskriptif Statistik					
	N	Minimal	Maksimal	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelompok Kontrol	15	53	69	63.60	4.718
Posttest Kelompok Kontrol	15	60	79	71.87	5.139
Selisih Kelompok Kontrol	15	2	22	8.27	6.006
Pretest Kelompok Eksperimen	15	59	71	66.93	3.390
Posttest Kelompok Eksperimen	15	79	89	83.00	3.546
Selisih Kelompok Eksperimen	15	10	21	16.07	3.011

Tabel di atas menggambarkan hasil statistik dari dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen. Berikut adalah deskripsi naratif dari data dalam tabel tersebut:

1. Jumlah Sampel (N): Terdapat 15 subjek atau sampel dalam masing-masing kelompok, sehingga totalnya ada 30 sampel dalam penelitian ini.
2. Nilai Minimal (Minimum): Nilai terendah dalam Pretest Kelompok Kontrol adalah 53, sedangkan dalam Pretest Kelompok Eksperimen adalah 59. Sedangkan untuk Posttest, nilai terendah dalam Kelompok Kontrol adalah 60, sementara dalam Kelompok Eksperimen adalah 79. Selisih nilai terendah dalam Kelompok Kontrol adalah 2, dan dalam Kelompok Eksperimen adalah 10.

3. Nilai Maksimal (Maximum): Nilai tertinggi dalam Pretest Kelompok Kontrol adalah 69, sedangkan dalam Pretest Kelompok Eksperimen adalah 71. Sedangkan untuk Posttest, nilai tertinggi dalam Kelompok Kontrol adalah 79, dan dalam Kelompok Eksperimen adalah 89. Selisih nilai tertinggi dalam Kelompok Kontrol adalah 22, dan dalam Kelompok Eksperimen adalah 21.
4. Rata-rata (Mean): Rata-rata hasil Pretest dalam Kelompok Kontrol adalah sekitar 63.60, sedangkan dalam Kelompok Eksperimen adalah sekitar 66.93. Hasil Posttest rata-ratanya adalah sekitar 71.87 dalam Kelompok Kontrol dan sekitar 83.00 dalam Kelompok Eksperimen. Selisih rata-rata dalam Kelompok Kontrol adalah sekitar 8.27, sedangkan dalam Kelompok Eksperimen adalah sekitar 16.07.
5. Deviasi Standar (Std. Deviation): Deviasi standar mengukur sejauh mana data tersebar dari rata-rata. Dalam Pretest Kelompok Kontrol, deviasi standarnya adalah sekitar 4.718, sedangkan dalam Pretest Kelompok Eksperimen adalah sekitar 3.390. Dalam Posttest, deviasi standar dalam Kelompok Kontrol adalah sekitar 5.139, dan dalam Kelompok Eksperimen adalah sekitar 3.546. Selisih deviasi standar dalam Kelompok Kontrol adalah sekitar 6.006, dan dalam Kelompok Eksperimen adalah sekitar 3.011.

Selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik dengan taraf signifikansi 5% yaitu uji normalitas memakai teknik shapiro wilk dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Shapiro-Wilk	
Kelompok Data	Sig.
Pretest Kelompok Kontrol	.090
Posttest Kelompok Kontrol	.084
Pretest Kelompok Eksperimen	.065
Posttest Kelompok Eksperimen	.116

Berdasarkan hasil uji normalitas data diatas, diketahui nilai sig pretest kelompok kontrol $0,090 > 0,05$, posttest kelompok kontrol $0,084 > 0,05$, pretest kelompok eksperimen $0,065 > 0,05$, dan posttest kelompok eksperimen $0,116 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan jika seluruh data pada masing-masing kelompok penelitian ini berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas memakai teknik levene statistic dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Levene Statistic	
Kelompok Data	Sig.
Kelompok Kontrol	.221
Kelompok Eksperimen	.311

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diketahui untuk kelompok latihan kontrol didapatkan nilai sig $0,221 > 0,05$ dan kelompok eksperimen nilai sig $0,311 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan jika data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik diatas, diketahui jika data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Maka untuk uji hipotesis selanjutnya dilakukan dengan jenis uji parametrik yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan pengetahuan permainan bola basket pada anak sekolah dasar?

Untuk mengetahui apakah penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan pengetahuan permainan bola basket pada anak sekolah dasar memakai *paired sample t-test* dengan hasil yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Pengetahuan

<i>Paired T-Test</i>	
Kelompok Latihan Eksperimen	Sig
	.000

Berdasarkan hasil analisis diatas, didapatkan nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan jika terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan pengetahuan permainan bola basket pada anak sekolah dasar

2. Apakah penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan keterampilan permainan bola basket pada anak sekolah dasar?

Untuk mengetahui apakah penggunaan media kartu bergambar efektif untuk meningkatkan keterampilan permainan bola basket pada anak sekolah dasar memakai paired sample t-test dengan hasil yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Keterampilan

<i>Paired T-Test</i>	
Kelompok Latihan Eksperimen	Sig
	.000

Berdasarkan hasil analisis diatas, didapatkan nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan jika terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan permainan bola basket pada anak sekolah dasar

3. Apakah terdapat perbedaan efektifitas dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol?

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan efektifitas dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji independent sample t-test dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan Pengaruh

<i>Independent Sample T-Test</i>	
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	Sig
	.000

Berdasarkan hasil analisis diatas, diketahui nilai sig $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan efektifitas dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Untuk mengetahui kelompok mana yang memiliki pengaruh yang lebih baik, akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif pada masing-masing selisih peningkatan dari *pretest* ke *posttest* pada masing-masing kelompok, disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Selisih Peningkatan Kelompok Penelitian

Deskriptif Statistik	
	<i>Mean</i>
Selisih Kelompok Kontrol	8.27
Selisih Kelompok Eksperimen	16.07

Berdasarkan hasil analisis diatas, diketahui nilai mean pada selisih peningkatan kelompok kontrol sebesar 8,27 sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 16,07. Maka dapat

disimpulkan jika peningkatan pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Pembahasan

1. Media Kartu Bergambar Efektif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Permainan Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar

Penggunaan media kartu bergambar dalam penelitian ini telah berhasil membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan permainan bola basket pada anak sekolah dasar. Hasil uji statistik dengan menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan sebelum dan setelah penggunaan media kartu bergambar.

Pertama-tama, nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh adalah 0.000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebelumnya ($\alpha = 0.05$). Ini berarti bahwa perbedaan antara hasil pretest dan posttest dalam kelompok eksperimen adalah sangat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, penggunaan media kartu bergambar secara efektif mampu meningkatkan pengetahuan permainan bola basket pada anak-anak sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian.

Namun, penting untuk menjelaskan mengapa penggunaan media kartu bergambar dapat dianggap efektif dalam meningkatkan pengetahuan. Berikut beberapa hal yang mungkin menjelaskan hasil positif ini (Hita, Lestari, Dewi, Astuti, & Fatmawan, 2023):

- a. Visualisasi Konsep: Media kartu bergambar memungkinkan anak-anak untuk secara visual memahami konsep-konsep permainan bola basket. Dengan melihat gambar-gambar yang menggambarkan teknik dasar, mereka dapat dengan lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan.
- b. Interaktivitas: Kartu bergambar dapat digunakan dalam berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan kuis atau permainan yang melibatkan siswa secara langsung. Ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan, dan memperkuat pemahaman mereka.
- c. Pengulangan: Kartu bergambar bisa digunakan berulang-ulang dalam berbagai situasi pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk terus mengulang materi yang telah dipelajari, memperkuat pemahaman mereka seiring waktu.
- d. Visual Learning: Tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama. Beberapa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran visual, dan media kartu bergambar cocok untuk gaya belajar ini.
- e. Mengurangi Kesenjangan Pengetahuan: Media kartu bergambar dapat membantu dalam mengurangi kesenjangan pengetahuan antara siswa yang mungkin memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda dalam bermain bola basket. Semua siswa dapat memahami gambar-gambar, tanpa memandang tingkat pengalaman sebelumnya.

Hasil positif dari penelitian ini mengesankan bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki potensi untuk digunakan secara luas dalam pendidikan anak sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran olahraga. Guru dan pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan media serupa untuk materi pembelajaran lainnya guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya terus mengembangkan dan mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

2. Media Kartu Bergambar Efektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar

Penggunaan media kartu bergambar telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan permainan bola basket pada anak sekolah dasar, seperti yang didukung oleh hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebelumnya ($\alpha =$

0.05). Kesimpulan ini menunjukkan bahwa perbedaan antara hasil pretest dan posttest dalam kelompok eksperimen adalah sangat signifikan secara statistik.

Dalam konteks ini, penting untuk memahami mengapa penggunaan media kartu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan permainan bola basket pada anak sekolah dasar. Beberapa faktor yang mungkin menjelaskan hasil positif ini adalah sebagai berikut :

- a. Visualisasi Teknik: Media kartu bergambar memungkinkan anak-anak untuk melihat secara visual teknik-teknik permainan bola basket. Dengan melihat gambar-gambar yang menggambarkan teknik dasar, mereka dapat dengan lebih baik memahami bagaimana teknik tersebut seharusnya dilakukan.
- b. Pengulangan: Media kartu bergambar dapat digunakan berulang kali dalam berbagai situasi pembelajaran. Ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terus berlatih dan memperkuat keterampilan mereka seiring waktu.
- c. Pengembangan Keterampilan: Media kartu bergambar dapat membantu dalam pengembangan keterampilan dasar secara terstruktur. Ini memberikan petunjuk yang jelas tentang bagaimana teknik-teknik tertentu harus dilakukan.
- d. Keseragaman: Dengan referensi visual yang jelas, siswa dapat lebih mudah mencapai konsistensi dalam melakukan teknik-teknik permainan bola basket. Mereka dapat mengacu pada gambar-gambar sebagai panduan saat berlatih.
- e. Keterlibatan Aktif: Media kartu bergambar juga dapat digunakan dalam latihan yang melibatkan siswa secara aktif, seperti permainan atau simulasi. Ini meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan mereka untuk menerapkan keterampilan yang mereka pelajari.

Hasil positif dari penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan dalam pendidikan olahraga anak sekolah dasar. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar adalah alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak-anak. Oleh karena itu, pendidik dan pelatih dapat mempertimbangkan penggunaan media serupa dalam metode pengajaran mereka untuk membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan olahraga dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan perlunya terus mengembangkan dan mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran yang relevan dalam konteks pendidikan olahraga.

3. Media Kartu Bergambar Efektif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Permainan Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar antara kelompok eksperimen (yang menggunakan media kartu bergambar) dan kelompok kontrol (tanpa penggunaan media tersebut). Hal ini didukung oleh hasil uji statistik independent sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebelumnya ($\alpha = 0.05$).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket pada anak sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional tanpa media tersebut.

Analisis deskriptif pada selisih peningkatan dari pretest ke posttest pada masing-masing kelompok juga mendukung temuan ini. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 16.07 poin, sementara kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 8.27 poin. Ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media kartu bergambar mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan teknik dasar permainan bola basket dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Dalam konteks ini, beberapa faktor yang mungkin menjelaskan perbedaan ini adalah:

- a. Visualisasi dan Interaktivitas: Penggunaan media kartu bergambar memberikan visualisasi yang jelas tentang teknik-teknik permainan bola basket, dan ini dapat membantu siswa dalam memahaminya dengan lebih baik. Interaktivitas melalui penggunaan kartu bergambar juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.
- b. Keterlibatan Siswa: Media kartu bergambar mungkin telah meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih antusias untuk belajar dan berlatih. Ini bisa membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- c. Kemudahan Penggunaan: Penggunaan kartu bergambar bisa menjadi metode yang lebih mudah digunakan oleh guru atau instruktur dalam mengajar teknik dasar permainan bola basket, sehingga dapat meningkatkan pengiriman materi.

Hasil penelitian ini memberikan dorongan penting untuk mempertimbangkan penggunaan media visual seperti kartu bergambar dalam pendidikan olahraga di tingkat sekolah dasar. Guru dan instruktur dapat mengambil manfaat dari temuan ini untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa mereka dalam konteks pembelajaran olahraga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi berharga dalam penelitian ini. Tanpa bantuan dan kerjasama anda semua, penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik. Berikut adalah ucapan terima kasih saya:

1. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SDN 4 Lelateng: Terima kasih atas izin dan partisipasi anda dalam penelitian ini. Tanpa keterlibatan aktif siswa sebagai subjek penelitian, penelitian ini tidak akan mungkin terwujud.
2. Universitas Triatma Mulya: Terima kasih kepada segenap civitas Universitas Triatma Mulya yang sudah mendukung secara penuh pelaksanaan penelitian ini dari awal hingga akhir.
3. Tim Penelitian: Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua anggota tim penelitian yang telah bekerja keras dalam merencanakan, melaksanakan, dan menganalisis penelitian ini. Kerja sama tim sangat berarti dalam mencapai hasil yang signifikan.
4. Keluarga dan Teman-Teman: Terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi selama penelitian ini berlangsung. Kepercayaan dan dukungan anda sangat berarti bagi saya.
5. Pihak yang Memberikan Sumber Daya: Saya juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah menyediakan sumber daya, fasilitas, dan peralatan yang diperlukan untuk penelitian ini.

Dengan kerjasama dan dukungan dari semua pihak di atas, penelitian ini berhasil mencapai hasil yang memuaskan dan berkontribusi pada pemahaman lebih baik tentang penggunaan media kartu bergambar dalam pendidikan olahraga anak sekolah dasar. Terima kasih sekali lagi atas dedikasi dan dukungan anda semua. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, 1(2), 64–69.
- Anjarsari, R., & Maksum, A. (2021). Perbedaan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Antara Model Luring Dan Daring Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 427–432. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Pendidikan-Jasmani/Article/View/39013>
- Halim, A., Noor, L. S., Hita, I. P. A. D., Cahyo, A. D., Risdiyanto, A., & Utomo, J. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Jasmani. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1601–1606.

- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Hita, I. P. A. D., Astra, I. K. B., & Lestari, N. M. S. D. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Control Kaki Bagian Dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjp/article/view/14784>
- Hita, I. P. A. D., Kushartanti, B. M. W., & Nanda, F. A. (2020). Physical Activity, Nutritional Status, Basal Metabolic Rate, And Total Energy Expenditure Of Indonesia Migrant Workers During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(2), 122–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/Jpjo.V5i2.26791>
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Dalam Bermain Bola Basket? *Jurnal Marathon*, 2(1), 16–23. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/marathon/article/view/66267>
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., Kurniawati, K. L., & Fatmawan, A. R. (2023). Latihan Drill: Apakah Berpengaruh Terhadap Kemampuan Bermain Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar? *Jurnal Pelita Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 89–97.
- Kurniawan, Y., Subandowo, & Rohman, U. (2022a). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket Dalam Pembelajaran Pjok Siswa Man Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231–236. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5912095>
- Kurniawan, Y., Subandowo, & Rohman, U. (2022b). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket Dalam Pembelajaran Pjok Siswa Man Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231–236.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal On Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi*. Yogyakarta: Alfabeta.