

Penerapan Lempar Tangkap Bola Spons untuk Meningkatkan Keterampilan *Chest Pass* Pembelajaran Bola Basket di SMK

M. Adejaya Saputra¹, T. Herlambang², Suwarso³

^{1,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang

² Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

e-mail: mayhendra205@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan metode pembelajaran pada materi bola basket di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang masih konvensional sehingga berdampak pada kurangnya minat dan antusias siswa pada saat pembelajaran bola basket, sedangkan dalam penguasaan ketrampilan *chest pass* merupakan bagian penting pada teknik dasar bola basket, dari permasalahan tersebut peneliti perlu melakukan inovasi model permainan lempar tangkap bola spons sebagai upaya meningkatkan keterampilan Teknik dasar *chest pass* siswa SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan *chest pass* pada pembelajaran bola basket di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, cara untuk memperoleh data penelitian dengan menggunakan angket FCE (*Formative Class Evaluation*). Angket FCE digunakan sebagai alat untuk mengukur peningkatan keterampilan pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang. Sampel yang diambil adalah kelas X-F3 sebagai subyek penelitian. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) peningkatan keterampilan belajar siswa dilihat dari spss sebesar 5% (2) peningkatan keterampilan belajar siswa dilihat dari FCE sebesar 25% (3) analisis data yang sudah dipaparkan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan keterampilan *chest pass* pada pembelajaran bola basket di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang melalui uji hasil angket FCE (*Formative Class Evaluation*) pada kelas telah ditetapkan sebagai subjek penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model permainan lempar tangkap bola spons dapat meningkatkan keterampilan *chest pass* pada pembelajaran bola basket di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang.

Kata kunci: *Model Lempar Tangkap, Bola Spons, Chest Pass, Bola Basket, Keterampilan Belajar.*

Abstract

This research is motivated by the use of learning methods in basketball material at the Semarang City Pharmacy Foundation Vocational School, which is still conventional, which has an impact on students' lack of interest and enthusiasm when learning basketball, while mastering the chest pass skill is an important part of basic basketball techniques, from this problem Researchers need to innovate a sponge ball throw and catch game model as an effort to improve the basic chest pass technique skills of Semarang City Pharmacy Foundation Vocational School students. The goals of this research is to improve chess pass skills in basketball learning at the Pharmacy Foundation Vocational School, Semarang City. This research is research with a quantitative descriptive approach. In this research, the way to obtain research data is by using the FCE (Formative Class Evaluation) questionnaire. The FCE questionnaire is used as a tool to measure improvement in learning skills. The population of this study was class X students of the Semarang City Pharmacy Foundation Vocational School. The samples taken were class X-F3 as research subjects. The results of this research are as follows: (1) increased student learning effectiveness seen from SPSS by 5% (2) increased student learning skills seen from FCE by 25% (3) analysis of the data presented in this research can be concluded that there is an influence significant in the application of the sponge ball throw and catch game model to improve chest pass skills in basketball learning

at the Semarang City Pharmacy Foundation Vocational School through the FCE (Formative Class Evaluation) questionnaire test results in the class which has been designated as a research subject. Thus, the conclusion of this research states that the application of the sponge ball throw and catch game model can improve chest pass skills in basketball learning at the Pharmacy Foundation Vocational School, Semarang City.

Keywords : *Model of Throwing and Catching, Sponge Ball, Chest Pass, Basketball, Study Skills.*

PENDAHULUAN

Materi Pendidikan Jasmani diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai dengan lanjutan tingkat atas. Pendidikan jasmani memiliki keunikan dibandingkan dengan mata Pelajaran lainnya, karena dalam penyampaian dapat dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi dan teknis yang berbeda. Aspek psikomotor lebih dominan dilibatkan dalam Pendidikan jasmani dibandingkan dengan aspek kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang di kelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pembelajaran secara umum berupaya mewujudkan tujuan pembelajaran dengan baik, yaitu pembelajaran yang bermakna dan berguna dalam kehidupan siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar yaitu dengan menggunakan berbagai teknik dan melakukan penyesuaian terhadap isi dan sifat media pembelajaran (Suhana, 2010). Guru harus memiliki berbagai strategi untuk mendongkrak prestasi siswa di kelas (Harziko, 2021). Seperti dikemukakan di atas, pembelajaran Pendidikan jasmani mengedepankan aspek psikomotor dibanding aspek kognitif dan afektif, sehingga diperlukan sistematis pembelajaran tersendiri (Winarno, 2006)

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa akan merasa bosan bila pembelajarannya tidak sesuai yang diharapkan siswa, setidaknya pembelajaran pendidikan jasmani dapat membuat siswa merasa senang. Salah satu cara guru pendidikan jasmani untuk membuat siswa merasa senang yaitu dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, Salah satunya dengan cara memodifikasi pembelajaran dengan permainan. (Taufiqurrahman dkk : 2024) Permainan kecil merupakan suatu bentuk permainan sederhana dimana bentuk permainan tersebut tergantung kepada budaya setempat. Permainan kecil biasanya dilakukan dengan senang, sukarela dan sungguh. Oleh karena itu maka permainan kecil telah mempunyai dasar yang cukup kuat untuk dijadikan bahan ajar pendidikan jasmani. Dengan permainan kecil anak-anak akan mengaktualisasikan potensinya dalam bentuk gerak, sikap dan perlakuan, sehingga dapat dikembangkan ke arah kemampuan jasmani, kemampuan psikomotor, afektif dan kognitif. Termasuk di dalamnya ialah permainan anak-anak, kasti, *rounders*, bola pukul, bola tangan, dan bola keranjang.

Salah satu ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sesuai Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) 2026 adalah Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya Sedangkan mata pelajaran bolabasket adalah salah satu mata pelajaran yang disampaikan ke siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. FIBA (2018) menyatakan bahwa bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang. Tim terdiri dari dua belas pemain termasuk kapten. Setiap regu berusaha mencetak angka. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukkan bola.

(Nourayi, 2020) Dr. James Naismith merupakan penemu pertama olahraga bola basket, salah satu anggota sekolah pelatihan Young Mans Christian Association (YMCA) di Springfield, Massachusetts Pada bulan Desember 1981. Tahun 1948 bola basket mulai dikenalkan di Indonesia mulai berkembang sesudah proklamasi kemerdekaan. Organisasi yang melindungi olahraga bola basket di Indonesia yaitu PERBASI (Persatuan Bola basket Seluruh Indonesia) baru didirikan pada tanggal 23 Oktober 1951 diresmikan oleh prakarsa Ketua KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) yakni Maladi (Kusuma, 2018). Dengan demikian mulai lah perkembangan bola

basket di Indonesia melalui PERBASI dari tingkat pusat (PB Perbasi), daerah provinsi oleh pengurus daerah PERBASI, daerah kabupaten / Pengurus cabang PERBASI. Permainan bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks tekniknya. Artinya tekniknya terdiri dari gabungan unsur-unsur teknik yang terkoordinir rapi, sehingga dapat bermain dengan baik. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam permainan bola basket diperlukan hasil belajar permainan bola basket seperti : teknik dasar menangkap bola (catching), teknik dasar menggiring bola (dribble), teknik dasar mengoper bola (passing), serta teknik dasar menembak (shooting) (Bidang III PB Perbasi, 2006:18)

Pembelajaran bolabasket pada dasarnya siswa diarahkan agar dapat melakukan teknik bola basket yang benar. Salah satu teknik yang penting dikuasai adalah teknik Passing. Teknik passing adalah salah satu teknik dasar yang paling dominan dilakukan dalam olahraga bolabasket. Passing berarti mengoper dan itu merupakan teknik yang pertama (Prasetya, 2019). Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk melakukan tembakan yang bertujuan untuk mencetak angka (Pranatha, 2017: 33). Teknik Passing bolabasket merupakan dasar mengumpan yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Meningkatkan kemampuan teknik passing bolabasket, latihan secara teratur akan membuat pemain mahir, dan pemain perlu ketangkasan dan kelincahan dalam bermain.

Passing merupakan teknik dasar utama dalam permainan bola basket. Dengan melakukan *passing* pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket kemudian melakukan gerakan menembak (shooting) untuk mendapatkan point (Ahmadi, 2007:13). Jika dalam permainan bola basket tidak bisa passing maka permainan pun akan terhambat bahkan cenderung tidak dapat berjalan. Permasalahan dalam passing lebih kompleks dikarenakan setiap individu diharuskan dapat mengoper bola dengan tepat kepada teman Kosasih (2008: 28).

Di antara tiga teknik *passing* dalam bola basket yaitu *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*. *Chest pass* adalah Salah satu teknik yang sering digunakan dalam permainan bolabasket, dikarenakan teknik ini mudah dilakukan dan cepat dalam penguasaan maupun mempertahankan bola. menurut Muhajir (2006:14) *chest pass* pada umumnya dapat dilakukan dengan cepat, keras, tetapi tidak liar, sehingga dapat dikuasai oleh teman yang akan menerimanya.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang, pembelajaran bola basket teknik *passing* kurang begitu diminati dan kurangnya antusias siswa dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan secara monoton. Hal ini dikarenakan kurangnya inovatif guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran jasmani yang menyenangkan. Guru mendominasi pembelajaran sehingga kurangnya minat dari siswa yang belum bisa melaksanakan tugas gerak, hal ini yang mengakibatkan tidak efektifnya sebuah pembelajaran dalam usahanya mencapai tujuan pembelajaran. Selain masalah tersebut, jumlah bola basket yang tak sebanding dengan jumlah siswa sehingga siswa harus bergantian untuk menunggu giliran mendapatkan materi *passing* bola basket.

Dari permasalahan tersebut peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Permainan Lempar Tangkap Bola Spons Untuk Meningkatkan Ketrampilan *Chest Pass* Pada Pembelajaran Bola Basket di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang". Untuk mengetahui ketrampilan pembelajaran bola basket, peneliti menggunakan permainan lempar tangkap bola spons pada pembelajaran *passing chest pass* bola basket.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Pendekatan deskriptif digunakan karena dalam penelitian berusaha mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap kualitas belajar mengajar, kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk mengetahui peranannya terhadap prestasi yang dihasilkan (Sugiyono, 2010:13).

Menurut (Dr. Sandu Siyoto, SKM., 2015) Penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. Kata Penelitian adalah terjemahan dari kata *research* yang berasal dari bahasa inggris. Kata *Research* terdiri dari dua kata yaitu *re* yang berarti kembali dan *to search* yang berarti

mencari. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian *research* (penelitian) adalah mencari kembali suatu pengetahuan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019: 111) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut (Sugiyono, 2019) mengungkapkan bahwa “pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”.

Dalam penelitian ini variabel bebasnya model pembelajaran permainan lempar tangkap bola. Variabel terikatnya adalah meningkatkan ketrampilan pembelajaran *chest pass* bola basket. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang. Sedangkan Sampel dalam penelitian menggunakan *cluster random* sampling. Prosedurnya yaitu mendata terlebih dahulu dari jumlah kelas X yang ada di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang. Setelah ditentukan kelas sampel maka diambil secara random satu kelas untuk dijadikan sampel penelitian maka terpilih kelas X-F3 sebagai sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistic deskriptif dari pengukuran ketrampilan pembelajaran bolabasket, peneliti menggunakan permainan lempar tangkap bola spons pada pembelajaran *passing chest pass* bola basket. Guna mengetahui kemampuan belajar siswa pada penelitian ini menggunakan data yang diambil berdasarkan hasil penghitungan kuisisioner angket FCE (*Formative Class Evaluation*) siswa. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X-F3 yang berjumlah 21 siswa di SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang.

KEL	VARIABEL	MEAN	SD	MIN- MAX	95%CI	
Sampel	ketrampilan	Pre- test	24.33	2.432	20-27	23.47- 25.20
		Post- test	25.55	1.787	20-27	24.91- 26.16

Deskripsi Data

Deskripsi data disajikan berupa data yang diperoleh dari lapangan dari hasil perhitungan kuisisioner angket FCE (*Formative Class Evaluation*) dengan penerapan model pembelajaran permainan lempar tangkap bola untuk meningkatkan ketrampilan pembelajaran *chest pass* bola basket, diperoleh hasil analisa statistik explore yang dijabarkan pada tabel berikut:

Uji Normalitas Hasil Data Pretest

Hasil analisis didapatkan rata-rata ketrampilan pada saat pretes adalah 24.33 (95%CI: 23.47-25.20), dengan standar deviasi 2.432. Jumlah nilai angket yang terendah 20 dan jumlah nilai angket yang tertinggi 27. Dari hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rata-rata R_{sPre} adalah diantara 23.47 sampai dengan 25.20. Untuk rata-rata R_{sPost} adalah 25.55 kali (95%CI: 24.91-26.16), dengan standar deviasi 1.787. Jumlah nilai angket yang terendah 20 dan jumlah nilai angket yang tertinggi 27. Dari hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini bahwa rata-rata R_{sPost} adalah diantara 24.91 sampai dengan 26.16.

Dari hasil ini berarti data perhitungan angket FCE (*Formative Class Evaluation*) R_{sPre} - R_{sPost} berasal dari distribusi data yang normal. Pengujian ini dimaksudkan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pemberian perlakuan berupa penerapan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran teknik *passing chest pass* bola basket terhadap peningkatan ketrampilan belajar siswa dilihat dari hasil perhitungan angket FCE (*Formative Class Evaluation*) antara R_{sPre} - R_{sPost} .

Pada uji data yang dilakukan dengan menggunakan program komputer Statistical Program For Social Science (SPSS) for windows evaluations 17.0, setiap melakukan uji statistik melalui komputer maka akan berhubungan dengan nilai p (p value). Nilai p ini digunakan untuk keputusan uji statistik dengan cara membandingkan nilai p dengan α (alpha). Ketentuan yang berlaku adalah:

Bila nilai $p \leq \alpha$, maka keputusannya H_0 ditolak. Bila $p > \alpha$, maka keputusannya adalah H_0 gagal ditolak. Adapun hasil pengujian beda rata-rata (uji T) dengan menggunakan perhitungan statistik dengan cara menggunakan software komputer Statistical Program For Social Science (SPSS) for windows evaluations 17.0 sebagai berikut :

Uji T Sampel Sejenis Untuk Data Pretest-Posttest

Kelompok Variabel		Mean	SD	P Value	N
Sampel	Ketrampilan	Pre- test	24.33	2.432	33
		Post- test	25.55	1.787	0.007

Rata-rata RsPre adalah 24.33 dengan standar deviasi 2.432. Pada RsPost di dapat rata-rata adalah 25.55 dengan standar deviasi 1.787. Terlihat nilai mean perbedaan antara RsPre dan RsPost adalah 1.22 dengan standar deviasi -1.355. Hasil uji statistik didapatkan nilai 0.07 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara RsPre dan RsPost.

Peningkatan Ketrampilan

Kelompok	Variabel	Mean	Selisih Mean (Post-Pretest)		Peningkatan (%)
			Pre-test	Post-test	
Sampel	ketrampilan	Pre-test 24.33	Post-test 25.55	1.22	5

Berdasarkan hasil uji data melalui SPSS sebelumnya yaitu melalui Paired Samples T-test pada data normal (RsPre dan RsPost), seperti telah tersaji pada tabel di atas. Sesuai dengan data yang tersaji pada tabel, maka peningkatan setelah dilakukan perlakuan terhadap sampel data maka diperoleh hasil peningkatan efektivitas pembelajaran siswa sebanyak 5%.

Formative Evaluation Scoring Sheet (Pretes)

Date: 17/04/2024		Subject : PASSING CHEST PASS					Class: X-F3			
		BOLABASKET								
School : SMK Yayasan Pharmasi					Teacher : Hendra					
Student : 33						Male : 12		Female : 21		
ITEMS	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	Average
DIMENSION	Result			Volition		Method		Cooperation		
Male	3.00	2.92	2.83	3.00	2.58	2.17	2.75	2.83	2.58	2.74
12	2.92			2.79		2.46		2.71		
Female	2.81	2.48	3.00	2.81	2.19	2.24	2.57	3.00	2.81	2.66
21	2.76			2.50		2.40		2.90		
Total	2.88	2.64	2.94	2.88	2.33	2.21	2.64	2.94	2.73	2.69
Standard Score	5	4	5	4	1	2	3	5	4	
33	2.82			2.61		2.42		2.83		
Standard Score	5			3		3		4		4

Formative Evaluation Scoring Sheet (Posttes)

Date: 01/ 05/ 2024		Subject : PASSING CHEST PASS					Class: X-F3			
		BOLA BASKET								
School : SMK Yayasan Pharmasi					Teacher : Hendra					
Student : 33						Male : 12		Female : 21		
ITEMS	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	Average
DIMENSION	Result			Volition		Method		Cooperation		

Male	3.00	2.92	3.00	3.00	2.92	2.58	2.83	3.00	2.75	2.89
12	2.97			2.96		2.71		2.88		
Female	2.95	2.67	3.00	2.81	2.71	2.81	2.57	2.90	2.76	2.80
21	2.87			2.76		2.69		2.83		
Total	2.97	2.76	3.00	2.88	2.79	2.73	2.67	2.94	2.76	
Standard Score	5	4	5	4	3	4	4	5	4	2.83
33	2.91			2.83		2.70		2.85		
Standard Score	5			4		4		4		5

Hasil analisis menggunakan tabel formative evaluation scoring sheet didapatkan rata-rata dari 4 komponen pokok yaitu result (hasil), volition (kemauan), method (metode), dan cooperation (kejasama) pada saat pretes secara berurutan adalah sebagai berikut : 2.82; 2.61; 2.42; 2.83 dengan standard score 5, 3, 3, 4 dan mempunyai rata-rata hasil keseluruhan 4. Untuk rata-rata Posttes secara berurutan dari hasil result (hasil), volition (kemauan), method (metode), dan cooperation (kerjasama) adalah sebagai berikut : 2.91; 2.83; 2.70; 2.85 dengan standard score 5, 4, 4, 4 dan mempunyai rata-rata hasil keseluruhan 5. Setelah dilakukan uji analisis dengan menggunakan tabel formative evaluation scoring sheet , untuk mengetahui peningkatan pada pretes dan posttes pada masing-masing komponen pokok dan rata-rata keseluruhan dapat diketahui dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{postes average} - \text{pretes average}}{\text{pretes average}} \times 100 \%$$

Keterangan :

Pretes average : rata-rata pretes

Postes average : rata-rata postes

Dari hasil perhitungan dapat dilihat peningkatannya sebagai berikut:

Result (Hasil) : 0%
Volition (Kemauan) : 33.3%
Method (Metode) : 33.3%
Cooperation (Kerjasama) : 0 %
Rata-rata keseluruhan : 25%

Pembahasan

Dari analisis data yang sudah dipaparkan diatas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata efektivitas pada saat pretes yaitu 24.33 dan pada saat posttes yaitu 25.55. Data pada penelitian ini berdistribusi normal, hal ini dapat di lihat pada tabel uji normalitas pada subbab sebelumnya yang menghasilkan Pvalue 0.97 untuk pretes dan 0.91 untuk posttes. Penelitian ini dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan nilai hasil uji T yaitu 0.007 pada penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket terhadap siswa kelas X-F3 SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang melalui uji hasil angket FCE (*Formative Class Evaluation*) pada kelas eksperimen yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai subjek penelitian ini.

Hasil rekapitulasi pengamatan observasi kelompok sampel sebelum dan sesudah mendapat perlakuan penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket menunjukkan adanya perbedaan kriteria nilai rata-rata yaitu 62.56% dengan kriteria cukup untuk keberhasilan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran sebelum mendapatkan perlakuan penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket dan 82.11% dengan kriteria baik untuk keberhasilan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran sesudah mendapatkan perlakuan penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket.

Dari pembacaan tabel FCE juga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket terhadap pembelajaran siswa, hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran sebelum diterapkannya perlakuan penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket, proses pembelajaran cenderung monoton. Sedangkan pada saat penerapan model penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket diterapkan kepada siswa, situasi pembelajaran lebih diminati siswa dengan cara penyampaian materi dalam bentuk permainan yang berbeda dengan sebelum diterapkannya model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket tersebut. Hasil uji FCE (Formative Class Evaluation) pada siswa kelas X-F3 SMK Yayasan Pharmasi Kota Semarang menunjukkan perbedaan ketrampilan belajar siswa pada sebelum dan sesudah penerapan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran chest pass bolabasket melalui uji hasil angket FCE (Formative Class Evaluation) sebesar 25% pada kelas eksperimen yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai subjek penelitian ini.

SIMPULAN

Penerapan model permainan lempar tangkap dengan menggunakan bola spons dapat meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket di smk Yayasan pharmasi kota semarang, hal tersebut dibuktikan dengan :

1. Dari pembelajaran penjaskes dengan penerapan model permainan lempar tangkap bola spons untuk meningkatkan ketrampilan chest pass pada pembelajaran bola basket, didapatkan adanya pengaruh penerapan model permainan lempar tangkap bola spons pada pembelajaran teknik passing chest pass bola basket terhadap ketrampilan belajar siswa yang signifikan berdasarkan hasil analisis pendapat siswa melalui FCE (*Formative Class Evaluation*) selama dua kali pertemuan secara keseluruhan dari kelas eksperimen (kelas X-F3)
2. Dari pembelajaran penjaskes dengan penerapan model permainan lempar tangkap bola spons pada pembelajaran chest pass bola basket, dihasilkan adanya peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil analisis pendapat siswa melalui FCE (*Formative Class Evaluation*) selama dua kali pertemuan secara keseluruhan dari kelas eksperimen (kelas X-F3) yaitu 25% dengan menggunakan uji tabel formative evaluation scoring sheet.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. Permainan Bola Basket. Solo: ERA INTERMEDIA
- Bidang III PB PERBASI. (2006). Bola Basket Untuk Semua 2004. Jakarta: PB PERBASI.
- Cucu Suhana and Nanang, Konsep Strategi Pembelajaran. (Bandung: Bandung: PT Refika Aditama, 2010), 26.
- Harziko Harziko and Yulis Mayanti, "Penerapan Metode Variativ Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Buru,"Sang Pencerah Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton Vol, 7, no. No, 1 (2021):159–66
- Kosasih, D. (2008). Fundamental Basketball.Semarang : Karangturi Media
- Nourayi, M. (2020). A Historical Perspective of Professional Basketball and Rules Changes in North America. *Journal of Sports and Game*, 2(1), 1–9.
- Prasetya, Dwi Teguh dkk (2019) : Model Latihan Passing Bola Basket Berbasis Permainan Untuk Pemula Tingkat SMP. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 241
- Sugiyono.2010.Metode Penelitian Pendidikan;Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sandu Siyoto, SKM., M. K. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. (Ayup, Ed.). Kediri: Literasi Media Publishing
- Taufiqurrahman, Ahmad dkk. Pengaruh Variasi Permainan Kecil Terhadap Kelincahan Siswa Tunagrahita Sekolah Dasar Luar Biasa. Jambi : Jurnal Elemtaria Edukasia Universitas Jambi : 2520

Winarno (2006). Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Malang : Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Malang : 4.