

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *CHEST PASS* BOLABASKET (Studi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo)

Wildan Choniago Merio

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, wn_noise_27@yahoo.com

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam proses pembelajaran olahraga khususnya bolabasket, penggunaan model pembelajaran dengan permainan mempunyai arti yang sangat penting. Pada permainan bolabasket salah satu teknik yang utama adalah teknik passing *chest pass*. Kegiatan belajar mengajar pada proses pembelajaran teknik passing *chest pass* bolabasket dibutuhkan model yang mendukung. Model permainan lempar tangkap bola digunakan untuk membantu penyampaian materi. Ketika guru pendidikan jasmani menggunakan suatu model pembelajaran yang menarik diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa yang tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang menarik. Di dalam bolabasket terdapat teknik yang sangat penting dalam jalannya penguasaan bola yaitu teknik *passing*. Di antara tiga teknik *passing* dalam bolabasket yaitu *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*, ada salah satu teknik yang sering digunakan dalam permainan yaitu *chest pass*, dikarenakan teknik ini adalah teknik yang sering digunakan dan cepat dalam penguasaan maupun mempertahankan bola. Pemecahan permasalahan dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, cara untuk memperoleh data penelitian dengan menggunakan angket FCE. Angket FCE digunakan sebagai alat untuk mengukur peningkatan efektifitas pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Sampel yang diambil adalah kelas X-1 sebagai subjek penelitian.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) peningkatan efektivitas belajar siswa dilihat dari spss sebesar 5% (2) peningkatan efektivitas belajar siswa dilihat dari FCE sebesar 25% (4) analisis data yang sudah dipaparkan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran permainan lempar tangkap bola untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *chest pass* bolabasket pada siswa kelas X-1 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo melalui uji hasil angket FCE (*Formative Class Evaluation*) pada kelas telah ditetapkan sebagai subjek penelitian.

Kata Kunci: model lempar tangkap bola, teknik *chest pass*, bolabasket, efektivitas belajar.

Abstract

In the teaching of basketball's process, the use of games learning model means very important. One of the prior techniques in Basketball is *chest pass* passing. In teaching learning process, it obviously needs supporting technique. Throwing ball game fishing model is implemented to present the material. When the physical education teacher uses an interesting learning model is expected to improve the effectiveness of student learning are high for the following study physical education.

To improve the effectiveness of learning, it is required an attractive learning model. Basketball has growing to be popular sport in Indonesia. In basketball, there is an important technique to organize the ball that is passing technique. Among three techniques in basketball, *chest pass*, *bounce pass*, and *overhead pass*, there is one technique that is used frequently namely *Chest Past*. *Chest past* is frequently used by basketball players because it is useful for ball coverage and defense.

In the way to solve the research problems, it is used a quantitative research approach. In collecting research data, it is applying the FCE (*Formative Class Evaluation*) to measure student effectiveness after learning process. Population of this research is Students of X Class of SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. The sample of this research is X-1 Class as research's subject.

The results of the research are (1) improvement of effectiveness of student learning from SPSS 5%, (2) improvement of effectiveness of student learning from FCE 25%, (3) Data analysis described in the research can be concluded that H_0 rejected and H_a received. In other words, there was a significant influence in the implementation of the study of throwing and catching ball for increasing the studying effectivity of *chest pass* in basketball at X-1 Class of SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo throughout questioner's result of FCE (*Formative Class Evaluation*) as a research subject at experimental class.

Keywords: throwing and catching ball model, chest-pass technique, basketball, effectiveness of learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola 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. Keefektifan model dan variasi metode pembelajaran yang digunakan sangat menunjang dalam keberhasilan siswa ketika dalam proses pembelajaran (Lutan, 2000: 1)

Di dalam pendidikan jasmani terdapat permainan dan olahraga yang meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kipppers*, sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, dan aktivitas lainnya. Sedangkan mata pelajaran bolabasket adalah salah satu mata pelajaran yang disampaikan ke siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

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. Menurut Sukintaka (1992: 89) yang dimaksudkan dengan permainan kecil, ialah permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, dan tidak ada organisasi induk. Termasuk di dalamnya ialah permainan anak-anak, kasti, *rounders*, bola pukul, bola tangan, dan bola keranjang.

Pembelajaran bolabasket pada dasarnya siswa diarahkan agar dapat melakukan teknik bolabasket yang benar. Di antara tiga teknik *passing* dalam bolabasket 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.

Berdasarkan pengalaman menjadi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo, bahwa siswa saat mengikuti pembelajaran teknik *passing* bolabasket yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani terlihat kurang begitu antusias dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan secara monoton, sehingga siswa cenderung diam dan menuruti perintah guru. 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* bolabasket.

Dari permasalahan tersebut peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Permainan Lempar Tangkap Bola Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran *Passing Chest Pass* Bolabasket Terhadap Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo”. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran bolabasket, peneliti menggunakan permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran *passing chest pass* bolabasket.

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).

Rancangan pada penelitian menggunakan Penelitian eksperimen semu yaitu peneliti eksperimen yang tidak dapat memenuhi keempat hal “perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan” terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol (Maksum, 2008:15).

Prosedur penelitian adalah dengan bentuk *One Group Pretest - Posttest Design*. Desain tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2008:48).

Dalam penelitian ini variabel bebasnya model pembelajaran permainan lempar tangkap bola. Variabel terikatnya adalah Efektivitas pembelajaran *chest pass* bolabasket.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Sedangkan Sampel dalam penelitian menggunakan *cluster random sampling*. Prosedurnya yaitu mendata terlebih dahulu dari jumlah kelas X yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Setelah ditentukan kelas sampel maka diambil secara random satu kelas untuk dijadikan sampel

penelitian maka terpilih kelas X-1 sebagai sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

untuk mengetahui kemampuan belajar siswa pada

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

penelitian ini menggunakan data yang diambil berdasarkan hasil penghitungan kuisioner angket FCE siswa. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X1 yang berjumlah 21 siswa di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Deskripsi Data

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

Uji Normalitas Hasil Data Pretest

Hasil analisis didapatkan rata-rata efektivitas 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 RsPre adalah diantara 23.47 sampai dengan 25.20. Untuk rata-rata RsPost 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 RsPost adalah diantara 24.91 sampai dengan 26.16.

Dari hasil ini berarti data perhitungan angket FCE Formative Class Evaluation RsPre-RsPost 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 efektivitas belajar siswa dilihat dari hasil perhitungan angket FCE Formative Class Evaluation antara RsPre-RsPost

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	Pre-test	24.33	2.432	0.007	33
	Post-test	25.55	1.787		33

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 0.007 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara RsPre dan RsPost.

Peningkatan Efektivitas

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

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 (Pretest)

Date: 11/ 06/ 2012			Subject : PASSING CHEST BOLABASKET							Class: X-1	
School : SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo					Teacher : Muhari, M. Pd.						
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	3.0	2.9	2.8	3.0	2.5	2.1	2.7	2.8	2.5	2.74	
12	0	2	3	0	8	7	5	3	8		
	2.92			2.79		2.46		2.71			
Female	2.8	2.4	3.0	2.8	2.1	2.2	2.5	3.0	2.8	2.66	
21	1	8	0	1	9	4	7	0	1		
	2.76			2.50		2.40		2.90			
Total	2.8	2.6	2.9	2.8	2.3	2.2	2.6	2.9	2.7	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			

Formative Evaluation Scoring Sheet (Posttes)

Date: 08/ 07/ 2012			Subject : PASSING CHEST BOLABASKET							Class: X-1	
School : SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo					Teacher : Wildan Choniago M.						
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		2.89	
Male	3.00	2.92	3.00	3.00	2.92	2.58	2.83	3.00	2.75		
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		
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	2.83	
Standard Score	5	4	5	4	3	4	4	5	4		
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 H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan nilai hasil uji T yaitu 0.007 pada penerapan model pembelajaran permainan lempar tangkap bola untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *chest pass* bolabasket terhadap siswa kelas X-1 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo 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 model pembelajaran permainan lempar tangkap bola untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *chest pass* bolabasket menunjukkan adanya perbedaan kriteria nilai rata-rata yaitu 62.56% dengan kriteria cukup untuk keberhasilan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran sebelum mendapatkan perlakuan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran *chest pass* bola basket dan 82.11% dengan kriteria baik untuk keberhasilan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran sesudah mendapatkan perlakuan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran *chest pass* bolabasket.

Dari pembacaan tabel FCE juga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran permainan lempar tangkap bola untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *chest pass* bolabasket terhadap pembelajaran siswa, hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran sebelum diterapkannya perlakuan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran *chest pass* bolabasket, proses pembelajaran cenderung monoton dan statis. Sedangkan pada saat penerapan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran *chest pass* bolabasket 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 pada pembelajaran *chest pass* bolabasket tersebut. Hasil uji FCE (*Formative Class Evaluation*) pada siswa kelas X-1 SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menunjukkan perbedaan efektivitas 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.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat kemukakan kesimpulan sebagai berikut:

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

Saran

- 1) Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan model permainan lempar tangkap bola dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran *chest pass* bolabasket.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya pengembangan metode pembelajaran selanjutnya perlu diadakan penelitian sejenis dengan penerapan model permainan lempar tangkap bola pada pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan dan materi yang lainnya.
- 3) Bagi guru penjas dapat menggunakan model pembelajaran dengan penggunaan model permainan lempar tangkap bola pada materi pembelajaran penjas yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lutan, Rusli. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Dekdibud