

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TERHADAP MATERI
PERMAINAN BOLABASKET SMA NEGERI
SE-KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN 2013/2014**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Febyan Aditya Krisnanto

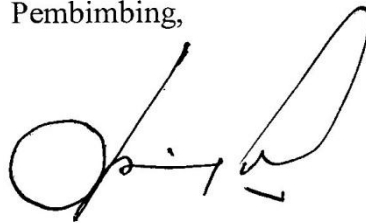
10601244239

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi ini yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas” yang disusun oleh Febyan Aditya Krisnanto, NIM 10601244239 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 11 Desember 2014
Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large circular loop on the left, followed by a series of connected strokes that form the name 'Dimiyati'.

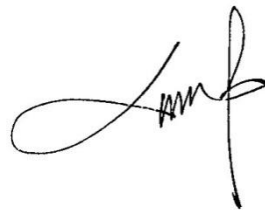
Dr. Dimiyati, M.Si
NIP. 19670127 199203 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 11 Desember 2014
Yang Menyatakan,



Febyan Aditya Krisnanto
NIM 10601244239

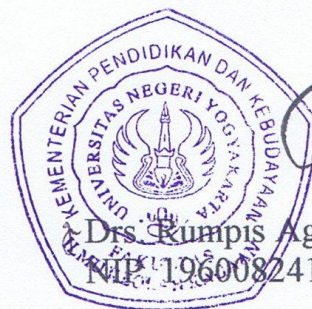
HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas” yang disusun oleh Febyan Aditya Krisnanto, NIM 10601244239 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dr. Dimiyati, M.Si	Ketua Penguji		25-3 2015
2. Herka Maya J, M.Pd	Sekretaris Penguji		24-3 2015
3. Hari Yulianto, M.Kes	Penguji I (Utama)		17-2 2015
4. Ngatman, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		13-3 2015

Yogyakarta, Maret 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,




Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 196008241986011001

MOTTO

Terimalah mereka bukan dari apa yang mereka berikan kepada kita, akan tetapi terimalah mereka karena mereka menerima kita tulus apa adanya.

(Febyan Aditya Krisnanto)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Kupersembahkan karya ini sebagai kado ulang tahun untuk orang yang penuh arti dalam hidupku

Bapak Hadi Suparmin dan Ibu Kuswiarni tercinta

Yang dengan cinta, kasih sayang dan do'a mereka aku selalu optimis untuk meraih kesuksesan yang gemilang dalam hidup ini

Maafkan anakmu ini tidak dapat memberi apapun untuk kalian

Tetapi suatu saat kalian berdua pasti akan bangga dengan anakmu ini karena anakmu ini adalah hadiah terbaik yang Tuhan berikan kepada kalian

.Amin...

TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLABASKET SMA NEGERI SE-KABUPATEN BANYUMAS

Oleh:

Febyan Aditya Krisnanto

10601244239

ABSTRAK

Pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang materi permainan bolabasket SMA Negeri di Kabupaten Banyumas masih belum diketahui. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas SMA Negeri di Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan metode yang digunakan adalah *survey*. Populasi yang digunakan adalah guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas berjumlah 60 guru dengan sampel 30 guru SMA Swasta di Kabupaten Banyumas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes tertulis yang sudah divalidasi oleh Dr. Dimiyati, M.Si. Analisis data dengan cara deskriptif dengan perhitungan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas yaitu 2 responden (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan guru penjas di Kabupaten Banyumas memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bolabasket.

Kata kunci: *tingkat pengetahuan, materi permainan, bolabasket.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak pernah berhenti mengalir, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas” dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket di SMA Negeri di Kabupaten Banyumas.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan pengarahan serta kerjasama yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi teladan kepemimpinan di kampus Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengabulkan permohonan izin penelitian.
3. Bapak Drs Amat Komari M.Si., selaku Ketua Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kepercayaan dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Suhadi, M.Pd, selaku pembimbing akademik yang telah memberi nasihat selama penulis menjalani pendidikan di FIK UNY.
5. Bapak Dr. Dimiyati, M.Si, selaku pembimbing tugas akhir skripsi yang telah memberi bimbingan, nasehat, saran, dan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya sebagai bekal saya untuk terjun ke dunia kerja.
7. Orang tuaku Bapak Hadi Suparmin dan Ibu Kuswiarni yang telah memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini dan terimakasih atas do'anya.
8. Adik kecilku Abhitah Raditya Kumara dan Lathifah Aninda Kusuma yang selalu memberikan tenaga lebih dengan tawa kalian.
9. Sofranita Syifa Fitriyati yang selalu memberi motivasi untuk masa depan dan semangat pantang putus asa.
10. Sahabatku di Rawalo yang tidak akan dilupakan Panji Shananta, Dedi Jatmiko, Anggi Dian Saputra, Wiyoko dan Amirul Mutaqien yang selalu memberi masukan ketika pikiran sedang buntu.
11. Teman-teman KKN PPL di SMP Negeri 7 Magelang.
12. Sahabatku khususnya Husnu Ahmad H, Cahyo Adi, Bayu Aji, Anas Surya, Kuntoro Hati, Irfan Ra'uf dan seluruh mahasiswa PJKR angkatan 2010.

13. Teman-teman kost 97b, kalian selalu meramaikan suasana tiap malam ketika inspirasi sedang sepi.
14. Karyawan dan staf TU FIK UNY yang telah membantu dalam penelitian ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu dalam memberikan saran dan kritik serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, Amin. Tak lupa, penulis juga mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kesalahan yang penulis lakukan. Semoga Allah SWT menilai segala aktifitas kita sebagai amal ibadah, Amin.

Yogyakarta, 11 Desember 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Pengetahuan	7
a. Hakikat Pengetahuan	7
b. Tingkat Pengetahuan dalam Domain Kognitif	8
2. Hakikat Bolabasket	10
3. Teknik Dasar Permainan Bolabasket	13
a. <i>Dribble</i>	13
b. <i>Passing</i>	15
c. <i>Shooting</i>	18
d. <i>Pivot</i>	21
4. Peraturan Bolabasket	23
5. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani	31
6. Kurikulum 2013 Terhadap Kesiapan Guru Penjas	32
B. Penelitian yang Relevan	36

C. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Operasional Variabel Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Tempat dan Waktu Penelitian	40
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Instrumen Penelitian.....	40
2. Teknik Pengumpulan Data.....	43
3. Uji Coba Instrumen	43
4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	44
a. Validitas Instrumen	44
b. Reliabilitas Instrumen.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Data Penelitian	50
B. Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi Penelitian.....	57
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	58
D. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Guru Penjas SMA Negeri di Kabupaten Banyumas.....	40
Tabel 2. Kisi-kisi Pertanyaan	42
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 4. Klasifikasi Indeks Kesukaran	45
Tabel 5. Koefisien Reliabilitas	47
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	47
Tabel 7. Norma Nilai Persentase.....	48
Tabel 8. Norma Nilai Penelitian.....	49
Tabel 9. Persentase Hasil Tes Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas.	50
Tabel 10. Kategori Hasil Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas.	51
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Skor	52
Tabel 12. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Menggiring Rendah.....	14
Gambar 2. Menggiring Tinggi.....	14
Gambar 3. <i>Chest Pass</i>	16
Gambar 4. <i>Overhead Pass</i>	17
Gambar 5. <i>Bounce Pass</i>	18
Gambar 6. <i>One Hand Shoot</i>	19
Gambar 7. <i>Two Hand Shoot</i>	20
Gambar 8. <i>Lay up</i>	21
Gambar 9. Gerakan Kaki Saat <i>Pivot</i>	22
Gambar 10. Prinsip Silinder.....	30
Gambar 11. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian.....	63
Lampiran 2. Hasil Olah Data	69
Lampiran 3. Angket penelitian.....	73
Lampiran 4. Dokumentasi.....	83

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Guru memiliki peran yang sangat penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Ngilim Purwanto (2000: 104) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah faktor guru dan metode mengajar yang digunakan merupakan faktor yang penting. Terciptanya sumber daya manusia yang handal diperlukan pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang bermutu dapat menciptakan manusia yang kompetitif, sehingga tidak tergilas oleh perkembangan zaman. Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Pembelajaran pendidikan pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya agar dapat berjalan dengan lancar maka guru harus mengetahui dan mempersiapkan sistematika pembelajaran pendidikan jasmani terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi masih banyak siswa yang kurang paham dalam menguasai materi pendidikan jasmani sebab masih kurang mendapatkan materi pendidikan jasmani atau informasi karena terbatasnya tingkat pengetahuan materi pembelajaran guru penjas.

Permainan bolabasket pada abad 20 mengalami pasang surut perkembangannya oleh karena banyak yang mengagumi akan perkembangan dan kemajuan cara bermain ataupun yang mengkritik karena tidak banyak perkembangannya. Oleh karena itu permainan bolabasket berusaha melepaskan diri dari kritik dan penilaian, sehingga dapat berhasil memiliki penggemar

diseluruh dunia. Bahkan potensi teknik dan taktik, semangat bermain dan nilai-nilai keolahragaan yang ditampilkan dalam permainan bolabasket menunjukkan aspek kualitas yang lebih dari cabang olahraga lain (Dedy Sumiyarsono. 2002:1).

Bolabasket di Indonesia merupakan permainan yang banyak digemari. Tetapi dalam perkembangannya dalam kota-kota besar, permainan bolabasket bisa menduduki urutan kedua, setelah permainan sepakbola (Akros Abidin. 1999: 3).

Dalam suatu kesempatan pada tanggal 18 Januari 2014 penulis mendapat kesempatan bertanya kepada beberapa siswa disalah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Banyumas dan siswa tersebut mengungkapkan bahwa guru kurang mengetahui teknik atau taktik dalam permainan bolabasket. Padahal permainan bolabasket adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan harus diajarkan kepada siswa. Seperti yang diungkapkan Akros Abidin (1999: 3) permainan bola basket merupakan salah satu materi yang harus diajarkan pada siswanya tetapi pada kenyataannya banyak guru pendidikan jasmani tidak memberikan materi permainan bolabasket.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah tingkat pengetahuan guru penjas. Seperti yang diungkapkan oleh Suriasumantri (1993: 104) pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek. Seperti yang diungkapkan Frank Mc. Guire (1991: 9) guru atau pelatih bolabasket adalah staf anggota pengajar, oleh sebab itu ia harus mengikuti metode-metode dan teknik-teknik pengajaran yang etis dan efisien yang telah digariskan di tempat ia mengajar.

Banyak manfaat dari guru penjas yang mempunyai tingkat pengetahuan tentang materi bolabasket, salah satunya siswa dapat bermain bolabasket sesuai aturan yang ada dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain bolabasket. Kemudian profesionalisme guru penjas dapat dibuktikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan guru penjas terhadap penyampaian materi permainan bolabasket kepada siswa sangat penting, sehingga siswa akan mampu bermain bolabasket dengan benar. Namun banyak guru yang kurang mengetahui materi permainan bolabasket dengan benar, hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dan ketika tim bolabasket mewakili sekolahnya dalam pertandingan kejuaraan. Banyak terjadi kesalahan seperti sering siswa melakukan *travelling*, *double*, *three second* dan *foul*.

Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain bolabasket adalah selain siswanya yang kurang mampu menangkap materi dan kurangnya pengetahuan materi bolabasket guru penjas itu sendiri, sehingga saat penyampaian materi bolabasket terhadap siswa belum optimal. Dengan semua kondisi-kondisi tersebut tingkat pengetahuan guru penjas SMA Negeri di Kabupaten Banyumas masih dipertanyakan, apakah guru tersebut sudah tahu dengan materi pengajaran permainan bolabasket.

Berkaitan belum diketahuinya tingkat pengetahuan guru tentang materi permainan bolabasket. Dengan demikian penelitian dilakukan untuk mengetahui “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas”.

B. Identifikasi masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan banyak masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan guru terhadap peraturan permainan bolabasket dalam pembelajaran di sekolah.
2. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas banyak permasalahan yang ada seperti belum diketahuinya tingkat pengetahuan tentang materi bolabasket guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas dan standar profesionalisme guru sampai saat ini masih menjadi perdebatan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada sejauh mana tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket meliputi peraturan, sarana, pemain, waktu, teknik dan pertandingan.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

Bagaimana tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaen Banyumas.

F. Manfaat penelitian

1. Secara teoristis:

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas kepada Dinas Pendidikan Banyumas.
- b. Sebagai masukan untuk guru penjas untuk lebih meningkatkan kemampuan terhadap materi permainan bolabasket.
- c. Sebagai masukan untuk sekolah agar lebih memperhatikan hal – hal yang terkait dengan keterampilan mengajar guru penjas dalam permainan bolabasket.
- d. Hasil penelitian penelitian ini dapat menambah wawasan bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang masih berkaitan dengan pengetahuan tentang pengetahuan materi permainan bolabasket sehingga menjadi ruang dialog, referensi dan pemahaman menjadi lebih baik.

2. Secara praktis:

- a. Peneliti dapat mengetahui tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas.
- b. Sebagai bahan pembelajaran tentang pengetahuan materi permainan dalam olahraga bolabasket.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengetahuan

a. Hakikat Pengetahuan

Menurut Shahibul Ahyan (2013) pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya.

Menurut Soekidjo Notoadmojo (2003) pengetahuan ialah merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Menurut Suriasumantri (1993: 104), pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu.

Sedangkan menurut Soedjono Soekamto (1987: 16) pengertian pengetahuan adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca indera, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*beliefs*), takhayul (*superstitions*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformation*) yang bertujuan untuk mendapatkan kepastian serta menghilangkan prasangka-prasangka sebagai akibat ketidakpastian.

Dapat disimpulkan pengetahuan adalah proses pengindraan terhadap suatu objek yang bertujuan mendapatkan kepastian dari objek.

b. Tingkat Pengetahuan dalam Domain Kognitif

Menurut Bloom (2010: 99) mengklasifikasikan menjadi enam kategori, dari yang sederhana (*mengingat*) sampai dengan yang lebih kompleks (*mencipta*). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), ialah:

1) Mengingat

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi *pengetahuan factual, konseptual, prosedural*, atau *metakognitif*, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini.

2) Memahami

Siswa memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka. Lebih tepatnya, pengetahuan yang baru masuk dipadukan dengan skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif, *pengetahuan konseptual* menjadi dasar memahami.

Jadi *memahami* adalah menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka serta dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal-soal latihan atau menyelesaikan masalah.

4) Menganalisis

Menganalisis adalah proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

6) Mencipta

Mencipta merupakan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional dan membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya dengan melibatkan kreatifitas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan ini merupakan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal yang meliputi penginderaan manusia seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan terhadap suatu objek yang diketahui. Menurut Bloom ada enam kategori domain kognitif dari Bloom

yaitu: *mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.*

2. Hakikat Bolabasket

Bolabasket adalah olahraga untuk semua orang walaupun bolabasket adalah olahraga anak muda dengan pemain terbanyak adalah pria remaja, namun bolabasket banyak dimainkan oleh baik pria maupun wanita dari segala usia dan ukuran tubuh bahkan duduk di atas kursi roda. Banyak manfaat didapat dengan bertubuh tinggi, namun banyak pula kesempatan bagi para pemain pendek yang berkeahlian tinggi. Partisipasi diantara pemain tua dan wanita terus meningkat. Remaja putri lebih banyak senang bermain bola basket pada pertandingan antar SMA dibandingkan olahraga lain dan grup pendukung wanita lebih membangun jaringan kerja yang akan terus meningkatkan peran serta wanita (Hal Wissel. 2000:1).

Dalam permainan bolabasket, setiap tim memiliki lima pemain di lapangan. Tiga angka diberikan untuk setiap bola masuk yang dicetak dari luar garis tiga angka, dua angka diberikan oleh setiap bola masuk yang dicetak dari dalam garis tiga angka dan satu angka diberikan untuk setiap tembakan bebas. Setiap permainan dibagi menjadi 4 *quarter* yang masing-masing berlangsung 8 hingga 12 menit atau dibagi menjadi 2 babak yang masing-masing berlangsung 20 menit. Setiap pemain diizinkan untuk melakukan sebanyak-banyaknya 5 kesalahan (para pemain NBA diperbolehkan melakukan enam kesalahan karena permainannya lebih lama dan gaya permainannya lebih berat). Jika

seorang pemain dilanggar pada saat melakukan tembakan, dia diberi dua tembakan bebas (atau tiga jika saat itu sedang melakukan tembakan tiga angka).

Bola bisa dibawa maju ke keranjang lawan dengan cara *mendribble* atau mengumpan. Jika seorang pemain berhenti *dribble* dan kemudian *dribble* lagi (*double*), atau telah berhenti *dribble* dan berjalan dari satu langkah sebelum mengumpan atau menembak (*traveling*), dia melakukan pelanggaran, dan bola diberikan kepada tim lawan. Penyerang memiliki batas waktu tertentu untuk membawa bola setelah melewati garis tengah lapangan. Para pemain yang melakukan serangan tidak boleh berada di daerah terlarang lebih dari tiga detik dalam sekali waktu (pelanggaran tiga detik). Telah dirancang aturan waktu baku untuk melakukan tembakan (waktu tembak) atau bola harus diberikan kepada tim lawan.

Para pemain bertahan bisa menggunakan segala jenis pertahanan yang mereka inginkan (satu lawan satu, zona kombinasi, tekanan, menjebak dan sebagainya) dalam upaya merebut bola dari tim penyerang. Setiap tim boleh meminta *time out* selama pertandingan, beristirahat sejenak, berusaha membekukan seorang pemain yang melakukan tembakan bebas dalam pertandingan yang ketat, atau menghambat bertambahnya skor oleh lawan dengan menghentikan momentum mereka.

Diperlukan lapangan dengan ring basket (keranjang) dan bola pompa yang sesuai untuk permukaan lapangan, missal bola karet/sintetis untuk lapangan dalam ruangan. Lapangan berupa bidang khusus sepanjang sekitar

27,5 meter dan lebar sekitar 15,2 meter. Ring basket harus setinggi 3,05 meter. Garis tiga angka yang sesuai untuk liga atau asosiasi (6,02 meter untuk SMA dan perguruan tinggi, 6,70 meter hingga 7,24 meter untuk pertandingan NBA) harus ditandai dengan jelas. Garis tembakan bebas berjarak 4,57 meter dari ring basket. Jalur tiga detik selebar 3,66 meter (Jon Oliver. 2007: viii).

Seperti yang dikatakan Gerhard Stocker yaitu unsur-unsur permainan bola basket yang sejati sudah harus terkandung sejak dalam bentuk-bentuk permainan yang dijadikan pendahulunya. Sebab misalnya saja jika dalam latihan membawa bola diberlakukan peraturan-peraturan permainan bola tangan (*handball*), atau dalam sikap menghadapi lawan diizinkan gerakan *tackling* seperti dalam permainan sepak bola, maka sebagai akibatnya anak didik akan lebih sulit dibimbing ke arah permainan bolabasket yang sesungguhnya, kalau tidak bahkan akan menjadi kacau sama sekali permainan mereka. Setiap jenis olahraga memiliki ciri khas yang perlu dipertahankan secara mutlak.

Dari uraian diatas dimaksudkan bahwa permainan bolabasket adalah olahraga yang berdasarkan kebiasaan, artinya untuk menjadi seorang pemain bolabasket yang baik sangat dibutuhkan proses latihan atau bermain secara berulang-ulang atau berkelanjutan agar memperoleh teknik, taktik dan kondisi prima dalam permainan yang bagus. Kemudian kemampuan individu atau tim yang memiliki aktivitas gerak dan keterampilan serta didukung oleh kondisi fisik yang prima bagi pelakunya dalam menampilkan permainan dan dengan berbagai unsur lainnya seperti taktik yang sudah direncanakan melewati program

latihan yang telah dibuat dan disesuaikan dengan usia atlet bolabasket itu sendiri.

3. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Gerakan dasar dalam permainan bola basket adalah Gerakan yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bolabasket. Keterampilan bermain bolabasket akan tercapai apabila menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Menurut Hal Wissel (2009:9) Teknik dasar dalam bermain bola basket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembak bola kedalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*) dan menangkap, menggiring (*dribbling*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan.

Teknik dasar keterampilan bermain bola basket dapat dilihat sebagai berikut:

a. *Dribble* (menggiring)

Menurut Jon Oliver (2007:49) *dribble* adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan oleh pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket. Seorang pemula hal pertama kali yang harus diajarkan adalah *mendribble* bola. Kebanyakan dalam permainan bolabasket teknik *dribble* bola paling banyak digunakan karena dengan *mendribble* bola akan memudahkan untuk menyerang pertahanan lawan. Selanjutnya Vic Ambler (1990:10) *dribble* dalam bolabasket adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkannya. Hal Wissel (1996: 95) *dribble* adalah salah satu

cara membawa bola. Agar tetap menguasai bola sambil bergerak, anda harus memantulkannya pada lantai.

Cara melakukan:

- 1) Perkenaan bola saat menggiring pada telapak tangan, telapak tangan berada di atas bola.
- 2) Posisi kaki saat menggiring lutut agak sedikit ditekuk.
- 3) Posisi badan agak condong kedepan sehingga berat badan tertumpu pada kedua kaki



Gambar 1. Menggiring rendah **Gambar 2. Menggiring tinggi**

Sumber: Yoogi (2014)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *dribble* merupakan suatu cara membawa bola kedepan dengan memantulkan bola kelantai dengan satu tangan atau secara bergantian berjalan atau berlari yang bertujuan melindungi bola agar tidak mudah direbut lawan.

b. *Passing* (mengoper)

Passing adalah mengoper bola, dalam permainan bolabasket dikenal berbagai macam jenis *passing* yaitu operan dada, operan pantul, operan pantul, operan *baseball*, operan atas kepala, operan serahan, operan melambung, dan operan belakang tubuh. Lempar tangkap didalam permainan bolabasket mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu mendekatkan bola ke ring. *Passing* adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Jon Oliver,2007:35).

Menurut Hall Wissel (1996: 71) operan yang taktis tepat waktunya dan akurat menciptakan peluang skor bagi tim. *Passing* lebih cepat memindahkan bola daripada *dribbling*. Perpindahan bola menyebabkan lawan tidak sempat bertahan atau memperketat penjagaan. Teknik dasar mengoper (*passing*) dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

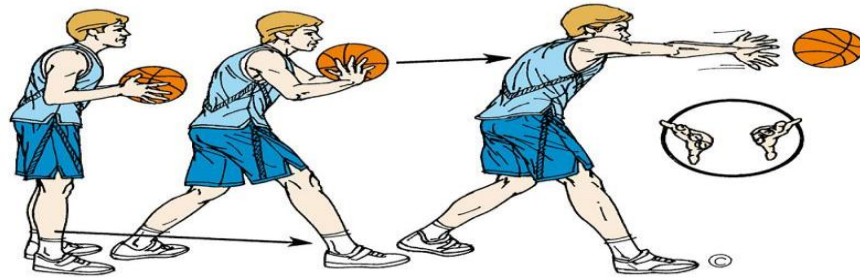
1) Mengoper bola setinggi dada (*Chest pass*)

Menurut Hall Wissel (1996: 72) operan dada (*Chest Pass*) adalah operan yang paling umum dalam permainan bolabasket karena dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi di atas lantai. Operan ini digunakan untuk jarak pendek dengan jarak 5 sampai 7 meter. Dengan operan ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan didalam mengoper bola.

Cara melakukannya sebagai berikut:

1. Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola di depan dada

2. Posisi kaki sejajar atau kuda- kuda selebar bahu dengan lutut ditekuk
3. Posisi badan condong kedepan dan jaga keseimbangan
4. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dengan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan.



Gambar 3.Chest Pass

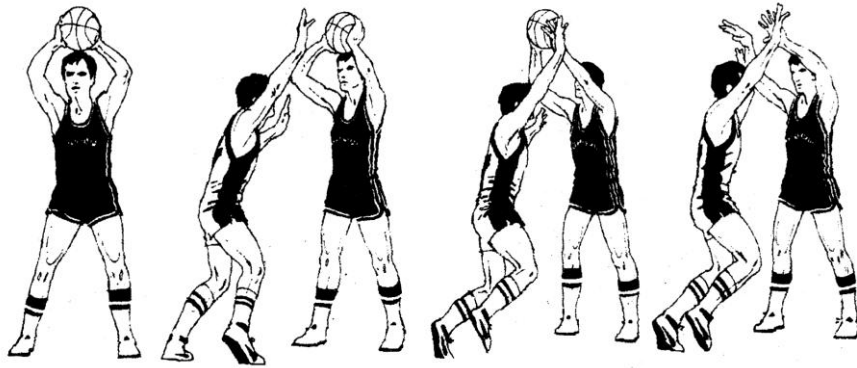
Sumber: Adinda Ragillia (2012)

2) Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead pass*)

Operan ini terjadi dilakukan oleh pemain-pemain yang mempunyai tubuh lebih tinggi daripada lawannya sehingga melampaui daya raih lawan.

Cara melakukan:

1. Posisi bola berada diatas dahi dengan tangan agak siku agak ditekuk
2. Bola dilempar dengan dengan lekukan pergelangan tangan dengan arah bola agak ke bawah disertai dengan meluruskan tangan
3. Posisi kaki berdiri tegak tetapi tidak kaku



Gambar 4.Overhead Pass

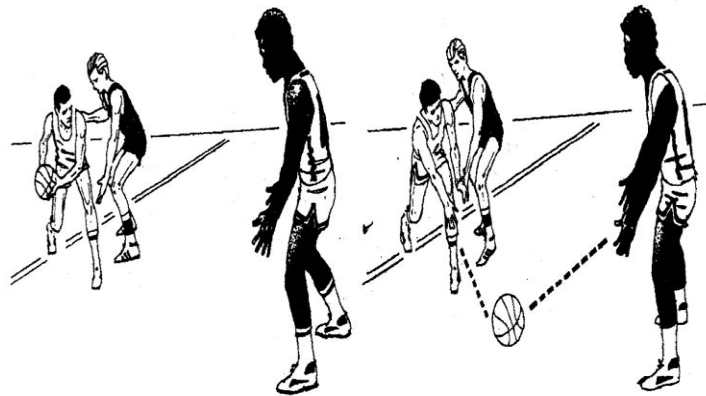
Sumber: Yoogi (2014)

3) Mengoper bola pantulan (*Bounce pass*)

Operan ini digunakan untuk menerobos lawan dengan cara bola dipantulkan di samping kanan atau kiri lawan. Operan ini hampir sama dengan operan *chest pass* hanya saja operan ini dipantulkan terlebih dahulu.

Cara melakukan:

1. Pelaksanakan hampir sama dengan operan dada.
2. Bola dilepas atau didorong dengan tolakkan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan .
3. Bila berhadapan dengan lawan bola diarahkan ke samping bawah lawan kanan atau kiri.



Gambar 5. Bounce Pass

Sumber: Yoogi (2014)

c. Shooting

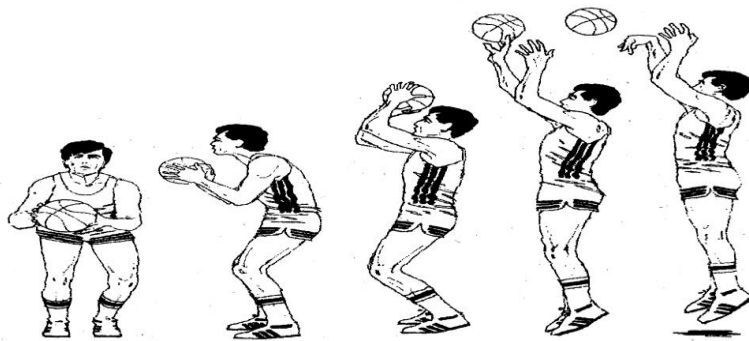
Teknik ini adalah teknik yang paling banyak dipakai untuk menciptakan goal. Angka tercipta apabila bola masuk kedalam keranjang. Kemenangan suatu tim ditentukan oleh ketepatan menembak. Untuk itu keterampilan menembak memang sangat penting kuasai oleh para pemain dari suatu tim untuk memperoleh kemenangan. Menembak dalam permainan bola basket adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hasil kecepatan (*accuracy*), yaitu dalam hal ini masuknya bola dalam keranjang. Di dalam melakukan tembakan, poin yang diperoleh berbeda – beda tergantung posisi pada saat kita melakukan tembakan, misalnya: tembakan dilakukan dari dalam lingkaran, maka nilai yang didapat pun 2 poin, namun jika dilakukan di luar lingkaran maka nilai yang diperoleh adalah 3 poin. Teknik dasar menembak (*shooting*) dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

1) Tembakan satu tangan (*one hand shoot*)

Tembakan dengan satu ini paling digunakan untuk menembak, baik dalam mencetak 2 poin atau 3 poin. Didalam tembakan satu tangan hal yang terpenting menggunakan tangan terkuat.

Cara melakukan:

1. Pegang bola dengan tangan terkuat sebagai pendorong bola dan tangan satunya sebagai mengontrol arah bola dengan posisi tangan ditekuk
2. Posisi bola berada di depan dahi
3. Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk
4. Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran
5. Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan



Gambar 6. One Hand Shoot

Sumber: Yoogi (2014)

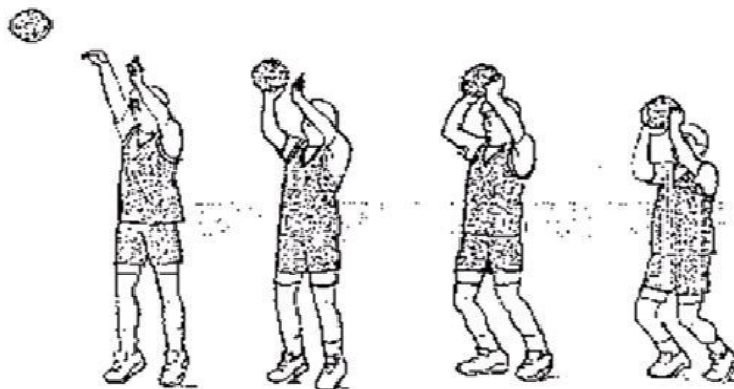
2) Tembakan menggunakan dua tangan

Tembakan ini sering dilakukan dengan jarak yang cukup jauh, misalnya: melakukan tembakan 3 poin tidak kuat menggunakan satu

tangan bisa menggunakan dua tangan, tidak menutup kemungkinan menembak jarak dekat menggunakan dua tangan.

Cara melakukan:

1. Pegang bola dengan kedua tangan dengan posisi tangan ditekuk
2. Posisi bola berada di depan dahi
3. Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk
4. Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran
5. Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan



Gambar 7. Two Hand Shoot

Sumber: Yoogi (2014)

3) Tembakan *lay-up*

Tembakan *lay-up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat dengan keranjang basket, sehingga seolah-olah bola diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah (Nuril Ahmadi, 2007:19).

Cara melakukan:

1. Bola dipegang dengan posisi badan melayang
2. Saat melangkah, langkah pertama haruslah panjang guna mendapat jarak sejauh mungkin dan langkah kedua untuk mendapatkan awalan tolakan agar melompat setinggi-tingginya
3. Saat melepas bola haruslah menggunakan kekuatan kecil



Gambar 8.Lay up

Sumber: Yoogi (2014)

d. Teknik bertumpu satu kaki (*pivot*)

Menurut Nuril Ahamdi (2007:21) *pivot* adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap ditempat sebagai poros. Teknik dasar ini berguna untuk melindungi bola dari lawan yang merebut bola, kemudian bola di oper kepada rekan tim. Sedangkan menurut Muhajir (2004: 45), gerakan *pivot* ialah berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat pemain tersebut menguasai bola. Gerakan *pivot* berguna untuk melindungi bola dari

perebutan pemain lawan, untuk kemudian bola tersebut dioperkan kepada lawannya untuk mengadakan tembakan.

Cara melakukan:

1. Bila mendapat bola dengan posisi sejajar, boleh melangkahkahkan kaki ke segala arah dengan salah satu kaki sedangkan kaki yang satu tetep kontak dengan lantai sebagai poros
2. Bila mendapat bola saat posisi berlari dan berhenti dalam posisi kaki tidak sejajar maka yang menjadi poros adalah kaki belakang.



Gambar 9. Gerakan kaki saat (*pivot*)

Sumber: Yoogi (2014)

Secara garis besar permainan Bolabasket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan, yakni : mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*) serta teknik tambahan seperti *lay up*, berporos pada satu kaki (*pivot*), dan lain-lain.

4. Peraturan Bolabasket

Peraturan Bolabasket menurut PERBASI tahun 2010:

1) Tim

- a) Seorang anggota tim memenuhi syarat untuk bermain ketika dia telah disahkan untuk suatu tim sesuai peraturan, termasuk batas usia yang telah ditentukan oleh badan penyelenggara dari suatu kompetisi.
- b) Seorang anggota tim berhak untuk bermain ketika namanya telah tercatat pada *scoresheet* sebelum dimulainya pertandingan dan selama dia tidak didiskualifikasi maupun melakukan lima kali *foul*.
- c) Tiap tim terdiri dari :
 1. Tidak lebih dari 12 anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.
 2. Maksimal lima *team follower* yang boleh duduk di bangku dan mempunyai tanggung jawab khusus, seperti manager, dokter, *physiotherapist*, pencatat statistik, penerjemah, dll.
- d) Seorang pemain pengganti akan menjadi pemain dan seorang pemain akan menjadi pemain pengganti ketika:
 1. Wasit member isyarat pemain pengganti untuk memasuki lapangan permainan.
 2. Selama time-out atau jeda permainan, seorang pemain cadangan meminta pergantian pemain kepada pencatat angka.

2) Waktu permainan, angka imbang dan periode tambahan

- a) Pertandingan akan terdiri dari empat (4) periode dengan masing-masing periode sepuluh menit.
- b) Akan ada jeda permainan selama dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
- c) Akan ada jeda permainan selama dua (2) menit diantara periode pertama dan kedua (babak pertama), diantara periode ketiga dan keempat (babak kedua) dan sebelum tiap periode tambahan.
- d) Akan ada jeda permainan paruh waktu selama lima belas (15) menit.
- e) Jeda permainan dimulai:
 - 1. Dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
 - 2. Ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
- f) Jeda permainan berakhir:
 - 1. Pada permulaan periode pertama ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) *referee* pada suatu *jump ball*.
 - 2. Pada permulaan semua periode lainnya ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan dari pemain yang melakukan *throw-in*.
- g) Jika angkaimbang di akhir waktu permainan periode keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan periode tambahan selama lima (5) menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

- h) Jika foul dilakukan ketika atau sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri waktu permainan, *free-throw* (beberapa *free-throw*) akan dilaksanakan setelah waktu permainan berakhir.
- i) Jika dibutuhkan periode tambahan sebagai hasil dari *free-throw* tersebut maka semua *foul* yang dilakukan setelah waktu permainan berakhir akan dianggap telah terjadi selama jeda permainan dan *free-throw* akan dilaksanakan sebelum dimulainya periode tambahan.

3) Status bola

- a) Bola dapat hidup ataupun mati.
- b) Bola menjadi hidup ketika:
 - 1. Selama *jump ball*, bola lepas dari tangan (kedua tangan) *referee* pada saat bola dilambungkan.
 - 2. Selama *free-throw*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan penembak *free-throw*.
 - 3. Selama *throw-in*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
- c) Bola menjadi mati ketika:
 - 1. Tercipta suatu bola masuk atau *free-throw* yang berhasil
 - 2. Seorang wasit meniupkan peluitnya ketika bola hidup
 - 3. Kelihatan dengan jelas bahwa bola tidak akan memasuki keranjang pada sebuah *free-throw* yang akan diikuti oleh:

- i. *Free-throw* (beberapa *free-throw*) lainnya.
 - ii. Hukuman selanjutnya (*free-throw* (beberapa *free-throw*) dan atau penguasaan)
4. Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
5. Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
6. Bola yang sedang melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka disentuh oleh seorang pemain dari tim manapun setelah:
- i. Seorang wasit meniupkan peluitnya
 - ii. Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode
 - iii. Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi
- d) Bola tidak menjadi mati dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika:
1. Bola melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka dan:
 - i. Seorang wasit meniup peluitnya
 - ii. Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode
 - iii. Sinyal jam *twenty-four (24) seconds* berbunyi
 2. Bola melayang pada suatu *free-throw* ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak *free-throw*.

3. Seorang pemain melakukan *foul* terhadap lawannya ketika bola dalam penguasaan lawan tersebut yang dalam gerakan menembak untuk mencetak angka dan lawan tersebut menyelesaikan tembakkannya dengan gerakan yang berkelanjutan yang dimulai sebelum *foul* terjadi.

Ketentuan ini tidak berlaku dan bola masuk tidak akan dihitung jika:

- i. Setelah seorang wasit meniupkan peluitnya, suatu rangkaian gerakan menembak baru sepenuhnya dilakukan.
- ii. Selama gerakan yang berkelanjutan dari seorang pemain yang dalam gerakan menembak, sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri periode atau sinyal jam *twenty-four* (24) *seconds* berbunyi.

4) *Violation*

- a) *Violation* dilakukan oleh seorang pemain penyerang, tidak ada angka yang didapat.
- b) Bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* diperpanjang garis *free-throw*, kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan.
- c) Jika *violation* dilakukan oleh seorang pemain bertahan, tim penyerang diberikan:
 1. Satu (1) angka ketika bola telah dilepaskan untuk *free-throw*.
 2. Dua (2) angka ketika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak duaangka.

3. Tiga (3) angka ketika bola telah dilepaskan dari daerah tembakan untuk mencetak tiga angka.

Pemberian angka akan dianggap sama seperti halnya jika bola telah masuk ke keranjang.

5) *Foul*

- a) *Foul* adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif.
- b) Beberapa *foul* mungkin saja diputuskan terhadap suatu tim. Terlepas dari hukumannya, tiap *foul* akan dibebankan, dimasukkan ke dalam *scoresheet* terhadap pelakunya dan dihukum dengan semestinya.

6) *Technical Foul*

Technical foul adalah *foul* tanpa persinggungan seorang pemain atas perilaku yang dalam batas kewajaran, tetapi tidak dibatasi untuk:

- a) Mengabaikan peringatan wasit.
- b) Menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau anggota cadangan tim dengan tidak sopan.
- c) Berkomunikasi dengan wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya dengan tidak sopan.
- d) Menggunakan bahasa atau gerak-isyarat menantang atau menghasut penonton.

- e) Menarik perhatian seorang lawan atau menghalangi pandangannya dengan melambaikan tangannya di dekat mata lawan.
- f) Mengayunkan siku secara berlebihan.
- g) Memperlambat pertandingan dengan sengaja menyentuh bola setelah bola masuk melewati keranjang atau mencegah *throw-in* untuk dapat dilakukan dengan segera.
- h) Pura-pura menjatuhkan diri untuk mendapatkan *foul*.
- i) Bergantung di ring sedemikian rupa sehingga berat badan pemain tersebut membebani ring, kecuali seorang pemain memegang ring sesaat setelah suatu *dunk* atau, dalam penilaian wasit, sedang berusaha mencegah cedera atas dirinya atau pemain lain.
- j) Melakukan *goal tending* selama *free-throw* terakhir atau satu-satunya oleh seorang pemain bertahan.
- k) Satu (1) angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan hukuman *technical foul* yang dibebankan terhadap pemain bertahan.

7) Lima kali *foul* yang dilakukan oleh pemain

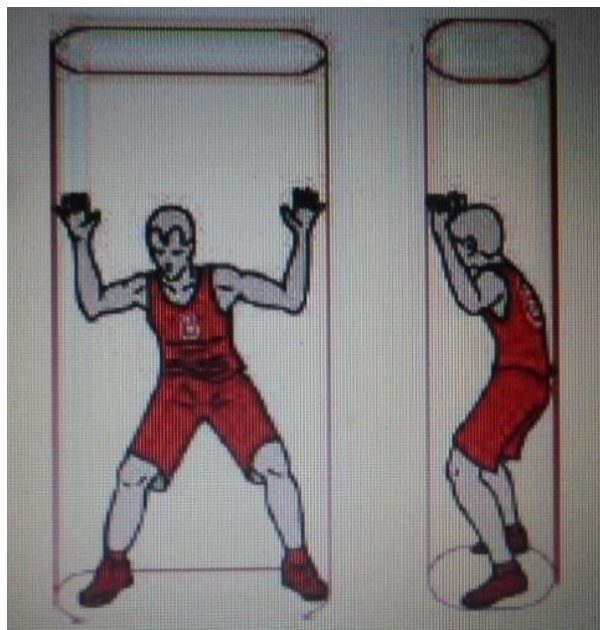
- a) Seorang pemain yang telah melakukan lima kali (5) *foul*, personal dan atau *technical*, akan diberitahukan kepadanya oleh *referee* dan harus segera meninggalkan pertandingan. Dia harus digantikan dalam waktu tiga-puluh (30) detik.
- b) Sebuah *foul* yang dilakukan oleh seorang pemain yang sebelumnya telah melakukan *foul* kelimanya akan dianggap sebagai *foul* seorang

pemain yang sudah tidak bermain dan *foul* ini dibebankan dan dicatat di *scoresheet* terhadap pelatih ('B').

8) Prinsip silinder

Prinsip silinder ditentukan sebagai ruang di dalam suatu silinder khayal yang ditempati oleh seorang pemain di lantai. Ruang tersebut termasuk ruang di atas pemain dan dibatasi pada:

- a) Bagian depan oleh telapak tangan,
- b) Bagian belakang oleh pantat, dan
- c) Bagian samping oleh sisi luar dari tangan dan kaki.



Gambar 10. Prinsip Silinder

Sumber: PERBASI (2010)

Tangan dan lengan boleh dijulurkan ke depan torso tidak lebih dari posisi kaki, dengan lengan ditekuk pada siku sehingga lengan bawah

dan tangan terangkat. Jarak antar kaki akan bervariasi tergantung pada tingginya.

5. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani

Guru Penjas merupakan faktor dominan dalam proses pendidikan di sekolah karena sering kali dijadikan sebagai figur teladan oleh para siswanya. Menurut Soenarjo (2002: 5), guru Penjas adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Penjas.

Untuk menjadi guru pendidikan jasmani dan kesehatan yang professional dituntut untuk dapat berperan sesuai dengan bidangnya. Menurut Sukintaka (2001: 42), syarat menjadi guru pendidikan jasmani:

- 1) Memahami pengetahuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.
- 2) Memahami karakteristik anak.
- 3) Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk berekreasi, aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Mampu memberikan bimbingan pada anak dalam pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- 5) Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalakan, menilai dan mengorganisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 6) Memiliki pendidikan dan penguasaan keterampilan gerak.
- 7) Memiliki pemahaman tentang unsur kondisi jasmani.
- 8) Memiliki pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan serta memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- 9) Memiliki pengetahuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga
- 10) Memiliki kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Selanjutnya disebutkan agar mempunyai profil guru Penjasorkes yang disebutkan di atas, maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan.

- 2) Berpenampilan menarik.
 - 3) Tidak gagap.
 - 4) Tidak buta warna.
 - 5) Intelegen.
 - 6) Energik dan berketerampilan motorik.
- (Sukintaka, 2001: 7-8).

Dalam uraian di atas nampak jelas bahwa syarat untuk menjadi guru pendidikan jasmani memiliki berbagai komponen yang sangat luas, hal ini mengingat bahwa mata pelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Selain mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, juga terdapat peran komponen yang lain, yaitu: sikap, gerak, karakteristik siswa dan sebagainya yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Serta guru penjas juga harus mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai dan mengorganisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani

6. Kurikulum 2013 terhadap Kesiapan Guru Penjas

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan mereka. Menurut Kemendikbud (2013) Kurikulum 2013 diperlukan, salah satu diantaranya adalah bonus demografi. Bonus demografi merupakan sebuah keuntungan yang akan dimiliki oleh Indonesia dimasa yang akan datang, diperkirakan rentang tahun 2010 - 2035, di mana populasi manusia Indonesia memiliki jumlah usia produktif tinggi, sementara jumlah usia yang non produktif mencapai rendah. Bisa dibayangkan apabila pada masa ini jumlah yang produktif ini tidak produktif. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

Berkenaan dengan akan diterapkan kurikulum 2013 ada dua hal pokok yang perlu dipersiapkan pihak sekolah, pertama : mencakup kesiapan materiil, kedua : kesiapaan non materiil.

a. Kesiapaan materiil

Kesiapan materiil berkaitan dengan kesiapan guru pendidikan jasmani dalam menyangkut kurikulum 2013 meliputi perangkat kurikulum, buku ajar, keadaan kondisi sarana dan prasarana, alat bantu pembelajaran, sarana komunikasi dan ketenagaan.

b. Kesiapaan non materiil

Kesiapaan non materiil adalah kesiapan sekolah berkenaan diluar dengan materi yang sifatnya kebendaan seperti perangkat kurikulum, sarana dan prasarana sekolah, unsur keuangan dan unsur lingkungan sekolah. Pembahasan tentang persiapan non materiil berkaitan dengan kesiapan guru

pendidikan jasmani dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 adalah meliputi pengetahuan guru tentang kurikulum 2013, kesiapan dalam perencanaan pembelajaran, kesiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, dan kesiapan guru dalam evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani.

1) Kesiapan guru pendidikan jasmani tentang pemahaman kurikulum 2013

Pemahaman serta penguasaan kurikulum merupakan suatu keharusan bagi seorang guru, tak terkecuali guru pendidikan jasmani terutama dalam pengembangan kurikulum yang meliputi perencanaan, penyusunan, pelaksanaan serta evaluasi kurikulum.

2) Kesiapan guru pendidikan jasmani tentang perencanaan pembelajaran

Jika dicermati revisi kurikulum yang terjadi kali ini menyangkut 4 standar nasional pendidikan terkait, yakni standar isi, standar kompetensi lulusan, standar proses dan penilaian. Dalam hal perencanaan pembelajaran maka guru harus memahami bagaimana standar proses dalam kurikulum 2013. Pada standar proses, harapannya guru mampu melakukan pendekatan sains dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang semula fokus pada kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, kini diharapkan guru mampu membawanya keranah yang lebih ilmiah berbau riset melalui langkah- langkah kegiatan mengamati, bertanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta.

3) Kesiapan guru pendidikan jasmani dalam pelaksanaan pembelajaran

Kesiapan guru pendidikan jasmani dalam pelaksanaan pembelajaran menuntut guru untuk lebih kreatif lagi, memaksimalkan potensi siswa, memancing kreatifitas siswa memberikan aura positif saat pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya pasif mendengarkan guru berbicara akan tetapi para siswa aktif bertanya, menelaah, mengamati, dan menyimpulkan.

4) Kesiapan guru pendidikan jasmani dalam evaluasi pembelajaran

Pada kurikulum era lama hingga kurikulum KTSP yang sekarang ini evaluasi pembelajaran hanya terfokus pada evaluasi secara kognitif. Tetapi untuk kurikulum 2013 standar penilaian tidak hanya berkuat untuk pengukuran kemampuan kognitif siswa karena aspek yang lain juga tidak kalah pentingnya. Oleh karenanya, aspek yang diukur dalam kurikulum 2013 adalah aspek kompetensi (kompilasi dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

Dengan demikian, Kurikulum 2013 menggunakan filosofi sebagaimana di atas dalam mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam kreativitas, berkomunikasi, nilai dan berbagai dimensi inteligensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik. Kurikulum 2013 juga mengimplimentasikan kegiatan belajar-mengajar dengan menyentuh tiga ranah domain yaitu sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*), dan keterampilan (*skill*), melalui pembelajaran tematik yang terintegrasi. Selain hal tersebut guru penjas harus mempersiapkan diri baik kesiapan materiil maupun kesiapan non materiil agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Arief Siswayuana yang berjudul “Tingkat Kemampuan Dasar Bermain Bolabasket Siswa Kelas X MAN II Yogyakarta Tahun Ajaran 2009/2010”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa dari 48 siswa putri yang mengikuti tes kemampuan dasar bermain bolabasket terdapat 2 orang siswa atau 4,16% yang mendapat kategori “cukup”, 22 siswa atau 45,83% yang mendapat kategori “sedang”, 17 siswa atau 35,42% yang mendapat kategori kurang, 7 siswa atau 14,59% yang mendapat kategori kurang sekali.
2. Penelitian Widia Fatonah yang berjudul “Tingkat Keterampilan pada Siswa Kelas IX di SMP N 2 Bantul Tahun Ajaran 2011-2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 60 siswa putra yang mengikuti test kemampuan dasar bermain bolabasket terdapat 4 orang siswa atau 6,67% yang mendapat kategori “sangat tinggi”, 14 siswa atau 23,33% yang mendapat kategori “tinggi”, 21 siswa atau 35% yang mendapat kategori sedang , 19 siswa atau 31,67% yang mendapat kategori rendah dan 2 siswa atau 3,33% yang mendapat kategori rendah sekali.

3. Kerangka Pikir

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan salah satunya cabang olahraga bolabasket. Hal ini karena bolabasket merupakan salah satu permainan bola besar yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Pencapaian

pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai yang diamanatkan oleh kurikulum tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai.

Selain terdapat dalam kurikulum, bola basket merupakan olahraga yang banyak digemari, itu terlihat karena bolabasket merupakan olahraga yang sering dipertandingkan dalam kejuaraan antar SMA baik tingkat Kabupaten, Provinsi, maupun tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan, Perbasi, maupun yang diselenggarakan oleh swasta dibandingkan olahraga lainnya. Selain itu fasilitas lapangan bolabasket yang relatif kecil hampir terdapat di setiap SMA Negeri di Kabupaten Banyumas.

Guru pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pendorong yang besar dalam perkembangan olahraga bolabasket di sekolah karena dari sinilah seorang siswa mampu mengetahui permainan bolabasket baik dalam hal teknik maupun taktik permainan secara optimal. Selain itu, guru penjas saat mendampingi sekolah mengikuti kejuaraan juga masih kurang tahu dalam memberikan arahan kepada siswanya ketika siswa membuat kesalahan saat bertanding. Hal ini mengindikasikan kurangnya pengetahuan tentang materi permainan bolabasket oleh guru penjas itu sendiri. Padahal jika guru memiliki pengetahuan tentang materi permainan bolabasket maka kesalahan-kesalahan siswa ketika bertanding dapat kurangi.

Mengetahui merupakan salah satu aspek ranah kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran, menurut Bloom yang dikutip

oleh Joesmani (1988: 40), pengetahuan adalah mengetahui istilah-istilah umum, mengetahui fakta-fakta khusus, mengetahui metode dan prosedur, mengenai konsep dasar dan mengetahui tentang prinsip-prinsipnya. Maka apabila guru pendidikan jasmani dapat mengetahui materi permainan bolabasket diharapkan dapat berperan penting dalam memajukan prestasi cabang olahraga bolabasket di Kabupaten Banyumas melalui pembelajaran di sekolah berdasarkan kurikulum.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 3) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang semata-mata bertujuan mengetahui keadaan obyek. Menurut Jonathan Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan.

B. Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket. Adapun faktor tingkat pengetahuan yang dimaksud mencakup pengetahuan materi-materi yang berasal dari: 1) Buku panduan permainan bolabasket; 2) Peraturan PERBASI; dan 3) Kurikulum. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan materi permainan bolabasket guru penjas tersebut menggunakan tes tertulis.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dan sampel yang digunakan adalah guru penjas SMA

Negeri se-Kabupaten Banyumas sebanyak 30 guru. Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan tes tertulis kepada responden yaitu guru penjas di Kabupaten Banyumas.

Berdasarkan observasi di Kabupaten Banyumas, maka disarankan untuk mengambil populasi guru penjas di sekolah-sekolah sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Guru Penjas SMA Negeri di Kabupaten Banyumas

No	Nama Sekolah	Jumlah guru penjas
1	SMA Negeri Ajibarang	3
2	SMA Negeri Jatilawang	3
3	SMA Negeri Rawalo	2
4	SMA Negeri Baturaden	3
5	SMA Negeri Patikraja	3
9	SMA Negeri Sokaraja	3
10	SMA Negeri 1 Purwokerto	3
11	SMA Negeri 2 Purwokerto	3
12	SMA Negeri 3 Purwokerto	2
13	SMA Negeri 4 Purwokerto	2
14	SMA Negeri 5 Purwokerto	3
Jumlah Total		30

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Waktu penelitian dilaksanakan dimulai dari tanggal 1 Oktober 2014 sampai dengan 1 November 2014.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:160) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam suatu penelitian dibutuhkan alat yang dipakai untuk mengumpulkan data. Penelitian ini dilaksanakan sesuai domain kognitif dari Bloom yaitu *mengingat*, kemudian *memahami* dan *mengaplikasikan*, keproses-proses kognitif yang jarang dijumpai, yakni *menganalisis* dan *mengevaluasi*.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yang akan diteliti yaitu, tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penyusunan instrument tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9), ada 3 langkah yang ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut adalah :

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dari penelitian ini adalah tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Pengetahuan terhadap materi permainan bolabasket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa besar guru penjas di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas mengetahui materi permainan bolabasket.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahapan yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang diketemukan dalam konstrak yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan lima faktor untuk menilai tingkat pengetahuan guru penjas, yaitu: a) Mengingat (C-1), b) Memahami (C-2), c) Mengaplikasikan (C-3), d) Menganalisis (C-4) dan e) Mengevaluasi (C-5).

c. Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Berdasarkan faktor-faktor di atas kemudian dijabarkan atau disusun menjadi butir-butir pertanyaan untuk memberikan gambaran tentang keadaan faktor-faktor tersebut. Kisi-kisi angket disajikan pada tabel:

Tabel 2. Kisi-kisi Pertanyaan

Variabel	Faktor	Indikator	No. Pertanyaan	Jumlah
Tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi bolabasket	1. Mengingat (C-1)	1.1. Ukuran lapangan 1.2. Garis lapangan	1,2,3,4,24,37	6
	2. Memahami (C-2)	2.1. Jumlah pemain 2.2. Pemain cadangan	5,6,7,32,33	5
	3. Mengaplikasikan (C-3)	3.1. Passing 3.2. Shooting 3.3. Dribbling 3.4. Pivot	13,17,21,30,31	5
	4. Menganalisis (C-4)	4.1. Waktu normal 4.2. Waktu tambahan	9,15,16,22,23,27,,28,29,36,38	10
	5. Mengevaluasi (C-5)	5.1. Foul 5.2. Violation 5.3. Saat pertandingan 5.4. Setelah pertandingan	8,10,11,12,14,18,19,20,25,26,34,35,39,40	14
Jumlah Total				40

Indikator-indikator yang telah dirumuskan kedalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan dalam tes tertulis. Mengenai alternatif jawaban dalam tes tertulis penulis menggunakan *multiple choice*.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Variabel	Butir	Butir sah	Butir gugur	No butir gugur
1	Tingkat Pengetahuan Materi Permainan Bolabasket	40	40	0	0
Jumlah		40	40	0	0

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menggunakan tes tertulis. Tes tertulis yang digunakan dalam pengumpulan data yang menggunakan angket tertutup. Alasan mempergunakan angket adalah berdasarkan asumsi bahwa subyek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri dan apa yang dinyatakan oleh subyek kepada penyidik adalah benar dan dapat dipercaya.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 165) tes objektif adalah soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*). *Statement* tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan. Proses pengumpulan data dengan cara memberikan tes pengetahuan dengan jenis soal *multiple choice* kepada responden yaitu guru pendidikan jasmani SMA Negeri di Kabupaten Banyumas.

3. Uji Coba Instrumen

Angket sebelum diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgement*/dosen ahli dalam penelitian ini yaitu Bapak Dr. Dimiyati, M.Si. sebelum instrumen digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data, maka diperlukan uji instrumen untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Subjek untuk uji coba menggunakan 30 guru penjas SMA Swasta di Kabupaten Banyumas. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan komputer yaitu SPSS18 *for windows*.

4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 1) validitas suatu instrumen perlu diketahui untuk melihat seberapa jauh alat pengukur mampu mengukur apa saja yang hendak diukurnya. Instrumen dikatakan valid atau sah apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tetap (Suharsimi, 2002:145).

Uji validitas butir instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis data hasil uji coba instrumen dengan mengkorelasikan skor total dengan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson. Alasan penulis menggunakan rumusan tersebut adalah untuk mengetahui koefisien korelasinya atau tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket.

(Suharsimi Arikunto, 2006: 168)

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

n = banyaknya subjek

Untuk keperluan analisis butir soal tersebut digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Indeks kesukaran soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Difficulty } P = R/T$$

Keterangan:

R = Jumlah responden yang menjawab benar setiap butir.

T = Jumlah total responden yang menjawab tes.

Hasil perhitungan indeks kesukaran dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran dalam tabel berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Soal sukar
0,21 – 0,79	Soal sedang
0,80 – 1,00	Soal mudah

Tabel klasifikasi indeks kesukaran menurut Phompam (1981: 257)

2) Distraktor (kekuatan pilihan)

Tes yang baik apabila alternatif jawaban yang dipilih sedikitnya 5% dari semua responden yang mengerjakan soal tersebut. Berdasarkan analisis data dari 40 butir soal, 3 butir soal tergolong sukar, 26 butir soal tergolong soal sedang dan 11 butir soal tergolong soal mudah. Validitas tingkat pengetahuan materi permainan bolabasket juga dilakukan dengan analisis setiap butir pertanyaan. Untuk keperluan analisis setiap butir pertanyaan digunakan rumus *korelasi product moment* yang dikembangkan oleh *Pearson*. Perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir waktu, karena dengan perhitungan manual akan memerlukan waktu yang lama.

b. Reliabilitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 154) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Karena instrumen tersebut sudah baik, setiap instrumen pengukuran harus memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

Langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas (keandalan) instrumen. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk menguji derajat ketetapan suatu alat ukur dalam mengukur ubahan yang menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya atau diandalkan. Uji keandalan *program SPSS 16 for windows* dengan rumus *Alpha Cronbach*.

Dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right] \quad (\text{Arikunto, 1999: 193})$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal
- $\sum \delta_b^2$ = Jumlah varians butir
- δ_t^2 = Varians total

Sebagai tolak ukur tinggi rendahnya koefisien realibilitas digunakan interpretasi yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (1991: 71) sebagai berikut:

Tabel 5. Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	r_{tt}	Interprestasi
1	Tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket	0,613	tinggi

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 284), data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan, dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh presentase.

Cara menentukan angka dalam penelitian ini, akan menggunakan cara menskor tanpa hukuman. Apabila setiap subjek penelitian mampu menjawab 1 pertanyaan dengan benar maka mendapatkan nilai 1, tetapi jika tidak menjawab 1 butir pertanyaan akan mendapat nilai 0. Untuk responden yang dapat menjawab dengan benar keseluruhan soal tes yang berjumlah 40 maka akan mendapatkan nilai total 40, sehingga nilai 40 adalah nilai maksimal yang dapat diperoleh responden atau subjek penelitian.

Selanjutnya untuk menghitung presentasi yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus Anas Sudijono (2012: 43) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

f : Frekuensi Jawaban Responden

n : Frekuensi Jawaban yang diharapkan

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dinyatakan dengan presentase.

Nilai presentase tersebut kemudian diterapkan pada tabel norma nilai presentase dari Suharsimi Arikunto (1998: 284) yaitu:

Tabel 7. Norma Nilai Persentase

Interval Nilai	Keterangan
76% - 100%	Tinggi
56% - 75%	Cukup
40% - 55%	Kurang
<40%	Rendah

Dalam tabel 7. dapat dijelaskan interval nilai adalah jumlah butir soal betul dari guru penjas kemudian dijadikan dalam persen, kemudian dapat dimasukkan dalam empat kategori yaitu: tinggi, cukup, kurang dan rendah.

Berdasarkan tabel skor ideal diatas kriteria dari 40 butir soal dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Norma Nilai Penelitian

Interval Nilai	Keterangan
30 - 34	Tinggi
25 - 29	Cukup
20 - 24	Kurang
<20	Rendah

Dalam tabel 8. Dapat dijelaskan interval nilai 30 – 34 adalah guru penjas yang menjawab butir soal betul antara 30 – 34 soal termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan <20 adalah guru penjas menjawab butir soal betul kurang dari 20 butir soal betul dan termasuk dalam kategori rendah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Tes yang berupa kuesioner tentang materi pembelajaran bolabasket disebarakan kepada 30 reponden yaitu para guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Dari hasil penelitian diperoleh data tentang tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket berikut ini:

Tabel 9. Persentase Hasil Tes Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas

Responden	Jumlah Jawaban Betul	Perhitungan	Kategori
1	34 butir soal	$(34/40) \times 100\% = 85\%$	Tinggi
2	31 butir soal	$(31/40) \times 100\% = 77,5\%$	Tinggi
3	30 butir soal	$(30/40) \times 100\% = 75\%$	Cukup
4	29 butir soal	$(29/40) \times 100\% = 72,5\%$	Cukup
5	29 butir soal	$(29/40) \times 100\% = 72,5\%$	Cukup
6	29 butir soal	$(29/40) \times 100\% = 72,5\%$	Cukup
7	28 butir soal	$(28/40) \times 100\% = 70\%$	Cukup
8	28 butir soal	$(28/40) \times 100\% = 70\%$	Cukup
9	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
10	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
11	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
12	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
13	26 butir soal	$(26/40) \times 100\% = 65\%$	Cukup
14	26 butir soal	$(26/40) \times 100\% = 65\%$	Cukup
15	26 butir soal	$(26/40) \times 100\% = 65\%$	Cukup
16	25 butir soal	$(25/40) \times 100\% = 62,5\%$	Cukup
17	25 butir soal	$(25/40) \times 100\% = 62,5\%$	Cukup
18	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
19	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
20	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
21	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
22	23 butir soal	$(23/40) \times 100\% = 57,5\%$	Cukup
23	22 butir soal	$(22/40) \times 100\% = 55\%$	Kurang
24	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
25	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
26	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
27	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
28	19 butir soal	$(19/40) \times 100\% = 47,5\%$	Kurang
29	18 butir soal	$(18/40) \times 100\% = 45,5\%$	Kurang
30	15 butir soal	$(15/40) \times 100\% = 37,5\%$	Rendah

Sesuai hasil tes dapat dijelaskan kolom responden adalah jumlah guru penjas yang diteliti, kolom jumlah jawaban betul adalah jumlah total dari guru yang menjawab betul dari 40 soal yang diberikan, perhitungan adalah mengetahui persentase dari guru penjas yang diteliti dan kategori adalah tingkatan pengetahuan guru penjas setelah melakukan perhitungan. Dalam kolom kategori diterapkan norma nilai persentase menurut Suharsimi Arikunto (1998: 284) yaitu: (1) 76% - 100% norma nilai persentase tinggi, (2) 56% - 75% norma nilai persentase cukup, (3) 40% - 55% norma nilai persentase kurang, (4) <40% norma nilai persentase rendah. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket adalah 85% dan nilai terendah adalah 37,5%.

Dari hasil perhitungan tes tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas berdasarkan tes tertulis didapatkan hasil sebagai berikut: 2 responden termasuk kategori tinggi, 20 responden termasuk kategori cukup, 7 responden termasuk kategori kurang, dan 1 responden termasuk kategori rendah. Berdasarkan persentase yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto maka responden tersebut secara keseluruhan mempunyai rata-rata hasil tes tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan boabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas dalam kategori cukup.

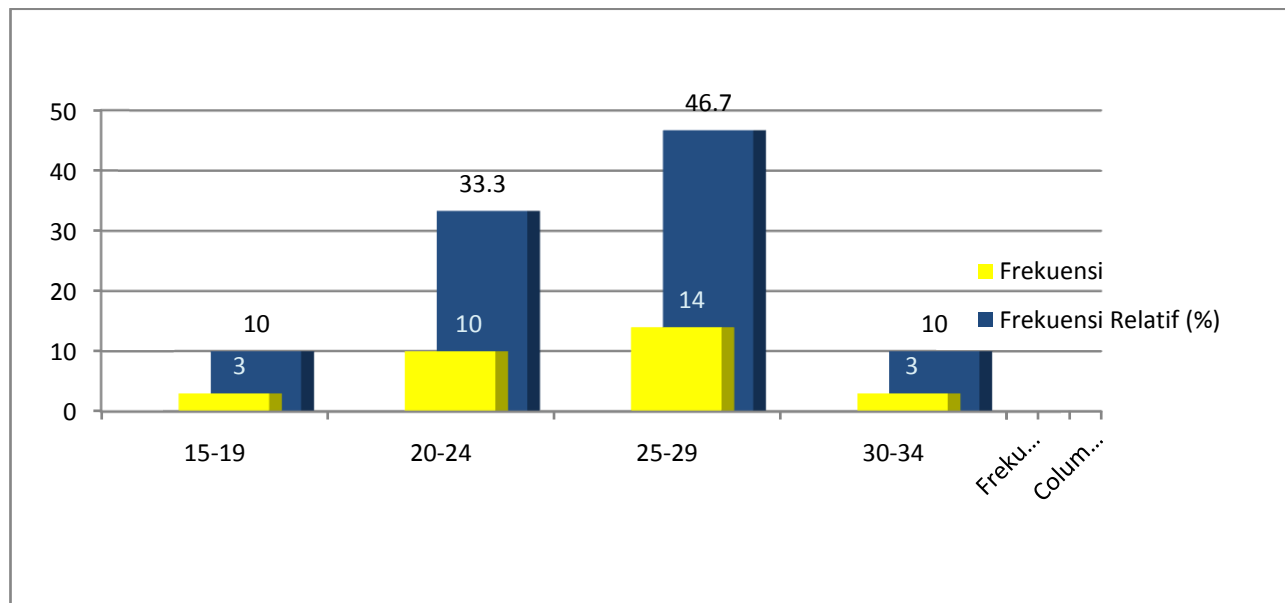
Tabel 10. Kategori Hasil Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri Se-Kabupaten Banyumas.

Interval Nilai	Keterangan	Jumlah
76% - 100%	Tinggi	2
56% - 75%	Cukup	20
40% - 55%	Kurang	7
<40%	Rendah	1

Dari hasil penelitian diperoleh data tentang tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket dengan skor yang menjawab soal benar yaitu skor tertinggi 34 dengan nilai persentase 85% dan skor terendah 15 dengan nilai persentase 37,5% dan rentang skor sebesar 19. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (mean) 25,03, median 25,5, modus 27. Distribusi frekuensi skor tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Skor

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi relatif (%)
1	15 – 19	3	10
2	20 – 24	10	33,3
3	25 – 29	14	46,7
4	30 - 34	3	10
Total		30	100%



Gambar11. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket

Dari tabel dan histogram distribusi di atas dapat dijelaskan pada kolom interval yaitu rentang jawaban benar dari sekian soal sampai sekian soal, frekuensi yaitu jumlah guru penjas pada klasifikasi interval kelasnya dan frekuensi relatif yaitu jumlah total dari setiap frekuensi dijadikan persen. Pada histogram warna kuning adalah frekuensi yang diambil dari tabel 11 dan warna biru adalah frekuensi relatif yang diambil dari tabel 11.

Untuk persentase tiap butir soal yang dijawab benar oleh 30 responden yang terdapat dalam faktor-faktor materi permainan bolabasket didapat bahwa responden yang menjawab benar tiap butir soalnya sebagai berikut: faktor sarana 73,88%, faktor pemain 64,64%, faktor teknik 79,32%, faktor waktu 45,98% dan faktor permainan 55,43%. Di bawah ini tabel persentase jawaban yang benar dalam tiap faktor tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas:

Tabel 12. Klasifikasi Indeks Kesukaran

No.	Faktor	No. Soal	Perhitungan
1	Sarana	1	$(24/30) \times 100\% = 80\%$
		2	$(18/30) \times 100\% = 60\%$
		3	$(30/30) \times 100\% = 100\%$
		4	$(12/30) \times 100\% = 40\%$
		24	$(28/30) \times 100\% = 93,3\%$
		37	$(21/30) \times 100\% = 70\%$
Rata-rata			73,88%
2	Pemain	5	$(21/30) \times 100\% = 70\%$
		6	$(28/30) \times 100\% = 93,3\%$
		7	$(22/30) \times 100\% = 73,3\%$
		32	$(7/30) \times 100\% = 23,3\%$
		33	$(19/30) \times 100\% = 63,3\%$
Rata-rata			64,64%

No.	Faktor	No. Soal	Perhitungan
3	Teknik	13	$(16/30) \times 100\% = 53,3\%$
		17	$(15/30) \times 100\% = 50\%$
		21	$(30/30) \times 100\% = 100\%$
		30	$(28/30) \times 100\% = 93,3\%$
		31	$(30/30) \times 100\% = 100\%$
Rata-rata			79,32%
4	Waktu	9	$(18/30) \times 100\% = 60\%$
		15	$(11/30) \times 100\% = 36,6\%$
		16	$(22/30) \times 100\% = 73,3\%$
		22	$(9/30) \times 100\% = 30\%$
		23	$(11/30) \times 100\% = 36,6\%$
		27	$(22/30) \times 100\% = 66,6\%$
		28	$(11/30) \times 100\% = 36,6\%$
		29	$(27/30) \times 100\% = 90\%$
		36	$(22/30) \times 100\% = 73,3\%$
		38	$(18/30) \times 100\% = 60\%$
Rata-rata			45,98
5	Permainan	8	$(26/30) \times 100\% = 86,6\%$
		10	$(26/30) \times 100\% = 86,6\%$
		11	$(20/30) \times 100\% = 66,6\%$
		12	$(10/30) \times 100\% = 43,3\%$
		14	$(23/30) \times 100\% = 76,6\%$
		18	$(20/30) \times 100\% = 66,6\%$
		19	$(6/30) \times 100\% = 20\%$
		20	$(28/30) \times 100\% = 93,3\%$
		25	$(22/30) \times 100\% = 73,3\%$
		26	$(3/30) \times 100\% = 10\%$
		34	$(16/30) \times 100\% = 53,3\%$
		35	$(11/30) \times 100\% = 36,6\%$
39	$(6/30) \times 100\% = 20\%$		
40	$(10/30) \times 100\% = 43,3\%$		
Rata-rata			55,43%

Dari tabel 12 dapat dijelaskan kolom faktor yaitu faktor dari kisi-kisi pertanyaan tentang tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan materi bolabasket sesuai ranah kognitif dari Bloom, kolom nomor soal yaitu nomor soal yang ada pada lembar soal yang diberikan kepada guru penjas, kolom perhitungan yaitu untuk mengetahui klasifikasi indeks kesukaran menurut Phompam dan pada baris rata-rata yaitu rata-rata tingkat kesukaran pada masing-masing faktor.

B. Pembahasan

Dari tabel 9 dapat diketahui bahwa rata-rata kategori hasil tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas termasuk dalam kategori cukup yaitu sebanyak 20 responden. Dengan kategori tinggi interval nilai antara 76% - 100% sebanyak 2 responden, kategori cukup interval nilai antara 56% - 75% sebanyak 20 responden, kategori kurang interval antara 40% - 55% sebanyak 7 responden dan kategori rendah interval nilai <40% sebanyak 1 responden. Dalam penelitian ini berarti masih terdapat guru pendidikan jasmani yang memiliki tingkat pengetahuan materi permainan bolabasket yang masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang diantaranya dari segi usia sudah tergolong tua dan hal ini akan berdampak pada daya ingat yang semakin menurun untuk mengingat materi yang pernah diterima sewaktu menempuh bangku pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Uhar Surhasaputra (2011: 11) sesudah menjadi guru 12 tahun ke atas tahap-tahap yang terjadi merupakan tahap dimana kontribusi peran dan tugas guru menjadi makin lemah.

Kemudian dari pengalaman mengajar juga mempunyai andil dalam menentukan tingkat pengetahuan terhadap materi permainan bolabasket. Hal ini dikarenakan semakin banyak frekuensi seorang guru mengajar maka akan dapat mengaplikasikan materi permainan pada saat proses pembelajaran. Menurut Uhar Surhasaputra (2011: 16) menjadi guru bukan soal lamanya, tetapi soal bagaimana menjadikan setiap upaya dan langkah yang difikirkan, diperbaiki dengan tetap

konsisten pada arah dan tujuan yang ingin dicapai bagi masa depan anak-anak kita, siswa-siswa kita, murid-murid kita.

Tingkat pendidikan dimana masih terdapat guru pendidikan jasmani yang berlatar belakang bukan dari prodi PJKR sehingga pengetahuan guru tentang materi permainan bolabasket masih sangat minim. Menurut Uhar Surhasaputra (2011: 6) melihat banyaknya tuntutan akan peran guru sebagai pendidik/pengajar telah membuatnya tidak mudah untuk menjadi guru, aspek teknis (ilmu instrumental/kependidikan/keguruan) dan substansi keilmuan (bidang ilmu yang diajarkan) yang perlu dikuasai merupakan alasan tidak mudahnya menjadi guru apalagi jika dikaitkan dengan kualifikasi pendidikan tertentu.

Kemudian pengembangan pengetahuan guru penjas tentang materi permainan bolabasket harus terus diperbaharui dengan cara seperti selalu membaca buku peraturan permainan bolabasket yang terbaru, membaca-baca artikel tentang peraturan permainan bolabasket diinternet, atau menghadiri seminar-seminar tentang pembaharuan peraturan permainan bolabasket. Karena peraturan-peraturan dalam permainan bolabasket sering kali berubah-ubah. Menurut Linda (2009: 46) guru diharuskan menguasai serangkaian keterampilan dan mereka harus menjadi “orang yang pandai menyesuaikan diri”. Hal tersebut berarti bahwa mereka harus menerapkan strategi-strategi yang selalu digunakan sejak dulu yang efisien serta sanggup menentukan dan menemukan strategi-strategi baru jika ternyata situasinya tidak memungkinkan diterapkannya strategi-strategi lama.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas yaitu 2 responden (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas termasuk dalam kategori cukup baik.

B. Implikasi Penelitian

Dari hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket secara umum termasuk dalam kategori cukup. Dengan kategori cukup ini tidak berarti guru pendidikan jasmani secara keseluruhan mempunyai tingkat pengetahuan yang sesuai. Berdasarkan hasil tes masih ada beberapa guru yang harus lebih banyak belajar tentang materi permainan bolabasket.

Dengan diketahuinya hasil tes tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas diharapkan ada usaha-usaha dari lembaga terkait untuk memberikan pengarahan misalnya dalam bentuk penataran-penataran untuk guru penjas yang membahas tentang materi permainan bolabasket yang sudah diperbaharui. Karena banyak peraturan-

peraturan baru yang belum diketahui oleh guru-guru penjas bahkan untuk guru penjas yang sudah tua. Atau diadakannya pertemuan khusus untuk guru penjas se-Kabupaten Banyumas untuk saling tukar pikiran. Karena dengan adanya pertemuan rutin maka antara guru penjas yang sudah tua dan guru penjas yang masih muda atau guru penjas yang belum paham dan guru penjas yang sudah paham akan saling betukar pikiran yang menjadikan semua guru penjas menjadi paham dan lebih mengetahui tentang materi permainan bolabasket. Permainan bolabasket juga masuk dalam kurikulum pembelajaran penjas, jadi permainan bolabasket sama pentingnya dengan materi olahraga yang lainnya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi tes tertulis.
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian tes tertulis sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian tes tertulis. Selain itu dalam pengisian tes tertulis diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Pengambilan data ini hanya menggunakan angket tertutup, akan lebih baik jika disertai dengan wawancara.

D. Saran

Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian, maka ada beberapa pandangan-pandangan penelitian yang sekiranya dapat diangkat menjadi saran diantaranya:

1. Bagi para guru penjas diharapkan penelitian ini bisa menjadi wacana untuk lebih meningkatkan pengetahuannya tentang materi permainan bolabasket
2. Bagi pihak Dinas Pendidikan Nasional dapat dijadikan masukan dalam mengambil kebijaksanaan pendidikan khususnya yang berhubungan dengan pendidikan jasmani, supaya tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.
3. Bagi peneliti yang lain serupa untuk mengembangkan penelitian yang serupa dari segi faktor-faktor yang lainnya dan tidak hanya terfaktor hanya pada kawasan materi permainan bolabasket.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Ragillia (2012). *Teknik Permainan Bola Basket Lengkap*. Diakses dari <https://classicerseleven.wordpress.com/tag/teknik-permainan-bola-basket-lengkap/>. Pada tanggal 3 November 2014. Pukul 19.30 WIB.
- Akros Abidin. (1999). Buku Penuntun “Bolabasket Kembar” (Dapat Dibuat di Lahan Yang Sempit). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief Siswayuana.(2010). Tingkat Kemampuan Dasar Bermain Bolabasket Siswa Kelas X MAN II Yogyakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi tidak diterbitkan. UNY.
- Benjamin.S Bloom. (2010). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. (Alih Bahasa: Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). Ketarampilan Bola Basket. Yogyakarta: FIK UNY.
- Frank Mc Guire. (1991). Bolabasket Teknik Menyerang dan Taktik Bertahan. Semarang: Dahara Prize.
- Hal Wissel. (1996). Bola Basket. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- . (2000). Bola Basket. Jakarta Utara: PT. Raja Grafindo Persada.
- Joesmani. (1988). Pengukuran dan Evaluasi Dalam Pengajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jonathan Sarwono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jon Oliver. (2007). Dasa-Dasar Bola Basket. America: Human kinetics.
- Kemendikbud. (2013). Informasi Kurikulum Untuk Masyarakat. Yogyakarta.
- Kepres. UU RI Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Linda Darling dan John Baratz. (2009). Guru yang Baik di Setiap Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Muhajir. 2004. Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek SMA kelas 1. Jakarta: Erlangga.
- Ngalim Purwanto. (2000). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuril Ahmadi. (2007). Permainan Bolabasket. Surakarta: Era Intermedia.
- Phompam, W James. (1981). Modern Educational Measurement. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.

- Saifudin Azwar. (1997). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Shahibul Ahyan. (2013). Pengetahuan. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan>. Pada tanggal 7 Agustus 2014. Pukul 19.51 WIB.
- Soedjono Soekamto. (1987). Pengendalian Sosial. Jakarta: Rajawali.
- Soekidjo Notoadmojo. (2003). Pengetahuan. Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan>. Pada tanggal 7 Agustus 2014. Pukul 19.51 WIB.
- Soenarjo. (2002). Usaha Kesehatan Sekolah. Bandung: Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. (1998). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- . (1999). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- . (2002). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- . (2006). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Rev.ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukintaka. (2001). Teori Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suriasumantri. (1993). Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sutrisno Hadi. (1991). Analisis Butir untuk Hasil Instrumen. Yogyakarta: Andi Offset.
- Uhar Suharsaputra. (2011). Menjadi Guru Berkarakter. Yogyakarta: Paramitra Publising.
- Vic Ambler. (1990). Petunjuk Untuk Pelatih & Pemain Bola Basket. Bandung: Pionir.
- Widia Fatobah. (2014). Tingkat Keterampilan Siswa Kelas IX di SMP N 2 Bantul Tahun Ajaran 2011-2012. Skripsi tidak diterbitkan. UNY.
- Yoogi. (2014). Bola Besar Bola Basket Permainan Bola. Diakses dari <http://yoogiepenjasorkes.blogspot.com/2014/10/bola-besar-bola-basket-permainan-bola.html>. Pada tanggal 3 November 2014. Pukul 19.45.

LAMPIRAN

1. Lampiran Surat Izin Penelitian.

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dimiyati, M.Si
Unit Kerja : FIK UNY

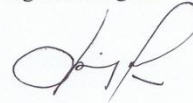
Menerangkan bahwa instrumen penelitian (eksperimen) Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Febyan Aditya Krisnanto
NIM : 10601244239

Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas.

Telah di Expert Judgement dan memenuhi persyaratan sebagai instrumen utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 25 September 2014
Yang menerangkan



Dr. Dimiyati, M.Si
NIP. 19670127 199203 1 002

b. Surat Ijin Penelitian dari Kampus



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 671/UN.34.16/PP/2014
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 September 2014

Yth. : Ka. Badan Kesbanglinmas
Jl. Jenderal Sudirman No. 5
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Febyan Aditya Krisnanto
NIM : 106021244239
Jurusan/Prodi : POR/PJKR
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 1 Oktober s.d. 1 November 2014
Tempat/obyek : SMA Negeri di Kabupaten Banyumas
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Guru Penjas Terhadap Materi Permainan Bola Basket SMA Negeri Se-Kabupaten Banyumas.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,
Drs. Sunaris Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

- Tembusan :
1. Kepala Sekolah SMA
 2. Kaprodi. PJKR
 3. Pembimbing TAS
 4. Mahasiswa ybs.

c. Surat Ijin Dari Badan Penanaman Modal Daerah (BPMD) Jawa Tengah

	<p style="text-align: center;">PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH</p> <p>Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487 Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id http : // bpmd.jatengprov.go.id Semarang - 50131</p>
REKOMENDASI PENELITIAN NOMOR : 070/2002/04.2/2014	
Dasar :	<ol style="list-style-type: none">1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.
Memperhatikan :	Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/2153/Kesbang/2014 tanggal 26 September 2014 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian.
Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :	
<ol style="list-style-type: none">1. Nama2. Alamat3. Pekerjaan	<p>: FEBYAN ADITYA KRISNANTO. : Dusun Satu Rt.002/Rw 004 Kel. Rawalo, Kec. Rawalo, Kab. Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. : Mahasiswa.</p>
Untuk :	Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :
<ol style="list-style-type: none">a. Judul Proposalb. Tempat / Lokasic. Bidang Penelitiand. Waktu Penelitiane. Penanggung Jawabf. Status Penelitiang. Anggota Penelitih. Nama Lembaga	<p>: TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BASKET SMA NEGERI SE-KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2013/2014. : SMA Negeri Se- Kab. Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. : Keolahragaan. : 01 Oktober s.d. 01 November 2014. : Dr. Dimiyati, M.Si : Baru. : - : Universitas Negeri Yogyakarta.</p>
Ketentuan yang harus ditaati adalah :	
<ol style="list-style-type: none">a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.	
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.	
<p>Semarang, 30 September 2014</p> <p>KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH PROVINSI JAWA TENGAH</p> <p> Ir. YUNI ASTUTI, MA. Pembina Utama Muda NIP. 196206211987092001</p>	
UPT PTSP BPMD 30/09/2014	



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Semarang, 30 September 2014

Nomor : 070/1334
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Bupati Banyumas
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Banyumas

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/2002/04.2/2014 Tanggal 30 September 2014 atas nama FEBYAN ADITYA KRISNANTO dengan judul proposal TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BASKET SMA NEGERI SE-KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2013/2014, untuk dapat ditindak lanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. FEBYAN ADITYA KRISNANTO;
6. Arsip,-

d. Surat Ijin Dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA)
Kabupaten Banyumas



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)
Jln. Prof. Dr. Soeharso No. 45 Purwokerto Kode Pos 53114
Telp. (0281) 632548, 632116 Faksimile (0281) 640715

SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : 070.1/ 01253/ X / 2014

I. Membaca : 1. Surat dari Dekan, Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan; nomor : 671/UN.34.16/PP/2014, tanggal : 26 September 2014, perihal : Permohonan Izin Penelitian
2. Surat Rekomendasi Penelitian Kepala Bakesbangpollinmas Kabupaten Banyumas nomor : 070/1318/1714/2014, tanggal : 06 Oktober 2014

II. Menimbang : Bahwa kebijaksanaan mengenai sesuatu kegiatan ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat perlu dibantu pelaksanaannya.

III. Memberikan izin kepada :

1. Nama : **Febyan Aditya Kisnanto**
2. Alamat : Dusun Satu Rt. 02 Rw. 04 Rawalo, Kec. Rawalo, Kab. Banyumas
3. Pekerjaan : Mahaiswa
4. Judul Penelitian : **TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BASKET SMA NEGERI SE-KABUPATEN BANYUMAS**
5. Bidang : Keolahragaan
6. Lokasi Penelitian : SMA Negeri Se-Kabupaten Banyumas
7. Lama Berlaku : 3 bulan 06 Oktober 2014 s/d 06 Januari 2015
8. Penanggung Jawab : **Dr. Dimyati, M.Si**
9. Pengikut : - orang

IV. Untuk melaksanakan kegiatan ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat di wilayah Kabupaten Banyumas dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak dilaksanakan untuk tujuan lain yang dapat berakibat melakukan tindakan pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- b. Sebelum melaksanakan kegiatan dimaksud, terlebih dahulu melaporkan kepada wilayah setempat.
- c. Mentaati segala ketentuan dan peraturan-peraturan yang berlaku juga petunjuk-petunjuk dari pejabat pemerintah yang berwenang.
- d. Apabila masa berlaku Surat Izin Penelitian sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon.
- e. Setelah selesai pelaksanaan kegiatan dimaksud menyerahkan hasilnya kepada Bappeda Kabupaten Banyumas Up. Bidang Penelitian, Pengembangan dan Statistik Bappeda Kabupaten Banyumas.

DIKELUARKAN DI : PURWOKERTO
PADA TANGGAL : 06 Oktober 2014
An. KEPALA BAPPEDA KABUPATEN BANYUMAS
KEPALA BIDANG PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN STATISTIK
Ub. Kasubid Penelitian dan Pengembangan


ANDONO, ST., M.Eng.
Perjata
NRP. 070325 200312 1 008

TEMBUSAN disampaikan kepada Yth. :

1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Banyumas;
2. Dekan, Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Banyumas;
4. Kepala SMA Se-Kabupaten Banyumas;
5. Arsip (Bidang Litbang dan Statistik Bappeda Kab. Banyumas);

e. Surat Ijin dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN

Jalan Perintis Kemerdekaan 75 Purwokerto Kode Pos 53141
Telp (0281) 635220, Faks. 0281-630869

Email : info@dindikbanyumas.net – Website : <http://www.dindikbanyumas.net>

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 070 / 284 / 2014

Menunjuk Surat dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA),
Nomor : 070.1/01253/X/2014 tanggal 06 Oktober 2014 perihal Permohonan Izin Penelitian,
dengan ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak berkeberatan memberi izin
penelitian kepada :

Nama : **FEBYAN ADITYA KISNANTO**
NIM : 106021244239
Program Studi : POR/PJKR
Judul Penelitian : **TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TERHADAP
MATERI PERMAINAN BOLA BASKET SMA NEGERI SE
KABUPATEN BANYUMAS**
Lokasi : SMA Negeri se Kabupaten Banyumas
Waktu Penelitian : 3 bulan (05 Oktober s/d 05 Januari 2015)
Penanggungjawab : Dr. Dimiyati, M.Si.
Pengikut : -

Setelah selesai penelitian menyerahkan hasilnya kepada Dinas Pendidikan Kabupaten
Banyumas.

Demikian kepada yang bersangkutan untuk menjadikan periksa dan dilaksanakan.

Purwokerto, 09 Oktober 2014

a.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN BANYUMAS
Sekretaris
ub.
Kasubbag Umum



TEMBUSAN disampaikan kepada Yth. :

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas (sebagai laporan);
2. Perguruan Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Kepala Bidang Dinas Pendidikan Kab. Banyumas;
4. Kepala Sekolah
5. Arsip (Subbag Umum Dinas Pendidikan Kab. Banyumas).

Lampiran 2. Hasil Olah Data

Persentase menurut Anas Sudijono, (2011: 40-41)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

f : frekwensi pengamatan

n : jumlah responden

Responden	Jumlah Jawaban Betul	Perhitungan	Kategori
1	34 butir soal	$(34/40) \times 100\% = 85\%$	Tinggi
2	31 butir soal	$(31/40) \times 100\% = 77,5\%$	Tinggi
3	30 butir soal	$(30/40) \times 100\% = 75\%$	Cukup
4	29 butir soal	$(29/40) \times 100\% = 72,5\%$	Cukup
5	29 butir soal	$(29/40) \times 100\% = 72,5\%$	Cukup
6	29 butir soal	$(29/40) \times 100\% = 72,5\%$	Cukup
7	28 butir soal	$(28/40) \times 100\% = 70\%$	Cukup
8	28 butir soal	$(28/40) \times 100\% = 70\%$	Cukup
9	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
10	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
11	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
12	27 butir soal	$(27/40) \times 100\% = 67,5\%$	Cukup
13	26 butir soal	$(26/40) \times 100\% = 65\%$	Cukup
14	26 butir soal	$(26/40) \times 100\% = 65\%$	Cukup
15	26 butir soal	$(26/40) \times 100\% = 65\%$	Cukup
16	25 butir soal	$(25/40) \times 100\% = 62,5\%$	Cukup
17	25 butir soal	$(25/40) \times 100\% = 62,5\%$	Cukup
18	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
19	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
20	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
21	24 butir soal	$(24/40) \times 100\% = 60\%$	Cukup
22	23 butir soal	$(23/40) \times 100\% = 57,5\%$	Cukup
23	22 butir soal	$(22/40) \times 100\% = 55\%$	Kurang
24	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
25	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
26	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
27	21 butir soal	$(21/40) \times 100\% = 52,5\%$	Kurang
28	19 butir soal	$(19/40) \times 100\% = 47,5\%$	Kurang
29	18 butir soal	$(18/40) \times 100\% = 45,5\%$	Kurang
30	15 butir soal	$(15/40) \times 100\% = 37,5\%$	Rendah

Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran menurut Phompam (1981)

$$\text{Difficulty } P = R/T$$

Keterangan:

R = Jumlah responden yang menjawab benar setiap butir.

T = Jumlah total responden yang menjawab tes.

No.	Faktor	No. Soal	Perhitungan
1	Sarana	1	(24/30) X 100% = 80%
		2	(18/30) X 100% = 60%
		3	(30/30) X 100% = 100%
		4	(12/30) X 100% = 40%
		24	(28/30) X 100% = 93,3%
		37	(21/30) X 100% = 70%
Rata-rata			73,88%
2	Pemain	5	(21/30) X 100% = 70%
		6	(28/30) X 100% = 93,3%
		7	(22/30) X 100% = 73,3%
		32	(7/30) X 100% = 23,3%
		33	(19/30) X 100% = 63,3%
Rata-rata			64,64%
3	Teknik	13	(16/30) X 100% = 53,3%
		17	(15/30) X 100% = 50%
		21	(30/30) X 100% = 100%
		30	(28/30) X 100% = 93,3%
		31	(30/30) X 100% = 100%
Rata-rata			79,32%
4	Waktu	9	(18/30) X 100% = 60%
		15	(11/30) X 100% = 36,6%
		16	(22/30) X 100% = 73,3%
		22	(9/30) X 100% = 30%
		23	(11/30) X 100% = 36,6%
		27	(22/30) X 100% = 66,6%
		28	(11/30) X 100% = 36,6%
		29	(27/30) X 100% = 90%
		36	(22/30) X 100% = 73,3%
		38	(18/30) X 100% = 60%
Rata-rata			45,98
5	Permainan	8	(26/30) X 100% = 86,6%
		10	(26/30) X 100% = 86,6%
		11	(20/30) X 100% = 66,6%
		12	(10/30) X 100% = 43,3%
		14	(23/30) X 100% = 76,6%
		18	(20/30) X 100% = 66,6%
		19	(6/30) X 100% = 20%
		20	(28/30) X 100% = 93,3%
		25	(22/30) X 100% = 73,3%
		26	(3/30) X 100% = 10%
		34	(16/30) X 100% = 53,3%
		35	(11/30) X 100% = 36,6%
39	(6/30) X 100% = 20%		
40	(10/30) X 100% = 43,3%		
Rata-rata			55,43%

Validitas Instrumen

	Pearson Correlations	Sig (1-tailed)	N
VAR00001	.557(**)	.002	30
VAR00002	.663(**)	.000	30
VAR00003	.382(*)	.036	30
VAR00004	.533(**)	.003	30
VAR00005	.322(*)	.027	30
VAR00006	.724(**)	.000	30
VAR00007	.662(**)	.000	30
VAR00008	.510(**)	.000	30
VAR00009	.566(**)	.004	30
VAR00010	.383(*)	.037	30
VAR00011	.689(**)	.000	30
VAR00012	.504(**)	.000	30
VAR00013	.860(**)	.000	30
VAR00014	.492(**)	.004	30
VAR00015	.622(**)	.001	30
VAR00016	.373(*)	.048	30
VAR00017	.665(**)	.000	30
VAR00018	.387(*)	.030	30
VAR00019	.753(**)	.000	30
VAR00020	.649(**)	.025	30
VAR00021	.777(**)	.000	30
VAR00022	.745(**)	.000	30
VAR00023	.365(*)	.030	30
VAR00024	.378(*)	.036	30
VAR00025	.583(**)	.001	30
VAR00026	.632(**)	.000	30
VAR00027	.656(**)	.000	30
VAR00028	.487(**)	.006	30
VAR00029	.512(**)	.004	30
VAR00030	.425(**)	.015	30
VAR00031	.397(*)	.022	30
VAR00032	.474(**)	.007	30
VAR00033	.356(*)	.028	30
VAR00034	.437(**)	.013	30
VAR00035	.504(**)	.004	30
VAR00036	.365(*)	.033	30
VAR00037	.519(**)	.003	30
VAR00038	.537(**)	.002	30
VAR00039	.528(**)	.003	30
VAR00040	.526(**)	.003	30
TOTAL	1.000		30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Lampiran. Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.613	.610	40

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	.595	.100	.967	.867	9.667	.058	40

Lampiran 3. Angket Penelitian

**KUISIONER
TINGKAT PENGETAHUAN GURU PENJAS TERHADAP MATERI
PERMAINAN BOLABASKET SMA/SEDERAJAT SE-KABUPATEN
BANYUMAS**

Hal : Permohonan Pengisian Angket Responden

Kepada Yth

Bapak/ibu/saudara/I Responden ditempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penelitian mengenai” tingkat pengetahuan guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA/Sederajat se-Kabupaten Banyumas” maka kami mohon kesedian Bapak/ibu/saudara/I untuk dapat mengisi kuisisioner yang kami ajukan. Kami berharap Bapak/ibu/saudara/I bersedia mengisi sesuai dengan keyakinan anda. Untuk diketahui bahwa kuisisioner ini hanyalah untuk kepentingan akademis dan ilmiah saja. Setiap jawaban merupakan bantuan bagi penelitian kami. Hasil dari penelitian ini hanya dipergunakan bagi keperluan penulisan ilmiah, oleh karena itu kami sangat mengharap ketelitian, kejujuran dan kesungguhan Bapak/ibu/saudara/I dalam mengisi kuisisioner ini, sehingga hasilnya dapat mencerminkan keberadaan yang sebenarnya. Kami sangat berterima kasih atas kerjasamanya.

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas saudara dengan lengkap pada lembar jawaban yang sudah disediakan.
2. Bacalah pernyataan pada lembar soal yang telah disediakan dengan cermat.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan memberikan tanda silang (X) pada a, b, c, atau d
4. Saudara diharapkan menjawab semua pernyataan yang ada pada lembar jawaban yang sudah disediakan.
5. Sebelum angket ini dikembalikan, periksalah kembali sampai saudara yakin bahwa angket saudara sudah anda jawab semua dan tidak ada yang terlewati.
6. Saudara tidak perlu khawatir, kerahasiaan jawaban saudara, kami jamin.
7. Hasil angket ini tidak akan mempengaruhi kedudukan dan evaluasi kerja saudara, tetapi hanya untuk kepentingan penelitian saja.

LEMBAR JAWABAN

Identitas Responden :

Nama Lengkap :

Nama Sekolah :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban paling tepat!

1.	a	b	c	d
2.	a	b	c	d
3.	a	b	c	d
4.	a	b	c	d
5.	a	b	c	d
6.	a	b	c	d
7.	a	b	c	d
8.	a	b	c	d
9.	a	b	c	d
10.	a	b	c	d
11.	a	b	c	d
12.	a	b	c	d
13.	a	b	c	d
14.	a	b	c	d
15.	a	b	c	d
16.	a	b	c	d
17.	a	b	c	d
18.	a	b	c	d
19.	a	b	c	d
20.	a	b	c	d

21.	a	b	c	d
22.	a	b	c	d
23.	a	b	c	d
24.	a	b	c	d
25.	a	b	c	d
26.	a	b	c	d
27.	a	b	c	d
28.	a	b	c	d
29.	a	b	c	d
30.	a	b	c	d
31.	a	b	c	d
32.	a	b	c	d
33.	a	b	c	d
34.	a	b	c	d
35.	a	b	c	d
36.	a	b	c	d
37.	a	b	c	d
38.	a	b	c	d
39.	a	b	c	d
40.	a	b	c	d

2014

....., Oktober

()

LEMBAR SOAL

Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah pertanyaan dengan seksama.
- b. Pilih jawaban yang menurut anda paling tepat.
- c. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban paling tepat pada lembar jawaban yang sudah disediakan.

1. Berapa ukuran lapangan bolabasket?
 - a. panjang 28 meter dan lebar 15 meter
 - b. panjang 28 meter dan lebar 16 meter
 - c. panjang 29 dan lebar 15 meter
 - d. panjang 29 dan lebar 16 meter
2. Bagaimana warna seragam dari sebuah tim, kecuali?
 - a. kaos dengan warna dominan yang sama bagian depan dan belakang.
 - b. celana pendek dengan warna dominan yang sama bagian depan dan belakang, tetapi tidak perlu sewarna dengan kaosnya.
 - c. kaos kaki dengan warna dominan yang sama untuk semua pemain dari suatu tim.
 - d. kaos kaki warna dominan dengan celana dan warna kaos yang berbeda.
3. Berapakah lebar garis *endline* dan *sideline*?
 - a. 7 cm
 - b. 6 cm
 - c. 5 cm
 - d. 4 cm
4. Berapa ukuran bola yang digunakan untuk siswa SMA, SMK, maupun MA baik putra atau putri?
 - a. 5.
 - b. 6
 - c. 7
 - d. 8
5. Berapa maksimal anggota yang diizinkan untuk bermain termasuk kapten tim?
 - a. 9 orang
 - b. 10 orang
 - c. 11 orang
 - d. 12 orang

b. lima belas (15) menit setelah waktu dimulainya pertandingan yang telah dijadwalkan, tim tersebut tidak hadir atau tidak dapat menghadirkan lima (5) pemain yang siap untuk bermain.

c. tindakan tim tersebut mencegah pertandingan untuk dapat dimainkan.

d. menolak bermain setelah diinstruksikan untuk bermain oleh referee.

35. Berapa poin yang diperoleh ketika menang dengan cara forfeit?

a. 20

c. 40

b. 30

d. 50

36. Ketika timnya sedang menguasai bola hidup di *frontcourt* dan jam pertandingan berjalan. seorang pemain tidak boleh tetap berada di daerah bersyarat lawan lebih dari....

a. 3 detik

c. 10 detik

b. 8 detik

d. 24 detik

37. Terdiri dari apa sajakah *Backcourt*?

a. terdiri dari keranjang lawan, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* di belakang keranjang lawan, *side line* dan sisi dalam dari garis tengah terdekat dengan keranjang lawan.

b. terdiri dari keranjang milik sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* di belakang keranjang milik sendiri, *side line* dan garis tengah.

c. terdiri dari keranjang lawan, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* di belakang keranjang lawan, *side line* dan sisi luar dari garis tengah terdekat dengan keranjang lawan.

d. terdiri dari keranjang milik sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* di depan keranjang milik sendiri, *side line* dan garis tengah.

38. Berapa poin yang didapat suatu tim jika memasukan bola dari luar daerah bersyarat?

a. 1

c. 3

b. 2

d. 4

39. Apa yang terjadi jika bola *jumball* tidak ditepis setidaknya oleh salah satu pelompat?

- a. permainan dilanjutkan
- b. *jumball* diulang
- c. pelompat mendapat peringatan wasit
- d. dianggap *foul*

40. Prinsip silinder ditentukan sebagai ruang di dalam suatu silinder khayal yang ditempati oleh seorang pemain di lantai. Ruang tersebut termasuk ruang di atas pemain dan dibatasi kecuali pada....

- a. bagian depan oleh telapak tangan,
- b. bagian depan oleh badan
- c. bagian belakang oleh pantat
- d. bagian samping oleh sisi luar dari tangan dan kaki.

Lampiran 4. Dokumentasi



Mendatangi SMA Negeri di Kabupaten Banyumas dan membuat janji dengan guru penjas.



Pengisian angket oleh guru penjas.