

**PERBEDAAN PEMAHAMAN PELATIH DAN WASIT BOLA BASKET  
DI DIY DALAM PERATURAN PERMAINAN  
BOLA BASKET**

**SKRIPSI**

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



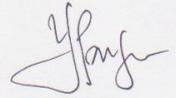
Oleh:  
Denny Sanjaya  
NIM. 09602241008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket” yang disusun oleh Denny Sanjaya, NIM. 09602241008 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2016  
Pembimbing



CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or  
NIP. 19711229 200003 2 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket“ yang disusun oleh Denny Sanjaya, NIM. 09602241008 benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dan 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, Juni 2016  
Yang Menyatakan,

Denny Sanjaya  
NIM. 09602241008

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket“ yang disusun oleh Denny Sanjaya, NIM. 09602241008 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 29 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or	Ketua		29 Juli 2016
Ratna Budiarti, M.Or	Sekretaris Penguji		29 Juli 2016
Budi Aryanto, M.Pd	Penguji I (Utama)		29 Juli 2016
Dr. Endang Rini Sukanti, M.S	Penguji II (Pendamping)		29 Juli 2016

Yogyakarta, Juli 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

- Manusia hidup di dunia harus mengutamakan keselamatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan. Serta menghilangkan sifat murka.
- Seorang juara sejati bukanlah seseorang yang sering memenangkan suatu perlombaan atau kejuaraan, melainkan seseorang yang bisa mengaplikasikan ilmu yang telah didapatnya untuk orang lain, serta menciptakan juara-juara baru yang lebih berprestasi lagi melebihi apa yang telah dicapai oleh dirinya sendiri (Denny S).

## PERSEMBAHAN

Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

- Ibuku tersayang Ibu “**TITIK MARYANTI**” yang tiada henti-hentinya selalu mendukung saya dan selalu mendoakan saya disetiap doamu agar anakmu ini sukses, selesai sudah perjuangan saya untuk mendapatkan gelar sarjana, gelar yang membuat mama bangga kepada saya, senyuman mama yang selalu membuat saya menjadi semangat walaupun hati mama terasa sedih dan kesepian selama enam tahun ini karena kesibukan saya untuk meraih gelar ini, semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang mama yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu sepanjang masa.
- Ayahku tersayang bapak “**SURADIMAN**” yang tiada henti-hentinya selalu mendukung saya dan selalu mendoakan saya disetiap doamu agar anakmu ini sukses, selesai sudah perjuangan saya untuk mendapatkan gelar sarjana, gelar yang membuat ayah bangga kepada saya, nasehat ayah yang selalu membuat saya menjadi semangat walaupun hati ayah terasa sedih dan kesepian selama enam tahun ini karena kesibukan saya untuk meraih gelar ini, semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang ayah yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu sepanjang masa
- Kakakku tercinta Sukma Oktavina S.Pd, yang tiada henti-hentinya mengingatkan, mendoakan dan memberikan motivasi untukku, uang sakumu yang selama tiga tahun ini enggak akan aku sia-siakan kakak, semua sudah terbayar lunas dengan gelar ini.
- Adikku tercinta Ria Raditya, yang tiada henti-hentinya mengingatkan, mendoakan dan memberikan motivasi untukku, semangat darimu yang selama ini enggak akan aku sia-siakan dik, semua sudah terbayar lunas dengan gelar ini.
- Rekan-rekan wasit dan pelatih DIY yang banyak membantu.
- Teman-teman PKO 2009 yang terus menyemangati saya.

# PERBEDAAN PEMAHAMAN PELATIH DAN WASIT BOLA BASKET DI DIY DALAM PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET

**Oleh:**

Denny Sanjaya  
NIM. 09602241008

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif komparatif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini yaitu pelatih dan wasit bola basket di DIY yang berjumlah 40 orang. Teknik *sampling* menggunakan dengan *purposive sampling*, dengan kriteria (1) pelatih dan wasit bola basket di DIY, (2) pelatih dan wasit bola basket minimal mempunyai lisensi C. Berdasarkan kriteria yang memenuhi berjumlah 24 orang, yang terdiri atas 12 orang wasit dan 12 orang pelatih. Teknik analisis data menggunakan analisis uji t dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket, dengan  $t_{hitung} 3,245 > t_{tabel} 2,074$ , dan nilai signifikansi  $0,004 < 0,05$ . (2) Pemahaman wasit lebih baik daripada pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket, dengan selisih rata-rata nilai sebesar 5,25.

Kata kunci: *pemahaman, pelatih, wasit, peraturan permainan bola basket*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket“ dapat diselesaikan dan lancar.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or., Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, dan Pembimbing Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
5. Seluruh dosen dan staf jurusan PKL yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.

6. Teman-teman PKL 2009, terima kasih kebersamaannya, maaf bila banyak salah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2016  
Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Batasan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	10
1. Kualitas Pemahaman .....	10
2. Hakikat Permainan Bola Basket .....	13
3. Teknik Dasar Permainan Bola Basket .....	15
4. Peraturan Bola Basket .....	31
5. Hakikat Wasit Permainan Bola Basket .....	35
6. Hakikat Pelatih .....	39
B. Penelitian yang Relevan .....	48
C. Kerangka Berpikir .....	50
D. Hipotesis Penelitian .....	52
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	53
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	53
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	54
E. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	60
1. Deskripsi Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian .....	60
2. Deskripsi Data Penelitian .....	60
3. Tingkat Kesukaran Soal Tes .....	63
4. Daya Beda Soal Tes .....	63
5. Hasil Uji Prasyarat .....	64
6. Hasil Uji Hipotesis .....	65

B. Pembahasan .....	66
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	68
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	68
C. Keterbatasan Penelitian .....	69
D. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Pelatih dan Wasit Bola Basket Lisensi C.....	54
Tabel 2. Deskriptif Statistik Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket .....	61
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket .....	61
Tabel 4. Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	63
Tabel 5. Daya Beda Butir Tes.....	63
Tabel 6. Uji Normalitas .....	64
Tabel 7. Uji Homogenitas.....	65
Tabel 8. Uji-t Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket .....	65

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Cara Memegang Bola yang Benar .....	18
Gambar 2. Ilmu-Ilmu Penunjang yang Memperkaya Bidang Ilmu pada Teori dan Metodologi Latihan .....	44
Gambar 3. Diagram Batang Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket.....	62
Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	63
Gambar 5. Diagram Batang Daya Beda.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas .....	75
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	76
Lampiran 3. Data Penelitian.....	80
Lampiran 4. Deskriptif Statistik.....	82
Lampiran 5. Uji Normalitas .....	84
Lampiran 6. Uji Homogenitas.....	85
Lampiran 7. Uji t.....	86
Lampiran 8. Cara Menghitung Norma Penilaian .....	87
Lampiran 9. Tabel t.....	88
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Permainan bola basket dapat menimbulkan rasa puas bagi orang yang melihatnya, apabila dalam permainan tersebut pemain mampu bermain dengan baik, melakukan teknik-teknik permainan dengan benar, disertai kerja sama antar pemain dalam satu tim yang baik, membuat tim akan lebih tangguh dan susah untuk dikalahkan (Wissel Hal, 1996: 24). Pertandingan merupakan alat ukur bagi pembinaan olahraga prestasi. Keberhasilan dalam pembinaan prestasi khususnya bola basket akan ditentukan dalam keberhasilan pada suatu kejuaraan atau pertandingan. Sebuah pertandingan pada hakikatnya diatur dan dikendalikan oleh suatu peraturan. Dalam olahraga bola basket, salah satu peraturan pengendali tersebut disusun dan diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale de Basketball*), khususnya oleh Komisi Teknis (*Technical Commission*), dan disebut *Official Basketball Rules*. *Rules* tersebut bukanlah satu-satunya peraturan permainan bola basket yang ada di dunia internasional tetapi merupakan peraturan yang paling banyak digunakan di sejumlah negara, termasuk di Indonesia (*Official Basketball Rules, FIBA, 2006*). Dalam perkembangannya, *Official Basketball Rules* telah mengalami beberapa kali revisi. Perubahan tersebut tidak lain untuk memberikan jawaban pada sistem olahraga modern yang menuntut suatu permainan yang atraktif, dinamis, dan progresif sehingga dapat menarik banyak peminat.

Di dalam kompetisi yang sehat, biasanya *fair play* mampu mengantarkan sebuah tim mencapai kemenangan dengan prestasi terbaik, indah dan mengesankan, sedangkan pada kompetisi yang tidak menjunjung nilai-nilai sportivitas, sering kali prestasi dan kemenangan menjadi sebuah isapan jempol, bahkan kurang berkesan positif ketika para pemain belum memahami aturan dan sistem pertandingan olahraga yang bersifat *fair play*. Menurut Oliver (2007: ix) kunci untuk menikmati segala pengalaman bermain bola basket semua peserta adalah meningkatkan sportivitas. Sportivitas berkaitan dengan bagaimana para pemain bola basket bermain dengan mematuhi peraturan, menghormati lawan dan para pemimpin pertandingan, serta memainkan peranan mereka secara perseorangan maupun bersama tim di lapangan.

Di samping pelatih, wasit juga banyak pegang peranan dalam meningkatkan prestasi. Ketertiban pertandingan dan keteraturan kompetisi sangat ditentukan oleh kualitas wasit. Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga. Ada bermacam-macam istilah wasit. Dalam bahasa Inggris dikenal *referee*, *umpire*, *judge* atau *linesman*. Istilah wasit dalam bahasa Inggris *Referee* berasal dari sepak bola. Awalnya kapten dari setiap tim saling berkonsultasi untuk menyelesaikan perselisihan yang terjadi di lapangan. Kemudian peran ini didelegasikan kepada seorang *umpire*. Setiap tim membawa *umpire*-nya masing-masing sehingga masing-masing kapten tim dapat berkonsentrasi kepada permainan. Akhirnya, seorang yang dianggap netral dinamai *referee* (dari *would be "referred to"*) bertindak sebagai orang yang akan menyelesaikan

permasalahan jika *umpire* tidak bisa menyelesaikannya. *Referee* tidak berada di lapangan sampai tahun 1891, ketika *umpire* menjadi *linesman* (sekarang asisten wasit) (Nina Sutresna, 2003)

Keberhasilan dalam pembinaan prestasi khususnya bola basket akan ditentukan dalam keberhasilan pada suatu atau pertandingan. Wasit harus meniup peluit memutuskan terjadinya kesalahan yang banyak sekali dan memberikan hukuman yang secepat mungkin. Isyarat wasit sudah baku pada berbagai kesalahan. Urutan isyarat juga sudah baku sehingga keterampilan menjadi wasit hanya dapat dikuasai dengan cara berlatih berulang-ulang dengan dipandu oleh wasit senior. Wasit harus hafal dan dapat menerapkan sesuai dengan kesalahan yang ada di lapangan. Hanya dengan adanya potensi dan latihan berulang-ulang dalam waktu yang lama seorang wasit dapat mencapai keterampilan tinggi.

Seorang wasit harus mempunyai sifat kepemimpinan yang tinggi, dan tegar dalam menghadapi massa. Di samping itu wasit harus kuat menghadapi teriakan atau ejekan penonton. Oleh karena itu wasit harus mempunyai kemampuan bawaan yang berupa kecepatan dan ketepatan reaksi serta ketegaran mental. Bagi yang kecepatan reaksinya kurang dan mudah grogi akan sulit berkembang dalam perwasitan. Wasit mutlak harus menguasai semua peraturan dan isyarat-isyarat dalam perwasitan. Di samping itu wasit harus memiliki sifat kepemimpinan, serta tegar dalam menghadapi massa. Hal tersebut dapat dicapai hanya apabila ada potensi dan latihan yang cukup untuk pengembangan menjadi wasit.

Pelatih memegang peranan yang sangat penting dan merupakan elemen yang krusial dalam proses pelatihan. Pelatih adalah ujung tombak di lapangan yang bersentuhan langsung dengan para peserta latihan yang dilakukan secara teratur dan terprogram. Dalam proses pelatihan, pelatih berperan sebagai tokoh sentral yang akan menjadi panutan, pengayom serta sebagai subjek yang dapat membentuk pemain agar memiliki daya cipta, rasa dan karsa yang dapat membentuk pemain agar memiliki daya cipta, rasa dan karsa sesuai dengan taksonomi pendidikan yang disebutkan oleh Benjamin S. Bloom (dalam Jalinus, 2003: 34) meliputi usaha pengembangan pengetahuan (*cognitive domain*), pembentukan watak dan sikap (*affective domain*) serta melatih keterampilan (*psychomotoric domain*). Oleh karena itu pelatih selayaknya menyadari posisinya sebagai sosok yang mempunyai kapasitas dan kapabilitas untuk membentuk kemampuan mental dan kemampuan pemainnya agar mampu berbuat seperti yang dilakukan.

Hal ini akan sangat tergantung pada banyak sedikitnya pengalaman yang telah dialami dan sampai berapa jauh telah mempelajari pengalaman-pengalaman tersebut. Pengalaman untuk menerapkan semua yang telah dimiliki yaitu berupa kemampuan-kemampuan baik berupa kemampuan psikis, psikis ataupun cara-cara pengendalian emosi dan *approach* sosial sangat besar manfaatnya. Juga bagaimana merangkumkan semuanya itu secara harmonis akan ikut memberi corak dan warna pada proses latihan yang diberikan. Mungkin seorang pelatih mempunyai kekurangan-kekurangan dalam salah satu kemampuan tetapi dapat mengimbanginya dengan kemampuan lain. Hal ini

juga akan menjamin keberhasilannya dalam proses latihan. Yang paling baik adalah apabila seorang pelatih memiliki semua kemampuan yang dibutuhkan bagi seorang pelatih yang ideal. Bila hal ini tidak mungkin, maka harus tetap memikirkan dan berusaha bagaimana sebaiknya agar proses melatih dikerjakan itu tidak terhambat oleh karena adanya kekurangan-kekurangan dalam salah satu kemampuannya. Yang jelas jangan sampai kekurangan-kekurangan tersebut ditutup-tutupi dengan usaha-usaha yang bersifat over kompensasi. Bagimanapun juga para atlet akhirnya akan tetap mengetahui kekurangan dari pada pelatihnya. Lebih baik kalau pelatih tersebut mengutarakan kekurangan-kekurangan yang ada pada dirinya secara terus terang kepada para atlet daripada menutup-nutupi dengan usaha-usaha yang bersifat over kompensasi.

Menurut Sukadiyanto (2002: 4-5) syarat pelatih antara lain memiliki: (1) Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina, (2) Memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidangnya, (3) Dedikasi dan komitmen melatih, (4) Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik. Kondisi pelatih dan wasit ini dapat dijadikan cerminan dalam kaitannya dengan prestasi bola basket. Kondisi dan permasalahan ini harus cepat diatasi guna memperbaiki prestasi yang dicapai selama ini. Dengan minimnya wasit yang memiliki kewenangan untuk mewasiti akan berdampak kepada kualitas pertandingan yang dilaksanakan dan legalitas formal pertandingan itu tidak dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Kualitas pelaksanaan kejuaraan/pertandingan bola basket perlu mendapat dukungan dari sumber daya manusia seperti; pemain, pelatih, *official*, panitia, dan wasit. Pertandingan

tanpa dibantu oleh seorang wasit yang memiliki kewenangan yang baik, akan dapat menimbulkan efek yang negatif seperti; keputusan yang kurang/tidak tepat sehingga dapat memicu timbulnya keributan, antar pemain dengan pemain, pemain dengan *official*, *official* dengan *official*, serta dengan penonton/sporter/massa.

Peraturan permainan bola basket diciptakan dengan tujuan dan semangat untuk memberikan kesempatan berkompetisi yang adil dan seimbang bagi kedua belah pihak yang bertanding. Peraturan permainan merupakan sebuah perangkat yang mendefinisikan tingkat keleluasaan (dan juga batasan) kepada semua personel yang terlibat di dalamnya. Karenanya, seorang pelatih wajib mengerti dan memahami peraturan permainan dengan baik. Tidak lain agar mampu mengintegrasikan pemahaman tersebut dengan sistem permainan yang akan dilatihkan kepada timnya. Sebagai contoh, tidak mungkin seorang pelatih memberikan suatu pola penyerangan yang mengharuskan pemain *post* berada di dalam daerah *key hole* selama lebih dari 3 detik (karena pemain tersebut akan terkena pelanggaran 3 detik). Contoh lainnya, sebuah pola *press breaker* harus didesain sedemikian oleh pelatih agar bola dapat melewati *center line* dalam waktu kurang dari 8 detik (jika tidak tim akan terkena pelanggaran 8 detik), dan demikian seterusnya. Selain hal tersebut di atas, pemahaman yang mendalam tentang peraturan permainan pun akan sangat membantu pelatih dalam situasi pertandingan (*game situation*). Tentu saja, para pelatih pun harus membagikan pengetahuannya ini kepada para pemain yang ia latih sehingga

mereka mengerti hal-hal apa saja yang boleh mereka lakukan dan hal-hal apa saja yang tidak boleh (Pelatihan Perwasitan Bola Basket 2013: 14).

Faktanya, banyak pelatih yang tingkat pemahamannya terhadap peraturan permainan kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti kurangnya edukasi yang dilakukan oleh badan yang berwenang, tidak tersedianya bahan-bahan pendukung, ketiadaan lembaga yang khusus membidangi hal ini, dan lain sebagainya. Namun seorang pelatih yang baik tentu tidak akan mudah menyerah terhadap tantangan ini, karena saat seseorang memutuskan untuk menjadi pelatih maka mulai saat itu juga ia harus siap untuk menghadapi banyak kendala dan hambatan yang menghadang dalam jalan menuju keberhasilan. Setelah menyadari pentingnya pemahaman peraturan permainan, diharapkan para pelatih mau berusaha lebih keras untuk belajar mendalaminya dan tidak ragu untuk berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, dan saling membantu demi kemajuan olahraga bola basket itu sendiri.

Di dalam permainan olahraga bola basket, walaupun aturan sudah berusaha ditegakkan, tetapi seringkali terjadi gesekan atau konflik antar pemain dalam kedua regu akibat dari ketidakmampuan menahan emosi sebagai dampak dari beban prestasi yang diterima. Selain itu, ketika permainan berlangsung dalam usaha merebut bola dari lawan, ada peristiwa yang berkesan disengaja, walaupun itu terjadi tanpa disadari oleh kedua belah pihak pemain.

Mengenai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Perbedaan Pemahaman antara

Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY terhadap Peraturan Permainan Bola Basket”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang di uraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pentingnya seorang wasit dan pelatih memahami tentang peraturan permainan bola basket.
2. Masih ada pelatih dan wasit bola basket yang kurang memahami peraturan permainan bola basket.
3. Belum diketahui perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di Kabupaten Sleman dalam peraturan permainan bola basket.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dibatasi pada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket?
2. Manakah antara pelatih dan wasit bola basket di DIY yang mempunyai pemahaman lebih baik dalam peraturan permainan bola basket?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.
2. Pemahaman yang lebih baik antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Pelatih dan Wasit

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pelatih dan wasit mengenai pentingnya dalam pemahaman peraturan permainan bola basket.

- b. Bagi Atlet

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada atlet atau pemain mengenai pentingnya pemahaman dalam peraturan permainan bola basket.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat mendukung teori yang sudah ada, dan bagi penulis penelitian ini akan menambah wawasan pengetahuan terkait masalah yang diteliti.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori dan Penelitian yang Relevan**

#### **1. Hakikat Pemahaman**

##### **a. Pengertian Pemahaman**

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Menurut Sardiman (1996: 17), pemahaman mengacu kepada kemampuan untuk menyerap arti atau bahan yang dipelajari. Pemahaman atau *comprehensif* memiliki arti yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang karena dengan pemahaman yang dimiliki seseorang akan mampu meletakkan suatu bagian pada proporsinya. Selanjutnya Harjanto (1997: 24) mengemukakan

pemahaman atau *comprehension* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap pengertian dari sesuatu. Hal ini dapat menunjukkan dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi kata atau sebaliknya, menafsirkan sesuatu dengan cara menjelaskan atau membuat intisari, dan memperkirakan kecenderungan pada masa yang akan datang. Hasil belajar sub ranah ini meningkat satu tahap lebih tinggi dari pada sub ranah pengetahuan. Oleh sebab itu atlet dituntut memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Pemahaman merupakan suatu proses konstruktivitis sosial dalam memahami berbagai teks, tidak hanya semata-mata memahami makna kata-kata dan kalimat dalam suatu teks saja, tetapi juga pemanfaatan

pengetahuan pembaca yang berhubungan dengan teks yang dibacanya (Faisal, 2013: 31).

Indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan (Rofei, 2013: 26). Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut (Faisal, 2013: 34).

#### **b. Jenis-jenis Pemahaman**

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga jenis pemahaman yaitu:

- 1) *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
- 2) *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian,

membedakan yang pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.

- 3) *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Benjamin Bloom yang dikutip oleh R. Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi tingkah laku meliputi:

- 1) Pengetahuan  
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.
- 2) Pemahaman (*Comprehensif*)  
Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
- 3) Aplikasi (Penerapan)  
Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- 4) Analisis  
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga stuktur dan aturannya dapat lebih dipahami.
- 5) Sintesis  
Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.
- 6) Evaluasi  
Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.



**Gambar 1.** Diagram Taksonomi Bloom  
(R. Ibrahim, 2003)

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerima suatu teori atau konsep yang dipelajari untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktek.

## **2. Hakikat Permainan Bola Basket**

Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat diminati masyarakat saat ini terutama kalangan pelajar, sehingga banyak sekali kejuaraan bola basket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Olahraga bola basket dimainkan oleh lima orang pemain tiap regu. Bola basket adalah olahraga beregu yang mengandalkan kecepatan dan ketahanan tubuh yang kuat, karena dalam permainan bola basket persinggungan badan pasti akan terjadi.

Bentuk permainan yang diinginkan adalah permainan dengan menggunakan bola yang berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur membawa lari bola, tanpa unsur menjegal,

dengan menghilangkan gawang, ditambah adanya sasaran untuk merangsang dan sebagai tujuan permainan (Dedy Sumiyarsono, 2002: 2).

Menurut Imam Sodikun (1992: 8) bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat maupun sambil jalan) dan tujuannya adalah memasukan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari 5 pemain. Setiap regu berusaha memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

Menurut Wissel (1996: 1) bola basket adalah olahraga untuk semua orang. Walaupun sekarang bola basket lebih banyak dimainkan oleh remaja laki-laki, namun sekarang dapat dimainkan oleh wanita atau remaja dan orang cacat dari segala usia dan ukuran tubuh. Selanjutnya Wissel (1996: 2) menyatakan bahwa bola basket dimainkan oleh dua tim dengan lima pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*score*) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) permainan bola basket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan dan mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin (ke keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap (*passing*), menggiring (*dribble*) dan menembak (*shooting*). Menurut Danny Kosasih (2008: 2) bola

basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih *skill* individu pemain, fisik, emosi dan *team balance*, baik dalam posisi *defense* maupun *offense*.

Berdasarkan dari pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan mencetak angka yang mendapat angka terbanyak menjadi pemenang. Bola dipindahkan dengan cara mengoper, men-*dribble*, menggelindingkan dan sebagainya sesuai peraturan yang berlaku. Untuk menjadi sebuah tim yang hebat maka latihan disiplin sangat penting untuk membentuk kerjasama tim dan melatih *skill* individu, fisik, dan emosi.

### **3. Teknik Dasar Permainan Bola Basket**

Bola basket merupakan permainan beregu atau tim dengan menggunakan bola besar. Untuk dapat memainkan permainan ini, seseorang harus menguasai keterampilan dasar dalam permainan ini. Seperti yang diungkapkan oleh Tennyson (2011: 8) yaitu: “*If you want to play basketball better, then you most definitely have to understand and master the basics of this game*”. Apabila atlet menguasai keterampilan dasar yang baik maka akan mendapatkan efisiensi gerak, akurasi gerak dan terhindar dari cedera yang tidak diinginkan.

Menurut Donovan (2013: 28-126) keterampilan bermain bola basket antara lain *passing, dribbling, shooting, rebounding, dan defence*. Menurut Faucher (2000: 37) keterampilan dasar bermain bola basket antara lain *dribbling, passing, catching, pivoting, shooting, dan rebounding*. Sedangkan menurut Paye dan Paye (2013: 25- 477) keterampilan dasar bermain bola basket dibagi menjadi dua: (1) keterampilan menyerang yang meliputi olah tubuh, olah bola, *passing, cutting, screening, rebound, shooting*, dan (2) keterampilan bertahan yang meliputi kuda-kuda dan olah kaki. Tennyson (2011: 8) mengemukakan bahwa teknik dasar dalam permainan bola basket adalah *dribbling, passing, shooting, rebounding*, menyerang, dan bertahan. *American Sport Education Program* (2012: 65-137) disimpulkan bahwa teknik dasar dibagi menjadi dua antara lain:

(1) menyerang antara lain: posisi menyerang (*offensive positioning*), olah kaki (*offensive footwork*), menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menangkap (*catching*), menembak (*shooting*), dan (2) bertahan antara lain: kuda-kuda bertahan (*defensive stance*), olah kaki (*footwork*), posisi tubuh bertahan (*defensive body positioning*), mencuri bola (*steal*), berbelok (*deflections*), menutup pemain yang melakukan penetrasi (*drawing the charge*), menutup tembakan (*closing out*), memblok tembakan (*block shoot*) dan merayah (*rebound*).

Untuk memiliki keterampilan dasar yang baik, yang harus dilakukan adalah dengan menguasai teknik dasar tersebut dengan baik. Karena apabila keterampilan dasar tersebut telah dikuasai dengan baik oleh pemain, maka pemain dapat bermain dengan baik. Untuk meningkatkan penguasaan keterampilan yang lebih tinggi perlu ditambah dengan pengulangan latihan, sehingga dapat menjadi gerakan yang otomatis. Semua keterampilan dasar

tersebut penting dimiliki pemain karena keterampilan tersebut menentukan hasil pertandingan sebuah tim bola basket untuk menentukan kemenangan. Berdasarkan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain bola basket tersebut antara lain adalah menggiring (*dribble*), mengoper (*pass*), menembak (*shoot*), merayah (*rebound*) dan bertahan (*defence*).

**a. Menggiring bola (*Dribbling*)**

Menggiring bola (*dribbling*) adalah suatu usaha membawa bola ke segala arah dengan cara memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan.

Menggiring (*dribbling*) merupakan bagian integral dari permainan bola basket dan sangat penting untuk bermain individu maupun tim. Seperti yang diungkapkan oleh Tennyson (2011: 8) sebagai berikut: *“This fundamental basketball skill is very important because it is primary way of moving the ball around, particularly when passing isn’t a better option and there’s no lane available for clean shoot”*. Uraian tersebut menerangkan bahwa menggiring (*dribble*) sangat penting karena merupakan cara utama dalam menggerakkan bola, terutama ketika

mengoper (*passing*) bukanlah pilihan yang lebih baik dan tidak ruang terbuka untuk melakukan tembakan.

*Dribbling* merupakan keterampilan dasar yang paling sering disalahgunakan dalam permainan bola basket, karena terlalu banyak melakukan *dribbling* tanpa tujuan atau sia-sia akan dapat menghancurkan kerja sama tim dan semangat tim. Hal senada juga diungkapkan oleh Giorgio Gandolfi (2010: 27) sebagai berikut: “*Chocolate is delicious, but if you eat too much, it is bad for your health. The same is true about dribbling, because if everdone by the players, it could be bad not only for them, but also the “health” of the coach*”. Berdasarkan uraian tersebut maka diketahui bahwa menggiring (*dribble*) diibaratkan sebagai coklat, apabila dimakan terlalu banyak maka tidak baik bagi kesehatan. Hal serupa terjadi apabila pemain terlalu banyak menggiring (*dribble*) maka akan merusak kekompakan tim dan akan membuat pelatih marah.

Selain digunakan untuk membawa bola ke segala arah, *dribbling* juga digunakan untuk mengatur irama permainan dan penetrasi untuk mencetak angka. *Dribble* yang benar adalah melakukan *dribble* dengan tidak melihat bola, karena apabila *dribbling* melihat bola maka perhatian akan tertuju pada bola sehingga rekan satu tim tidak akan terlihat dan peluang-peluang rekan pun akan sia-sia karena kebiasaan ini. Pemain yang dikatakan dapat melakukan *Dribble* yang baik adalah dapat menggunakan kedua tangan (tangan kiri dan kanan) dengan sama baik, karena akan memberikan solusi ketika dijaga lawan. Sebagai contoh

apabila pemain hanya menguasai *dribble* dengan tangan kanan maka akan lebih mudah menjaganya dengan menutup sisi kanan dari pemain tersebut dan memaksa pemain tersebut melakukan *dribble* menggunakan tangan kiri yang merupakan kelemahannya, apabila hal tersebut terjadi maka akan mudah bagi pemain bertahan merebut bola tersebut.

Adapun macam-macam *dribble* menurut Krause, dkk (2008: 88-97) antara lain *low dribble*, *power dribble*, *speed dribble*, *change-of-pace dribble*, *crossover dribble*, *head-and shoulder move dribble*, *head-and-shoulder crossover*, *spin dribble*, *back dribble*, *pull-back crossover*, *behind-the-back dribble*, dan *between-the-legs dribble*. Menurut *American sport Education Program* (2012: 77-79) hanya membagi *dribble* menjadi tiga jenis saja yaitu *power dribble*, *crossover dribble*, dan *driving to the basket*. Lieberman (2012: 138-145) membagi jenis *dribble* menjadi *dribbling options*, *speed dribble*, *hesitation dribble*, *crossover dribble*, *spin (reverse) dribble*, *drag dribble*, *behind-the-back dribble*, dan *between-the-legs dribble*. Menurut Gutman dan Finnegan (2003: 149) *dribble* dibagi menjadi *crossover dribble*, *reverse dribble*, *behind-the-back dribble*, dan *fake and dribble*. Dari pendapat beberapa ahli tersebut disimpulkan bahwa yang menjadi dasar dari teknik menggiring (*dribble*) adalah *control dribble (low dribble)*, *speed dribble*, dan *crossover dribble*.

Berdasarkan penjelasan tentang jenis menggiring bola (*dribble*) dapat disimpulkan bahwa berbagai macam cara menggiring (*dribble*) ini

memiliki keunggulan dan kegunaannya masing-masing sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan. Apabila seorang pemain dapat melakukan *dribble* dengan baik maka pemain tersebut akan dapat menentukan alur dari pertandingan yang dimainkan. Karena dengan menggiring (*dribble*) merupakan cara yang efektif untuk menggerakkan bola apabila jalur operan (*passing*) ditutup, sehingga opsi untuk melakukan penyerangan akan semakin banyak.

#### **b. Mengoper bola (*Pass*)**

Mengoper bola (*pass*) adalah pilihan terbaik dalam mengalirkan bola ke segala arah di lapangan, karena mengoper (*pass*) lebih cepat dari menggiring (*dribble*). Seperti yang diungkapkan Weatherspoon, dkk., (1999: 55), “*it’s the quickest way to move the ball around the court*”. Menurut Gandolfi (2010: 49) menggerakkan bola dengan mengoper (*pass*) merupakan cara yang lebih cepat dibandingkan dengan menggiring (*dribble*). Hal senada juga di sampaikan oleh Gutman dan Finnegan (2003: 205) bahwa *pass* (mengoper) merupakan kunci untuk sebuah tim agar dapat bermain cepat. Berdasarkan hal tersebut, *pass* (mengoper) merupakan cara tercepat untuk menggerakkan bola saat bermain bola basket.

Mengoper (*pass*) dalam permainan bola basket adalah cermin dari kerja sama tim, semakin banyak tim tersebut melakukan operan semakin baik kerja sama tim itu. Dalam permainan bola basket, operan dapat dilakukan dengan kedua tangan atau satu tangan tergantung situasi dan

kondisi di lapangan. Dalam mengoper bola ada hal yang sangat diperlukan, yaitu menangkap. Seberapapun baiknya seseorang dalam melakukan operan (*passing*) akan percuma, kalau rekan satu tim tidak dapat menerima *passing* itu dengan baik.

Mengoper (*pass*) dalam bermain main basket dapat digunakan dengan satu tangan maupun dua tangan tergantung dengan kebutuhan, baik situasi maupun kondisi. Untuk atlet pemula sebaiknya menggunakan kedua tangan agar kekuatan dan akurasi dapat terkontrol dengan baik. Menurut Rose (2013: 140) ada tiga teknik dasar *passing* yang harus dikuasai antara lain lemparan dada (*chest pass*), lemparan pantul (*bounce pass*), dan lemparan atas kepala (*overhead pass*). Menurut Gutman dan Finnegan (2013: 151) ada empat jenis *passing* yaitu operan dada dengan dua tangan (*two-hand chest pass*), operan pantul (*bounce pass*), operan atas kepala (*over head pass*) dan operan *baseball* (*baseball pass*). Menurut *American Sport Education Program* (2012: 80-83) ada tiga jenis *passing* yaitu operan dada (*chest pass*), operan pantul (*bounce pass*), dan operan atas kepala (*overhead pass*). Menurut Lieberman (2012: 162-168) jenis *passing* antara lain operan dada (*chest pass*), operan pantul (*bounce pass*), operan pantul dengan satu tangan (*one-hand bounce pass*), operan *baseball* (*baseball pass*), operan dari atas kepala (*overhead pass*), operan tanpa lintasan (*hand-off pass*), operan lambung (*lob pass*), operan dari belakang punggung (*behind-the-back pass*). Sedangkan menurut Wilson (2012: 33-34) jenis *passing* antara lain operan dada (*chest pass*), operan

pantul (*bounce pass*), operan dari atas kepala (*overhead pass*), operan dribble (*dribble pass*), dan operan *baseball* (*baseball pass*).

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa operan (*pass*) dapat digunakan dengan satu atau dua tangan, akan tetapi yang menjadi dasar adalah operan yang dilakukan dengan dua tangan, operan tersebut antara lain operan dada (*chest pass*), operan pantul (*bounce pass*), dan operan dari atas kepala (*overhead pass*).

Berdasarkan penjelasan tentang jenis operan (*pass*) maka dapat disimpulkan bahwa dari masing-masing jenis keterampilan *pass* tersebut memiliki tujuan dan kelebihan masing-masing tergantung situasi dan kondisi di lapangan. Selain itu juga mengoper (*pass*) merupakan cara tercepat dalam menggerakkan bola, dengan demikian semakin baik dan cepat sebuah tim melakukan operan (*pass*) maka permainan yang dimainkan oleh tim tersebut akan semakin cepat.

### **c. Menembak (*Shoot*)**

Menembak (*shoot*) dalam permainan bola basket adalah usaha yang dilakukan untuk mencetak angka, baik itu 3 angka, 2 angka atau 1 angka. Setiap memiliki potensi untuk dapat menjadi penembak yang baik asal pemain tersebut berlatih dengan intensif dan konsisten. Sebaik apapun pemain dalam melakukan teknik *dribble*, *pass* maupun bertahan tim tersebut tidak akan memenangkan suatu pertandingan. Karena keterampilan tersebut hanya mengantarkan pada peluang untuk mencetak angka, tetap saja pemain membutuhkan tembakan untuk mencetak angka.

Oleh karena itu menembak (*shoot*) dalam permainan bola basket adalah keterampilan yang wajib dimiliki oleh setiap pemain, walaupun setiap pemain memiliki persentase keberhasilan tembakan (*shoot*) berbeda-beda.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 32) faktor yang mempengaruhi tembakan (*shoot*) antara lain:

1) Jarak

Jarak merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi suatu tembakan. Sangat jelas apabila kita menembak dari jarak yang jauh akan lebih sulit dan semakin tidak tepat dibanding dengan menembak dengan jarak dekat yang akan semakin mudah untuk memasukkan bola. Akan tetapi menembak persis di bawah keranjang sangat sulit untuk dilakukan.

2) Mobilitas

Apabila pada saat melakukan tembakan dengan sikap berhenti akan lebih mudah dilakukan dibanding dengan sikap berlari, melompat atau memutar.

3) Sikap Penembak

Sulit tidaknya melakukan tembakan dipengaruhi oleh sikap menembak. Menembak dengan sikap permulaan menghadap ke keranjang akan lebih mudah dilakukan dibanding dengan sikap menembak membelakangi atau menyerong dari keranjang.

4) Ulangan Tembakan

Jumlah kesempatan dalam melakukan tembakan akan mempengaruhi keberhasilan suatu tembakan. Makin sedikit mendapat kesempatan menembak makin sulit untuk memperoleh keberhasilan penembak.

5) Situasi dan Suasana

Situasi dan suasana yang dimaksud disini berupa fisik dan psikis. Misalnya adanya penjaga yang menghalangi, mengganggu penembak, kelelahan, keletihan, pengaruh pertandingan baik lawan atau kawan akan mempengaruhi penembak dalam melakukan tugasnya untuk dapat menghasilkan tembakan yang baik.

Sebelum melakukan tembakan, hal yang harus diperhatikan oleh atlet atau pemain adalah cara menangkap operan, cara memegang bola

dengan baik, jarak antara pemain dengan *ring* (keranjang) dan jarak antara pemain dengan pemain bertahan. Apabila pemain dengan cermat memperhatikan hal-hal tersebut kemungkinan persentase memasukan bola akan lebih tinggi.

Dalam permainan bola basket dikenal dua tipe tembakan sebelum masuk kedalam keranjang, yaitu *clear shoot* dan *bank shoot*. *Clear shoot* adalah jenis tembakan di mana bola dimasukkan langsung kedalam keranjang tanpa menyentuh papan sama sekali. Sedangkan *bank shoot* adalah tembakan yang memanfaatkan papan pantul untuk memasukkan bola. Pada tembakan *bank shoot* yang menjadi sasaran utama adalah kotak kecil yang berada tepat diatas ring. Untuk mendapatkan tembakan yang akurat Krause dkk., (2008: 76-77) mengemukakan dua prinsip dalam menembak, yaitu *BEEF* dan *ROBOT*.

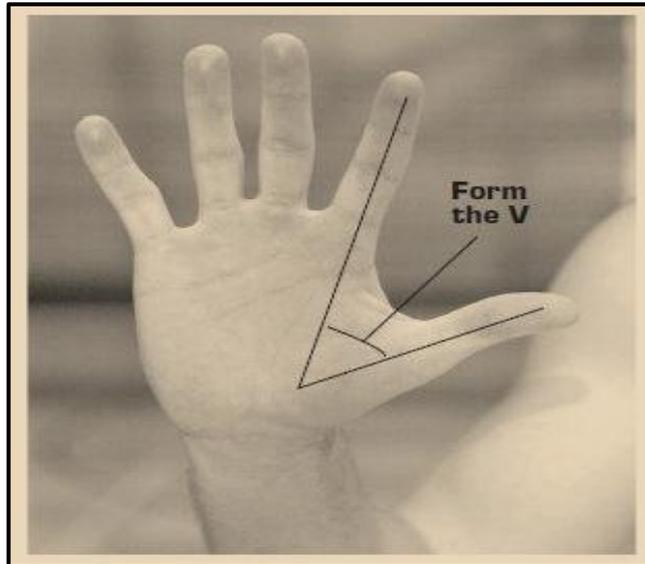
*BEEF*, merupakan kepanjangan dari *Balance*, *Eyes*, *Elbow*, dan *Follow through*. *Balance* yang dimaksud disini adalah sebelum melakukan tembakan pemain harus memperhatikan keseimbangan dalam penguasaan bola. *Eyes*, pemain sebelum melakukan tembakan harus melihat keberadaan ring, sehingga dapat mengukur jarak antara pemain dengan ring. *Elbow*, besar-kecilnya derajat tekukan pada saat menembak menentukan kekuatan dari lemparan tersebut. *Follow through*, merupakan gerakan lanjutan dari tembakan tersebut.

Prinsip selanjutnya adalah *ROBOT*, merupakan kepanjangan dari *Range*, *Open*, *Balance*, *One count*, dan *Teammate*. *Range*, pemain berada

pada jarak yang efektif untuk melakukan tembakan. *Open*, posisi terbuka, tidak ada pemain bertahan yang melakukan penjagaan dengan ketat di depan pemain yang akan melakukan tembakan. *Balance*, pemain harus memperhatikan keseimbangan sebelum melakukan tembakan. *One count*, berusaha mendapatkan tambahan satu angka dalam keberhasilan tembakan. Hal seperti ini terjadi apabila pemain bertahan melakukan pelanggaran ketika pemain menyerang melakukan tembakan dan tembakan tersebut masuk, maka pemain yang melakukan tembakan tersebut mendapatkan satu kali kesempatan tembakan lewat tembakan bebas (*free throw*). *Teammate*, yang dimaksud di sini adalah pemain jangan egois, apabila teman satu tim memiliki kesempatan lebih baik dalam usaha mencetak angka, maka sebaiknya pemain yang menguasai bola tersebut memberikan operan (*pass*) kepada teman satu tim yang lebih memiliki peluang.

Menurut Krause, dkk., (2008: 81-84) cara membak (*shooting*) mulai dari cara memegang bola hingga saat bola dilepaskan yang benar adalah sebagai berikut:

- 1) Jari tangan harus terbuka lebar dan dalam keadaan nyaman
- 2) Ibu jari dan telunjuk sudut sekitar 70°, membentuk huruf V bukan huruf L.



Gambar 1. Cara Memegang Bola yang Benar  
(Sumber: Krause, dkk., (2008))

- 3) Letakkan bola di telapak tangan untuk menembak, posisi tangan berada didepan tubuh
- 4) Lutut sedikit ditekuk
- 5) Pada saat memegang bola, pindahkan bola ke posisi menembak dengan memutar bola keatas.
- 6) Posisi tangan menembak berada di belakang dan di bawah bola dan tangan yang bukan untu menembak bertugas untuk menyeimbangkan bola, teknik ini disebut *locking and loading*.
- 7) Angkat bola di depan dahi
- 8) Kemudian dorong bola ke atas dan ke depan dengan jari dan siku, sudut rilis bola yang tepat adalah  $60^{\circ}$  horizontal.
- 9) Secara bersamaan lutut diluruskan untuk mendapatkan daya dorong ke atas.
- 10) *Follow through*, siku melakukan gerakan ekstensi penuh dan pergelangan tangan melakukan gerakan fleksi. Dalam keadaan ini seorang pemembak memvisualisasikan tangan seperti bentuk leher angsa.

Dalam permainan bola basket, seorang dapat mencetak angka 2 poin, 3 poin dan 1 poin. Hal yang membedakan adalah tempat atau jarak dilakukan upaya tembakan tersebut. Menurut Oliver (2007: 13-34) menembak (*shooting*) dalam permainan bola basket dibagi dua, yaitu: (1) Tembakan dalam, (2) Tembakan luar. Menurut Gutman dan Finnegan

(2003: 164-176) tembakan dibagi menjadi empat jenis yaitu *lay up*, *jump shoot*, *one-hand push shoot*, dan *hook shoot*. Menurut *American Sport Education Program* (2012: 85- 89) tembakan dalam permainan bola basket dibagi menjadi beberapa jenis yaitu (1) *set shoot*, (2) *jump shoot*, *free thow*, (4) *lay up*; dan (5) *shooting off the dribble*. Menurut Lieberman (2012: 89- 98) jenis tembakan dalam permainan bola basket antara lain (1) *lay up*; (2) *jump shoot*; (3) *stationary shoot*; dan *specialy shoot*. Dari penjelasan beberapa ahli tersebut disimpulkan bahwa pada dasarnya tembakan (*shoot*) dalam permainan bola basket dibagi dua yaitu tembakan yang dilakukan saat tubuh diam dan tembakan yang dilakukan saat tubuh bergerak. Dari kesimpulan tersebut dapat perjalas bahwa jenis keterampilan dasar menembak (*shoot*) dalam permaian bola basket antara lain *set shoot/ stationary shoot* dan *lay up*.

#### **d. Merayah (*rebound*)**

Merayah (*rebound*) adalah sebuah teknik yang bertujuan untuk mengambil bola pantulan dari tembakan yang gagal di udara. *Rebound* merupakan salah satu aspek penting untuk sebuah tim dapat memenangkan sebuah pertandingan. Karena teknik ini dapat dilakukan oleh tim yang sedang melakukan penyerangan maupun tim yang sedang bertahan. *Rebound* yang dilakukan oleh tim yang sedang meyerang disebut *offensive rebound*. Tujuannya adalah untuk memperbanyak kesempatan menembak yang dapat menghasilkan angka. Selain itu juga *offensive rebound* yang baik sangat berdampak positif bagi sebuah tim,

karena kepercayaan diri dari masing-masing pemain dalam tim tersebut semakin meningkat dalam melakukan upaya tembakan. Sedangkan *rebound* yang dilakukan oleh tim yang sedang bertahan disebut *defensive rebound*. *Defensive rebound* bertujuan untuk mengurangi jumlah tembakan lawan. *Defensive rebound* yang baik dan dikombinasikan dengan *outlet pass* yang baik maka akan menjadi senjata yang sangat ampuh dalam melakukan serangan cepat.

Hal utama yang dibutuhkan dalam melakukan *rebound* bukanlah tinggi badan. Menurut Kaplan (2012: 40) hal yang dibutuhkan untuk jadi *rebounder* yang baik adalah determinasi, keinginan, posisi yang bagus, dan waktu. Lieberman (2012: 169) menyatakan sebagai berikut "the three key to rebounding are positioning, boxing out, and using your leverage." Dalam melakukan *rebound* baik itu *defensive* maupun *offensive* dikenal istilah *box out*. *Box out* adalah teknik yang digunakan untuk mengambil posisi yang baik saat melakukan *rebound*. Teknik ini memastikan lawan berada di posisi belakang dari pemain yang melakukan *box out*. Dengan kata lain *box out* merupakan teknik mengunci pergerakan lawan agar tidak dapat melakukan *rebound*.

Berdasarkan penjelasan tentang merayah (*rebound*) dapat disimpulkan bahwa merayah (*rebound*) sangat dibutuhkan dalam permainan bola basket karena dengan merayah atau rebound dapat menentukan arah dari pertandingan. Semakin banyak sebuah tim melakukan *rebound* maka semakin besar peluang tim tersebut untuk

dapat memenangkan pertandingan.

**e. Bertahan (*Defence*)**

Bertahan (*defence*) adalah suatu usaha untuk menggagalkan atau menghalangi lawan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang. Kunci dari pertahanan sebuah tim adalah kemampuan setiap individu di dalam tim tersebut dalam melakukan pertahanan. Jadi, semakin baik kemampuan bertahan di setiap individu di dalam sebuah tim maka semakin baik pertahanan tim tersebut secara keseluruhan.

Dalam permainan bola basket biasanya ada pemain yang memiliki tipikal atau karakter pertahanan yang baik dan kemampuan menyerang yang agak kurang baik maka pemain tersebut bisa disebut pemain spesialis bertahan. Wajib bagi setiap pemain bola basket untuk dapat melakukan usaha bertahan, walaupun kemampuan setiap individu akan berbeda.

Ada istilah umum yang sering sekali dipakai dalam permainan bola basket yaitu “*offence win a match and defence win the championship*”. Dari istilah tersebut dapat diartikan bahwa untuk memenangkan sebuah kejuaraan menyerang (*offence*) saja tidak cukup, tapi bertahan (*defence*) merupakan kunci untuk mencapai itu.

Pada kenyataannya teknik bertahan (*defence*) individu sering dilupakan atau disepelekan oleh banyak pelatih, para pelatih lebih tertarik mengajarkan cara dan teknik menyerang (*offence*) individu karena dinilai lebih atraktif dan tidak membosankan dan tidak menghasilkan angka.

Para atlet pun sependapat dengan hal ini, atlet lebih senang melakukan teknik penyerangan (*offence*) individu dari pada bertahan (*deffence*) individu.

Dalam melakukan *defence* individu yang baik hal harus diperhatikan pertama kali adalah *stance* (kuda-kuda). Kuda-kuda dalam bertahan sebenarnya memiliki prinsip yang sama dengan posisi *triple threat*, yang membedakannya adalah apabila posisi *triple threat* merupakan posisi siap dalam melakukan pertahanan sedangkan *defensive stance* merupakan posisi siap dalam bertahan.

Selain menghalangi dan menggagalkan sesuatu serang, bertahan (*defence*) individu juga memancing lawan untuk melakukan kesalahan (*turn over*). Prinsip utama dalam melakukan pertahanan (*defence*) individu adalah lawan, bola, pemain bertahan, dan ring berada dalam satu garis lurus. Pemain bertahan menutup jalur *dribble* pemain penyerang ke daerah pertahanan atau ring. Menurut Lieberman (2012: 149) ada beberapa jenis cara melangkah untuk bertahan dengan lawan yang membawa bola (*defence opponent with the ball*):

Berdasarkan penjelasan tentang beberapa jenis langkah dalam melakukan pertahanan (*defence*) dapat disimpulkan bahwa setiap jenis langkah bertahan (*defence*) memiliki maksud dan kegunaan masing-masing tergantung pada situasi dan kondisi yang dihadapi oleh pemain di lapangan.

#### 4. Peraturan Bola Basket

Peraturan Bola basket menurut PERBASI tahun 2010:

- a. Tim
  - 1) 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.
  - 2) 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*.
  - 3) Tiap tim terdiri dari:
    - a) Tidak lebih dari 12 anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.
    - b) Maksimal lima *team follower* yang boleh duduk di bangku dan mempunyai tanggung jawab khusus, seperti manager, dokter, *physiotherapist*, pencatat statistik, penerjemah, dll.
  - 4) Seorang pemain pengganti akan menjadi pemain dan seorang pemain akan menjadi pemain pengganti ketika:
    - a) Wasit memberi isyarat pemain pengganti untuk memasuki lapangan permainan.
    - b) Selama *time-out* atau jeda permainan, seorang pemain cadangan meminta pergantian pemain kepada pencatat angka.
- b. Waktu permainan, angkaimbang, dan periode tambahan
  - 1) Pertandingan akan terdiri dari empat (4) periode denganmasingmasing periode sepuluh menit.
  - 2) Akan ada jeda permainan selama dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
  - 3) Akan ada jeda permainan selama dua (2) menit diantara periode pertama dan kedua (babak pertama), di antara periode ketiga dan keempat (babak kedua) dan sebelum tiap periode tambahan.
  - 4) Akan ada jeda permainan paruh waktu selama lima-belas (15) menit.
  - 5) Jeda permainan dimulai: Dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai. Ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
- c. 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*.
  - 3) 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.

- 4) Jika *foul* dilakukan ketika atau sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri waktu permainan, *freethrow* (beberapa *free-throw*) akan dilaksanakan setelah waktu permainan berakhir.
  - 5) 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.
- d. Status bola
- 1) Bola dapat hidup ataupun mati.
  - 2) Bola menjadi hidup ketika:
    - a) Selama *jump ball*, bola lepas dari tangan (kedua tangan) *referee* pada saat bola dilambungkan.
    - b) Selama *free-throw*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan penembak *free-throw*.
    - c) Selama *throw-in*, bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
  - 3) Bola menjadi mati ketika:
    - a) Tercipta suatu bola masuk atau *free-throw* yang berhasil
    - b) Seorang wasit meniupkan peluitnya ketika bola hidup
    - c) Kelihatan dengan jelas bahwa bola tidak akan memasuki keranjang pada sebuah *freethrow* yang akan diikuti oleh: *Freethrow* (beberapa *free-throw*) lainnya. Hukuman selanjutnya (*free-throw* (beberapa *free-throw*) dan/atau penguasaan)
    - d) Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
    - e) Sinyal jam *twenty-four* (24) *seconds* berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
    - f) Bola yang sedang melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka disentuh oleh seorang pemain dari tim manapun setelah: Seorang wasit meniupkan peluitnya. Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode. Sinyal jam *twenty four* (24) *seconds* berbunyi
    - g) Bola tidak menjadi mati dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika: Bola melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka dan: Seorang wasit meniup peluitnya, Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode, Sinyal jam *twenty-four* (24) *seconds* berbunyi.
    - h) Bola melayang pada suatu *free-throw* ketika seorang wasit meniup peluitnya untuk suatu penyimpangan atas peraturan kecuali oleh penembak *free-throw*.
    - i) Seorang pemain melakukan foul terhadap lawannya ketika bola dalam penguasaan lawan tersebut yang dalam gerakan menembak untuk mencetak angka dan lawan tersebut menyelesaikan tembakannya dengan gerakan yang berkelanjutan yang dimulai sebelum *foul* terjadi. Ketentuan ini tidak berlaku dan bola masuk tidak akan dihitung jika: Setelah seorang wasit meniupkan peluitnya, suatu rangkaian gerakan menembak baru sepenuhnya

dilakukan. 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.

e. *Violation*

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

f. *Foul*

- 1) *Foul* adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif.
- 2) 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.

g. *Technical Foul*

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

- 1) Mengabaikan peringatan wasit.
- 2) Menyentuh wasit, *commissioner*, petugas meja atau anggota cadangan tim dengan
- 3) tidak sopan.
- 4) Berkomunikasi dengan wasit, *commissioner*, petugas meja atau lawannya dengan tidak sopan.
- 5) Menggunakan bahasa atau gerak-isyarat menantang atau menghasut penonton.
- 6) Menarik perhatian seorang lawan atau menghalangi pandangannya dengan melambatkan tangannya di dekat mata lawan.
- 7) Mengayunkan siku secara berlebihan.
- 8) Memperlambat pertandingan dengan sengaja menyentuh bola setelah bola masuk
- 9) melewati keranjang atau mencegah *throw-in* untuk dapat dilakukan dengan segera.
- 10) Pura-pura menjatuhkan diri untuk mendapatkan *foul*.
- 11) 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.
- 12) Melakukan goaltending selama *free-throw* terakhir atau satusatunya oleh seorang
  - 13) pemain bertahan. Satu (1) angka akan diberikan kepada tim penyerang, diikuti dengan
  - 14) hukuman *technical foul* yang dibebankan terhadap pemain bertahan.
- h. Lima kali *foul* yang dilakukan oleh pemain
- 1) 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.
  - 2) 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“).
- i. 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:
- 1) Bagian depan oleh telapak tangan,
  - 2) Bagian belakang oleh pantat, dan
  - 3) Bagian samping oleh sisi luar dari tangan dan kaki.
- Tangan dan lengan boleh dijulurkan ke depan torso tidak lebih dari posisi kaki, dengan lengan ditekuk pada sikutnya sehingga lengan bawah dan tangan terangkat. Jarak antar kaki akan bervariasi tergantung pada tingginya
- j. Menendang, meninju
- Dalam permainan bola basket, tidak diperbolehkan menendang dan meninju bola.

## 5. Hakikat Wasit Permainan Bola Basket

### a. Pedoman Wasit dalam Pertandingan Bola Basket

Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang atau hak untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga. Ada banyak istilah wasit. Dalam bahasa Inggrisnya dikenal *referee*, *umpire*, *judge* atau *linesman*. Dalam permainan bola basket dipimpin oleh 2 orang wasit, yaitu satu orang wasit utama (*referee*) dan satu orang wasit kedua (*umpire*) serta dibantu satu orang pencatat *score*.

Pertandingan bola basket dipimpin oleh dua orang wasit. Yakni wasit 1 (*referee*) dan wasit 2 (*umpire*). Namun kekuasaan wasit berada pada wasit 1, wasit 2 bertindak sebagai pembantu wasit 1. Tugas dan kewajiban wasit 1 adalah:

- 1) Melaksanakan bola loncat (*jump ball*) pada setiap permulaan babak.
- 2) Memeriksa dan mengesahkan semua perlengkapan alat pertandingan termasuk alat petugas meja
- 3) Menetapkan jam permainan yang resmi dan menyesuaikan tanda perwasitan kepada wasit 2 dan petugas meja.
- 4) Melarang pemain menggunakan alat-alat yang mungkin dapat membahayakan pemain lain
- 5) Bila terjadi perbedaan pendapat mengenai gol yang terjadi, maka wasit 1 yang memutuskan sah atau tidaknya.
- 6) Wasit 1 berhak menghentikan pertandingan bila keadaan tidak mungkin untuk melanjutkan pertandingan
- 7) Bila diantara petugas meja terdapat perbedaan pendapat, wasit 1 yang harus memutuskan persolan ini.
- 8) Memeriksa dan mengesahkan angka dalam daftar angka dalam suatu babak
- 9) Memutuskan setiap peristiwa yang tidak tertampung dalam peraturan permainan dan peraturan pertandingan.

#### **b. Klasifikasi Wasit Bola Basket**

Wasit bola basket di Indonesia ditentukan oleh pengurus besar persatuan bola basket seluruh Indonesia (PB PERBASI dan dibantu oleh komisi wasit). Hak komisi wasit adalah menatar, mengangkat, dan memberhentikan wasit dari tingkat C sampai A. dan mengusulkan wasit untuk mengikuti penataran atau ujian wasit bola basket internasional.

Klasifikasi wasit PERBASI adalah sebagai berikut:

- 1) Wasit anggota (C): lingkup kabupaten
- 2) Wasit daerah (B2): lingkup provinsi
- 3) Wasit wilayah (B1): lingkup nasional

- 4) Wasit nasional (A); lingkup nasional
- 5) Wasit Internasional (FIBA): internasional

Perlengkapan wasit dalam permainan bola basket antara lain sebagai berikut.

- 1) Peluit
- 2) Celana panjang warna abu-abu
- 3) Kemeja atau kaos abu-abu
- 4) Sepatu basket atau sepatu tenis

**c. Referee: Tugas dan Wewenang**

*Referee* akan:

- a) Memeriksa dan memberi persetujuan atas semua perlengkapan yang akan dipakai selama pertandingan
- b) Memilih jam pertandingan, *shot clock*, *stopwatch* resmi dan mengenali (memastikan) petugas meja
- c) Memilih sebuah bola pertandingan dari setidaknya 2 bola yang telah terpakai yang disediakan oleh tim tuan rumah. Jika bola ini tidak ada yang layak sebagai bola pertandingan, dia boleh memilih dari bola yang tersedia dengan kualitas terbaik
- d) Tidak mengizinkan pemain untuk menggunakan benda yang dapat mengakibatkan pemain lain cedera
- e) Melaksanakan *jump ball* untuk memulai periode pertama dan *throw in* untuk memulai periode lainnya
- f) Mempunyai kewenangan untuk menghentikan pertandingan ketika keadaan menghendaknya
- g) Mempunyai kewenangan untuk menentukan suatu tim akan terkena *forefeit* dalam pertandingan
- h) Memeriksa dengan teliti *scoresheet* di akhir waktu permainan atau kapanpun saat dia merasa perlu
- i) Mengesahkan dan menandatangani *scoresheet* di akhir waktu permainan, menghentikan tugas mewasiti dan hubungan dengan pertandingan. Wewenang wasit akan dimulai ketika mereka tiba di lapangan permainan 20 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, dan berakhir ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri waktu permainan sebagaimana disyahkan oleh wasit
- j) Mencatat sisi belakang *scoresheet*, sebelum menandatangani:
  - 1) Suatu *forefeit* atau *disqualifying foul*

- 2) Suatu perilaku *unsportsmanlike* oleh pemain atau anggota tim cadangan yang terjadi sebelum 20 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, atau antara akhir permainan, pengesahan, dan penandatanganan *scoresheet*  
 Dalam kasus ini, *referee* (*comissioner*, jika hadir) harus mengirimkan laporan lengkap kepada badan penyelenggara dari kompetisi tersebut.
- k) Membuat akhir kapanpun dibutuhkan atau ketika wasit-wasit tidak sependapat. Untuk membuat keputusan akhir dia dapat berkonsultasi dengan *umpire*, *comissioner*, jika hadir, dan petugas meja
- l) Berwenang untuk mengesahkan sebelum pertandingan dan penggunaan, jika tersedia, *Instant Replay System* (IRS) untuk memutuskan sebelum menandatangani *scoresheet*.
  - a) Pada akhir periode atau periode tambahan
    - 1) Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk akhir periode.
    - 2) Apakah dan berapa banyak waktu akan ditampilkan pada jam permainan, jika:
      - a) Terjadi pelanggaran *out-of-bound* dari penembak
      - b) Terjadi pelanggaran *shot clock*
      - c) Terjadi pelanggaran 8 detik
      - d) Sebuah keputusan *foul* sebelum akhir waktu bermain
  - b) Ketika jam pertandingan menunjukkan menit 2:00 atau kurang pada periode ke empat dan pada setiap periode tambahan,
    - 1) Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka yang sukses telah dilepaskan sebelum sinyal *shot clock* berbunyi
    - 2) Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka telah dilepaskan sebelum sebuah *foul* diputuskan
    - 3) Untuk mengidentifikasi pemain yang telah menyebabkan menjadi keluar
  - c) Selama waktu permainan
    - 1) Apakah suatu tembakan untuk mencetak angka akan dihitung 2 atau 3 angka
    - 2) Setelah terjadi kerusakan jam pertandingan atau terjadi pada *shot clock*, untuk menentukan berapa lama waktu yang harus diperbaiki
    - 3) Untuk mengidentifikasi penembak *free throw* yang benar
    - 4) Untuk mengidentifikasi keterlibatan dari anggota *team* dan *team follower* ketika terjadi perkelahian

#### **d. Wasit Tugas dan Wewenang**

- 1) Wasit akan mempunyai wewenang untuk membuat keputusan pada suatu penyimpangan peraturan yang dilakukan baik di dalam atau di

- luar garis batas termasuk petugas meja, bangku cadangan, dan daerah dekat belakang garis
- 2) Wasit meniupkan peluitnya ketika terjadi suatu ketika terjadi suatu penyimpangan peraturan, berakhirnya periode atau wasit menemukan sesuatu yang dianggap perlu untuk menghentikan pertandingan. Wasit tidak akan meniupkan peluitnya setelah terjadi bola masuk, sebuah *free throw* yang berhasil atau ketika bola menjadi hidup
  - 3) Ketika memutuskan suatu persinggungan perorangan atau *violation*, pada setiap kejadian wasit akan memperhatikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar berikut:
    - a) Semangat dan tujuan dari peraturan dan kewajiban untuk menjunjung tinggi integritas pertandingan.
    - b) Konsisten dalam menerapkan konsep '*advantage/disadvantage*', wasit tidak akan mencari-cari untuk menghentikan jalannya pertandingan jika tidak perlu untuk menghukum persinggungan perorangan yang tidak disengaja dan tidak memberikan keuntungan bagi pemain tersebut ataupun menempatkan lawan pada posisi yang tidak diuntungkan.
    - c) Konsisten dalam menerapkan akal sehat di setiap pertandingan, mengingat dalam pikiran tentang kemampuan pemain dan sikap serta tingkah laku mereka selama pertandingan.
    - d) Konsisten dalam menjaga keseimbangan antara pengendalian dan alur pertandingan, mempunyai "kepekaan" atas apa yang sedang peserta coba lakukan dan memutuskan apa yang tepat untuk pertandingan.
  - 4) Apabila protes dilakukan oleh salah satu tim, *referee (comissioner, jika hadir)* dalam waktu 1 jam setelah berakhirnya waktu permainan akan melaporkan protes tersebut kepada badan penyelenggara dari kompetisi tersebut.
  - 5) Jika seorang wasit cedera dengan alasan lain tidak dapat melanjutkan untuk melaksanakan tugasnya dalam 5 menit dari kejadian, pertandingan akan dilanjutkan. Wasit yang tersisa akan mewasiti seorang diri sampai akhir pertandingan, kecuali ada kemungkinan mengganti wasit yang cedera dengan seorang wasit pengganti yang memenuhi syarat. Setelah berkonsultasi dengan *comissioner*, jika hadir, wasit yang ada akan memutuskan atas kemungkinan pergantian tersebut.
  - 6) Untuk semua pertandingan internasional, jika dibutuhkan komunikasi secara lisan untuk menjelaskan suatu keputusan, hal ini akan dilakukan dalam bahasa Inggris.
  - 7) Setiap wasit mempunyai wewenang untuk membuat keputusan dalam batas tugasnya, tetapi tidak punya kewenangan untuk mengabaikan atau menentang keputusan yang dibuat oleh wasit lainnya.
  - 8) Keputusan yang dibuat oleh wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat atau diabaikan.

## **6. Hakikat Pelatih**

### **a. Pengertian Pelatih**

Pelatih dalam olahraga prestasi mempunyai tugas untuk membantu atlet untuk mencapai prestasi maksimal. Pelatih diakui keberhasilannya dalam melatih bila atlet binaannya bisa meraih kemenangan dan mendapatkan prestasi tinggi. Keberhasilan dan kegagalan atlet dalam suatu pertandingan dipengaruhi program latihan dari pelatih. Pendapat yang lain dikemukakan oleh Pate, at. all, (dalam Kasiyo Dwijowinoto, 1993: 5), pelatih adalah seorang yang profesional yang tugasnya membantu olahragawan dan tim dalam memperbaiki penampilan olahraganya. Pelatih adalah suatu profesi, sehingga pelatih diharapkan dapat memberikan pelayanan sesuai standar atau ukuran profesional yang ada. Pelatih harus mengikuti perkembangan ilmu pelatihan yang ada untuk mengoptimalkan penampilan atlet.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelatih adalah orang yang mempunyai tugas membimbing anak latihnya dalam berolahraga, tentu saja yang dimaksud di sini adalah mematangkan atau membentuk anak latihnya hingga mempunyai prestasi yang maksimal dalam berolahraga.

### **b. Tugas dan Peran Pelatih**

Dalam proses berlatih melatih, *coach* (pelatih) memiliki tugas dan peranan yang amat penting. Menurut Sukadiyanto (2005: 4), tugas seorang pelatih, antara lain: (1) merencanakan, menyusun, melaksanakan,

dan mengevaluasi proses berlatih melatih, (2) mencari dan memilih olahragawan yang berbakat, (3) memimpin dalam pertandingan (perlombaan), (4) mengorganisir dan mengelola proses latihan, (5) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Tugas pelatih yang utama adalah membimbing dan mengungkapkan potensi yang dimiliki olahragawan, sehingga olahragawan dapat mandiri sebagai peran utama yang mengaktualisasikan akumulasi hasil latihan ke dalam kancah pertandingan.

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 16), tugas seorang pelatih adalah membantu olahragawan untuk mencapai kesempurnaannya. Pelatih memiliki tugas yang cukup berat yakni menyempurnakan atlet sebagai makhluk multi dimensional yang meliputi jasmani, rohani, sosial, dan religi. Seorang atlet yang menjadi juara dalam berbagai even, namun perilaku sehari-hari tidak sesuai dengan norma agama dan norma kehidupan masyarakat yang berlaku, maka hal tersebut merupakan salah satu kegagalan pelatih dalam bertugas.

Pelatih juga mempunyai peran yang cukup berat dan sangat beragam, berbagai peran harus mampu dikerjakan dengan baik, seperti dikemukakan oleh Thomson yang dikutip Djoko Pekik Irianto (2002: 17-18), pelatih harus mampu berperan sebagai:

- (1) Guru, menanamkan pengetahuan, *skill*, dan ide-ide,
- (2) Pelatih, meningkatkan kebugaran,
- (3) Instruktur, memimpin kegiatan dan latihan,
- (4) Motivator, memperlancar pendekatan yang positif,
- (5) Penegak disiplin, menentukan system hadiah dan hukuman,
- (6) Manager, mengatur dan membuat rencana,
- (7) Administrator, berkaitan dengan kegiatan tulis menulis,
- (8) Agen

penerbit, bekerja dengan media masa, (9) Pekerja sosial, memberikan nasehat dan bimbingan, (10) Ahli *sains*, menganalisa, mengevaluasi dan memecahkan masalah, (11) Mahasiswa, mau mendengar, belajar, dan menggali ilmunya.

### c. Gaya Kepemimpinan Pelatih

Gaya kepemimpinan pelatih satu dengan yang lain berbeda-beda. Setiap pelatih memiliki gaya kepemimpinan yang khas dan setiap gaya kepemimpinan seorang pelatih memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Menurut Pate, at. all, (dalam Kasiyo Dwijowinoto, 1993: 12-13), membagi gaya kepemimpinan pelatih menjadi kepemimpinan otoriter dan demokratis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ciri-ciri kepemimpinan gaya otoriter:
  - a) Menggunakan kekuasaan untuk mengendalikan orang lain.
  - b) Memerintah yang lain dalam kelompok.
  - c) Berusaha semua dikerjakan menurut keyakinannya.
  - d) Bersikap tidak mengorbankan orang.
  - e) Menghukum anggota yang mengabaikan atau menyimpang.
  - f) Memutuskan pembagian pekerjaan.
  - g) Memutuskan pekerjaan bagaimana dilakukan.
  - h) Memutuskan kebenaran ide.
- 2) Sebaliknya, pemimpin yang demokratis umumnya:
  - a) Bersikap ramah dan bersahabat.
  - b) Memberikan kelompok sebagai keseluruhan membuat rencana.
  - c) Mengizinkan anggota-anggota kelompok untuk berinteraksi tanpa ijin.
  - d) Menerima saran-saran.
  - e) Berbicara sedikit lebih banyak dari rata-rata anggota kelompok.

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 20-21), ada beberapa kelemahan dalam gaya kepemimpinan otoriter. Secara umum, diperlukan banyak kerja, tetapi kualitas lebih kecil jika dibandingkan kepemimpinan demokratis. Atlet cenderung menunjukkan semangat berlatih dan

bertanding yang kurang. Sedangkan gaya kepemimpinan demokratis juga memiliki kelemahan. Gaya kepemimpinan demokratis hanya cocok untuk persiapan sebuah tim yang memiliki waktu cukup lama tetapi kurang cocok jika pelatih harus mengambil keputusan yang mendadak dan harus diterima, bila dibandingkan dengan kepemimpinan otoriter, kepemimpinan demokratis bisa mengurangi agresifitas atlet dalam olahraga.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap gaya kepemimpinan mempunyai kelemahan dan kekurangan. Dalam melatih pelatih tidak diharuskan menganut salah satunya. Hal tersebut sesuai dengan kondisi langsung di lapangan mana yang paling cocok untuk diterapkan dalam melatih.

#### **d. Komunikasi Pelatih**

Dalam proses berlatih perlu adanya komunikasi yang baik antara pelatih dan atlet. Menurut Pate, at. all, (dalam Kasiyo Dwijowinoto, 1993: 18-19), bahwa komunikasi merupakan dua arah, mencakup bicara dengan orang lain dan mendengarkan orang lain. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 24-25) komunikasi hendaknya dilakukan:

- 1) Dua arah: Informasi hendaknya tidak hanya dari pelatih kepada atletnya saja, tetapi juga dari atlet kepada pelatih, sehingga jika ada informasi yang kurang jelas dapat segera terjawab.
- 2) Sederhana: Agar mudah dipahami dan tidak salah menginterpretasikan bahan maupun cara berkomunikasi dibuat sederhana mungkin tanpa mengurangi pesan yang akan disampaikan, jika perlu cukup dengan bahasa syarat.
- 3) Jelas: Kejelasan isi maupun komunikasi sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman.

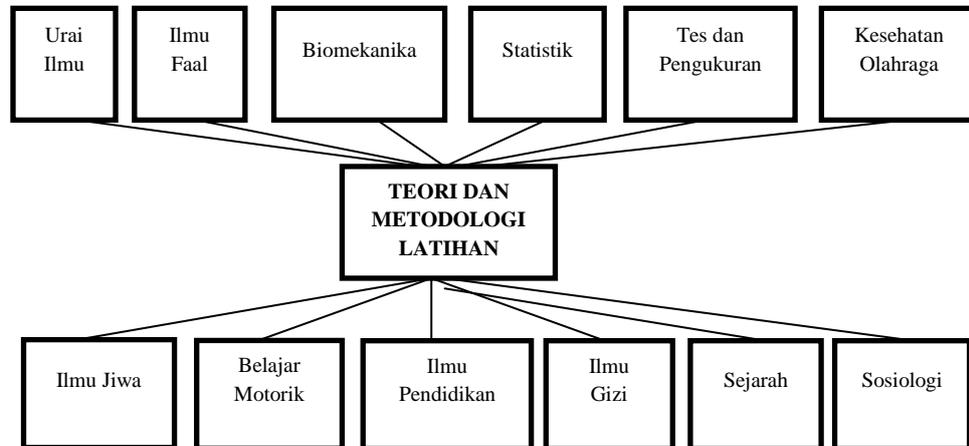
- 4) Ada umpan balik: Umpan balik diperlukan untuk mengoptimalkan substansi yang dipesankan baik dari pelatih maupun atlet.
- 5) Kedua belah pihak saling optimis: Antara pelatih dan atletnya harus saling optimis dan yakin bahwa apa yang dikomunikasikan akan membawa hasil yang lebih baik dalam usaha mencapai prestasi.
- 6) Saling memberi semangat: Semangat perlu terus menerus muncul pada masing-masing pihak untuk pelatih maupun atlet saling memacunya.
- 7) Adanya empati: Kegagalan maupun keberhasilan merupakan usaha bersama untuk itu apa yang dialami dan dirasakan pelatih, demikian juga sebaliknya apa yang dirasakan pelatih dirasakan pula oleh atletnya.
- 8) Bersedia menerima kritik: Kritik merupakan salah satu perbaikan, masing-masing pihak harus membuka diri dan menerima kritik dan saran.

Selain adanya komunikasi antara pelatih dan atletnya, perlu adanya etika dalam proses berlatih dan melatih. Etika tersebut meliputi: (a) Menghargai bakat atlet. (b) Mengembangkan potensi yang dimiliki atlet, (c) Memahami atlet secara individu, (d) Mendalami olahraga untuk menyempurnakan atlet, (e) Jujur, (f) Terbuka, (g) Penuh perhatian, (h) Mampu menerapkan sistem kontrol. Pelatih yang baik selalu belajarkan dan bagaimana berbicara dengan atlet dan mendengarkan atletnya. Berkomunikasi dengan atlet harus dilakukan dengan teratur dan merupakan tanggung jawab pelatih. Berkomunikasi dengan atlet tidak hanya saat atlet mempunyai masalah saja, tetapi dilakukan setiap saat.

#### **e. Pengetahuan Pelatih**

Pelatih bola basket yang profesional harus mengetahui ilmu-ilmu yang mendukung akan praktek kepelatihan. Menurut Bompa (1994: 2),

menyatakan bahwa ilmu pendukung dalam metodologi latihan yang harus dikuasai pelatih seperti dalam gambar berikut ini:



**Gambar 2.** Ilmu-Ilmu Penunjang yang Memperkaya Bidang Ilmu pada Teori dan Metodologi Latihan (Bompa, 1994: 2)

Pate, at. all, yang dialih bahasakan oleh Kasiyo Dwijowinoto (1993: 2-3), menyatakan ilmu-ilmu yang mendukung tersebut antara lain:

- 1) Psikologi olahraga, adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia. Psikologi olahraga merupakan sub disiplin yang sepenuhnya mempelajari fenomena psikologis olahragawan dan pelatih.
- 2) Biomekanika, biomekanika olahraga memberikan penjelasan mengenai pola-pola gerakan efisien dan efektif para olahragawan.
- 3) Fisiologi latihan, ilmu ini mempelajari tentang fungsi tubuh manusia selama latihan dan mengamati bagaimana perubahan tubuh yang disebabkan oleh latihan jangka panjang.

Seorang pelatih harus pandai memilih atau menciptakan metode latihan dan harus berusaha menciptakan lingkungan berlatih sebaik mungkin, sehingga memungkinkan atlet berlatih secara efektif dan efisien untuk mencapai sasaran latihan.

#### **f. Kualitas Pelatih yang Baik**

Pencapaian prestasi atlet yang dilatih dipengaruhi oleh kualitas seorang pelatih. Oleh karena itu, pelatih harus memenuhi kriteria sebagai pelatih yang baik. Adapun syarat-syarat pelatih yang baik menurut Suharno (1985: 6), pelatih yang baik memiliki kemampuan menguasai ilmu sesuai bidangnya secara teoritis dan praktis, memiliki *skill* yang baik sesuai dengan cabang olahraganya. Mengingat ilmu dan teknik selalu berkembang, maka pelatih perlu menambah atau mengembangkan ilmu dan *skill* sesuai kemajuan yang ada. Selain itu pelatih harus mempunyai kemampuan psikis yang baik dalam arti memiliki daya pikir, daya cipta, kreativitas dan imajinasi tinggi, perasaan yang stabil, motivasi yang besar, daya perhatian dan daya konsentrasi yang tinggi. Pelatih juga harus memiliki kepribadian yang baik sesuai norma hidup yang berlaku, misalnya: memiliki rasa tanggung jawab yang besar, disiplin, dedikasi tinggi, demokratis, adil, keberanian, humor, susila dan sopan santun.

Menurut Soepardi (1998: 11) ada beberapa syarat untuk menjadi seorang pelatih di antaranya sebagai berikut:

- 1) Latar belakang pendidikan yang sesuai dengan cabang olahraganya.
- 2) Pengalaman dalam olahraga, pengalaman sebagai seorang atlet dalam sebuah tim boleh dikatakan suatu keharusan untuk seorang calon pelatih oleh karena hal ini sangat bermanfaat sekali bagi pekerjaannya kelak.
- 3) Sifat dan kualitas kepribadian, kepribadian seorang pelatih sangat penting oleh karena dia nanti harus bergaul dengan personalitas-personalitas yang beraneka ragam watak dan kepribadiannya
- 4) Tingkah laku, tingkah laku seorang pelatih harus baik oleh karena pelatih menjadi panutan bagi atlet.

- 5) Sikap sportif, dapat mengontrol emosi selama pertandingan dan menerima apa yang terjadi baik menang maupun kalah.
- 6) Kesehatan, kesehatan dan energi serta vitalitas yang besar penting dimiliki oleh seorang pelatih.
- 7) Kepemimpinan, pelatih haruslah seorang yang dinamis yang dapat memimpin dan memberikan motivasi kepada atletnya.
- 8) Keseimbangan emosi, kesungguhan untuk bersikap wajar dan layak dalam keadaan tertekan atau terpaksa.
- 9) Imajinasi, kemampuan daya ingat untuk membentuk khayalan-khayalan tentang obyek-obyek yang tidak tampak.
- 10) Ketegasan dan keberanian, sanggup dan berani dalam mengambil setiap keputusan.
- 11) Humor, membuat atlet merasa rileks untuk mengurangi ketegangan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Yunus (1998: 13), bahwa beberapa kemampuan minimal yang harus dikuasai oleh pelatih olahraga adalah sebagai berikut:

- 1) Penghayatan terhadap profesi.
- 2) Pemahaman dan penerapan ilmu keolahragaan.
- 3) Penguasaan keterampilan dalam suatu cabang olahraga.
- 4) Penguasaan strategi belajar mengajar atau melatih.
- 5) Keterampilan sosial mencakup kemampuan bergaul, berkomunikasi, mempengaruhi orang lain dan memimpin.

Sedangkan Sukadiyanto (2005: 4-5) syarat pelatih antara lain memiliki: (1) Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina, (2) Pengetahuan dan pengalaman di bidangnya, (3) Dedikasi dan komitmen melatih, (4) Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik.

Agar mampu melaksanakan tugas dan mengemban peranannya dengan baik, seorang pelatih perlu memiliki kewibawaan, sebab dengan kewibawaan akan memperlancar proses berlatih melatih. Dengan kewibawaan yang baik, seorang pelatih akan dapat bersikap baik dan lebih disegani oleh siswa. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 17-18),

untuk memperoleh kewibawaan tersebut seorang pelatih perlu memiliki ciri-ciri sebagai pelatih yang disegani, meliputi:

- 1) Interlegensi, muncul ide-ide untuk membuat variasi latihan.
- 2) Giat atau rajin, konsisten dalam bertugas.
- 3) Tekun, tidak mudah putus asa.
- 4) Sabar, tabah menghadapi heterogenitas atlet dengan berbagai macam permasalahan.
- 5) Semangat, mendorong atlet agar secara pribadi mampu mencapai sasaran latihan.
- 6) Berpengetahuan, mengembangkan metode dan pendekatan dalam proses berlatih melatih.
- 7) Percaya diri, memiliki keyakinan secara proporsional terhadap apa yang dimiliki.
- 8) Emosi stabil, emosi terkendali walau memnghadapi berbagai masalah.
- 9) Berani mengambil keputusan, cepat mengambil keputusan dengan resiko minimal berdasarkan kepentingan atlet dan tim secara keseluruhan.
- 10) Rasa humor, ada variasi dalam penyajian materi, disertai humor-humor segar sehingga tidak menimbulkan ketegangan dalam proses berlatih melatih.
- 11) Sebagai model, pelatih menjadi idola yang dicontoh baik oleh atletnya maupun masyarakat secara umum.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa syarat pelatih yang baik, yaitu:

- a) Mempunyai kondisi fisik dan ketrampilan cabang olahraga yang baik, meliputi: kesehatan dan penguasaan *skill* yang baik sesuai cabang olahraga yang dibina.
- b) Mempunyai pengetahuan yang baik, meliputi: pengalaman dan penguasaan ilmu secara teoritis dan praktis.
- c) Mempunyai kepribadian yang baik, meliputi: tanggung jawab, kedisiplinan, dedikasi, keberanian, sikap kepemimpinan, humor, kerjasama, dan penampilan.

- d) Kemampuan psikis, meliputi: kreatifitas, daya perhatian dan konsentrasi, dan motivasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Octi Linda Setyowati (2012), yang berjudul “Pemahaman atlet tentang peraturan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh atlet putra dan putri Polo Air DIY yang berjumlah 40 atlet. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu berjumlah 40 atlet putra dan putri. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (10 atlet), kategori “cukup” sebesar 60% (24 atlet), dan kategori “baik” sebesar 15% (6 atlet). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan masuk dalam kategori “cukup”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Catur Riyadi (2012) yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SD Muhammadiyah Sapen terhadap Peraturan Futsal”. Metode yang di gunakan adalah survei,

dengan teknik pengumpulan data menggunakan soal benar salah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SD Muhammadiyah Sopen Yogyakarta sebanyak 40 orang putra. Sampel yang diambil dengan teknik *total sampling* berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan adalah soal benar salah yang berjumlah 20 butir. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SD Muhammadiyah Sopen terhadap peraturan futsal berada pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 0% (tidak ada siswa), pada kategori rendah dengan persentase sebesar 10% (4 siswa), pada kategori cukup dengan persentase sebesar 15% (6 siswa), kategori tinggi dengan persentase sebesar 17.5% (7 siswa), dan kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 55% (22 siswa). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu sebesar 69.35, tingkat pemahaman siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SD Muhammadiyah Sopen terhadap peraturan futsal berada pada kategori tinggi.

3. Ade Ryan (2010) yang berjudul “Pemahaman Pelatih Klub Bola Basket di Kabupaten Sleman Terhadap Latihan Konsentrasi”. Hasil penelitian diperoleh data pelatih klub di Kabupaten Sleman dalam kategori sangat tinggi sebesar 0%, pemahaman pelatih kategori tinggi sebesar 30%, pemahaman pelatih kategori sedang sebesar 46,67%, pemahaman pelatih kategori rendah sebesar 16,67%, dan pemahaman pelatih kategori sangat rendah sebesar 6,67%. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa

pemahaman pelatih klub bola basket di Kabupaten Sleman terhadap latihan konsentrasi termasuk dalam kategori sedang.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pelatih di sini mempunyai peran yang sangat penting dalam terciptanya atlet yang potensial. Menyiapkan atlet agar matang menghadapi pertandingan perlu dilakukan sedini mungkin, melalui prosedur dan proses latihan yang sistematis dan memakan waktu cukup panjang. Tugas lain seorang pelatih yaitu mengikuti atletnya pada saat bertanding. Pertandingan bola basket, tentunya mempunyai peraturan yang harus diikuti oleh pemain maupun pelatih itu sendiri. Maka seorang pelatih juga dituntut untuk memahami peraturan permainan bola basket.

Keberhasilan dalam pembinaan prestasi khususnya bola basket akan ditentukan dalam keberhasilan pada suatu atau pertandingan. Wasit harus meniup peluit memutuskan terjadinya kesalahan yang banyak sekali dan memberikan hukuman yang secepat mungkin. Isyarat wasit sudah baku pada berbagai kesalahan. Urutan isyarat juga sudah baku sehingga keterampilan menjadi wasit hanya dapat dikuasai dengan cara berlatih berulang-ulang dengan dipandu oleh wasit senior. Wasit harus hafal dan dapat menerapkan sesuai dengan kesalahan yang ada di lapangan. Hanya dengan adanya potensi dan latihan berulang-ulang dalam waktu yang lama seorang wasit dapat mencapai keterampilan tinggi.

Pelatih dan wasit merupakan salah satu faktor pendorong yang besar dalam perkembangan olahraga bola basket, karena dari sinilah sebuah

pertandingan mampu mengetahui dan memahami permainan bola basket baik dalam hal teknik maupun aturan permainan secara optimal. Namun dalam kenyataannya pelatih dan wasit masih kurang memahami peraturan permainan bola basket, itu terlihat dalam pertandingan masih sering melakukan kesalahan baik dalam hal teknik dasar maupun aturan permainan bola basket. Selain itu, pelatih saat mendampingi mengikuti kejuaraan juga masih kurang paham dalam memberikan arahan kepada atlet ketika siswa membuat kesalahan saat bertanding. Hal ini mengindikasikan kurangnya pengetahuan tentang materi permainan bola basket oleh pelatih itu sendiri. Penelitian ini adalah untuk menyuguhkan tinjauan terhadap peraturan permainan bola basket dari perspektif pelatih dan wasit. Dari sudut pandang tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman tentang beberapa hal yang akan dapat diterapkan oleh seorang pelatih dan wasit secara praktis (*practical application*).

Memahami merupakan salah satu aspek ranah kognitif. Menurut Benjamin S Bloom memahami adalah sebuah domain yang spesifik dan kontekstual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dan peran pengalaman dan konteks sosial dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan (Lorin W Anderson dan David R. Krathwohl, 2010: 61). Maka apabila siswa dapat mengetahui peraturan permainan futsal diharapkan dapat berperan penting dalam memajukan prestasi cabang olahraga futsal di Kabupaten Gunung Kidul melalui pembelajaran di sekolah.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan dan kajian teori di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Ada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.
2. Wasit mempunyai pemahaman yang lebih baik daripada wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif. Menurut Sugiyono (2011: 11) “penelitian komparatif adalah penelitian yang bersifat membandingkan menggunakan variabel yang sama namun sampel yang digunakan lebih dari satu atau dalam waktu yang berbeda”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar-salah.

### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket. Pemahaman adalah kemampuan pelatih dan wasit untuk mengetahui seluruh peraturan permainan bola basket untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapannya dalam proses latihan maupun bertanding. Pengukuran mengenai pemahaman dalam penelitian ini menggunakan tes yang berupa soal benar-salah yang berisi mengenai peraturan permainan permainan bolabasket.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2011: 69) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian disimpulkan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 82) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah pelatih dan wasit bola basket di DIY yang berjumlah 40 orang.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi, Arikunto, 2006: 85). Menurut Sugiyono (2011: 72) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2007: 85) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) pelatih dan wasit bola basket di DIY, (2) pelatih dan wasit bola basket minimal mempunyai lisensi C. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 24 orang.

**Tabel 1.** Rincian Pelatih dan Wasit Bola Basket Lisensi C

Pelatih	Wasit	Jumlah
12 orang	12 orang	24

## D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 89), menyatakan bahwa 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 penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda (*multiple choice*). Tes pilihan ganda terdiri dari atas suatu keterangan atau

pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap, dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan yang telah disediakan.

Menurut Mahmud (2011: 67) “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut menurut Mahmud (2011: 186) tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 167) menjelaskan langkah-langkah cara dalam penyusunan tes, urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan mengadakan tes.
- b. Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- c. Merumuskan tujuan intruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- d. Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- e. Menyusun tabel spesifikasi yang memuat pokok materi.
- f. Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen tes benar-salah pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Instrumen yang digunakan yaitu tes untuk penataran wasit yang telah dibuat oleh wasit bola basket dengan lisensi FIBA dan telah disetujui oleh komisi perwasitan DIY.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data pelatih dan wasit bola basket di DIY.
- b. Peneliti menentukan jumlah pelatih dan wasit bola basket di DIY yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan soal tes kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil tes dan melakukan transkrip atas hasil pengisian.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## **E. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Anas Sudijono, 2006)

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Saifuddin Azwar (2010: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD > X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2010: 163)

Keterangan:

*M* : Nilai rata-rata (*Mean*)

*X* : Skor

*SD* : *Standar Deviasi*

Sebelum melangkah ke uji-t, ada persyaratan yang harus dipenuhi oleh peneliti bahwa data yang dianalisis harus berdistribusi normal, untuk itu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas (Suharsimi Arikunto, 2010: 299). Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

## 1. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian

normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 16. Jika nilai  $p >$  dari 0,05 maka data normal, akan tetapi sebaliknya jika hasil analisis menunjukkan nilai  $p <$  dari 0,05 maka data tidak normal. Menurut Sugiyono (2013: 107) dengan rumus:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

Keterangan :

$X^2$  : Chi Kuadrat

$F_o$  : Frekuensi yang diobservasi

$F_h$  : Frekuensi yang diharapkan

## b. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Homogenitas dicari dengan uji F dari data kelompok 1 dan kelompok 2 dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *anova test*, jika hasil analisis menunjukkan nilai  $p >$  dari 0.05, maka data tersebut homogen, akan tetapi jika hasil analisis data menunjukkan nilai  $p <$  dari 0.05, maka data tersebut tidak homogen. Menurut Sugiyono (2013: 125):

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

F : Nilai f yang dicari

## 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16 yaitu yaitu dengan membandingkan *mean* antara kelompok 1

(pelatih) dan kelompok 2 (wasit). Apabila nilai  $t_{\text{hitung}} <$  dari  $t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_a$  ditolak, jika  $t_{\text{hitung}} >$  besar dibanding  $t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima. Menurut Sugiyono (2013: 122) rumus uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  : rata-rata sampel 2

$s_1$  : simpangan baku sampel 1

$s_2$  : simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  : varians sampel 1

$s_2^2$  : varians sampel 2

$r$  : korelasi antara dua sampel

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21-28 Mei 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah pelatih dan wasit bola basket di DIY yang berjumlah 24 orang, yang terdiri atas 12 orang wasit dan 12 orang pelatih.

##### **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir. Data hasil penelitian tentang perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket. Pemahaman pelatih didapat skor terendah (*minimum*) 16,0, skor tertinggi (*maksimum*) 29,0, rerata (*mean*) 22,33, nilai tengah (*median*) 23,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 23,0, *standar deviasi* (SD) 3,63, sedangkan pemahaman wasit didapat skor terendah (*minimum*) 18,0, skor tertinggi (*maksimum*) 32,0, rerata (*mean*) 27,58, nilai tengah (*median*) 29,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 29,0, *standar deviasi* (SD) 4,27. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Deskriptif Statistik Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket

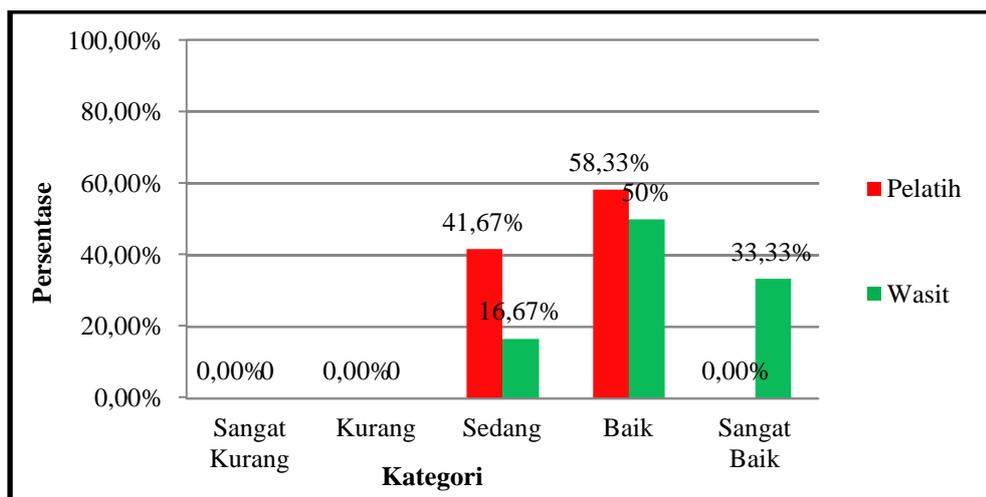
Statistik	Pelatih	Wasit
<i>N</i>	12	12
<i>Mean</i>	22.3333	27.5833
<i>Median</i>	23.0000	29.0000
<i>Mode</i>	23.00	29.00
<i>Std, Deviation</i>	3.62650	4.27377
<i>Minimum</i>	16.00	18.00
<i>Maximum</i>	29.00	32.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket

No	Interval	Kategori	Pelatih		Wasit	
			F	%	F	%
1	30 <	Sangat Baik	0	0%	4	33,33%
2	23 - 29	Baik	7	58,33%	6	50%
3	16 - 22	Sedang	5	41,67%	2	16,67%
4	9 - 15	Kurang	0	0%	0	0%
5	≤ 8	Sangat Kurang	0	0%	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>	<b>100%</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 7 tersebut di atas, perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3.** Diagram Batang Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket. Pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 41,67% (5 orang), “baik” sebesar 58,33% (7 orang), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 orang), sedangkan pemahaman wasit dalam peraturan permainan bola basket berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 16,67% (2 orang), “baik” sebesar 50% (6 orang), dan “sangat baik” sebesar 33,33% (4 orang).

Analisis dalam penelitian ini terdiri atas analisis tingkat kesukaran dan daya beda, hasilnya dijelaskan sebagai berikut:

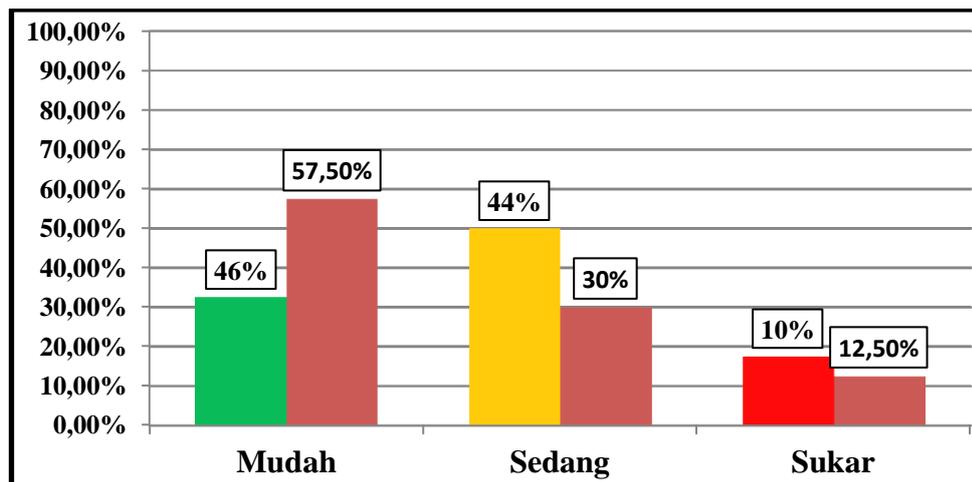
### 3. Tingkat Kesukaran Soal Tes

Hasil analisis tingkat kesukaran, disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4.** Tingkat Kesukaran Butir Tes

<i>Proportion Correct (p)</i>	Kategori Soal	Pelatih		Wasit	
		F	%	F	%
> 0,71	<b>Mudah</b>	13	32,5%	23	57,5%
0,31- 0,70	<b>Sedang</b>	20	50%	12	30%
< 0,30	<b>Sukar</b>	7	17,5%	5	12,5%
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan pada tabel 4 tersebut di atas, tingkat kesukaran dapat disajikan dalam diagram batang tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4.** Diagram Batang Tingkat Kesukaran Butir Tes

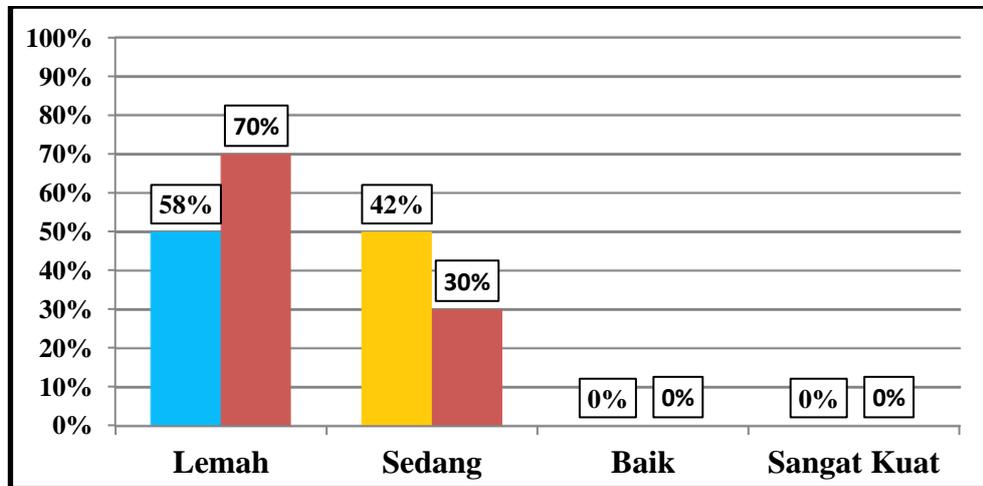
### 4. Daya Beda Soal Tes

Hasil analisis daya beda, disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5.** Daya Beda Butir Tes

Daya Beda	Kategori	Pelatih		Wasit	
		f	%	f	%
0,00 – 0,20	Lemah	20	50%	28	70%
0,21 – 0,40	Sedang	20	50%	12	30%
0,41 – 0,70	Baik	0	0%	0	0%
0,71 – 1,00	Sangat Kuat	0	0%	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan pada tabel 5 tersebut di atas, daya beda dapat disajikan dalam diagram batang tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Daya Beda

## 5. Hasil Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov Z*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 16*. Hasilnya disajikan pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Normalitas

Kelompok	p	Sig.	Keterangan
Pelatih	0,645	0,05	Normal
Wasit	0,242	0,05	Normal

Dari hasil tabel 6 di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) > 0.05, maka variabel berdistribusi normal. Karena semua data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 9 halaman 77.

## b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika  $p > 0.05$ , maka sampel dinyatakan homogen, jika  $p < 0.05$ , maka sampel dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7.** Uji Homogenitas

Kelompok	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pelatih-wasit	1	22	0,558	Homogen

Dari tabel 7 di atas dapat dilihat nilai sig.  $p > 0,05$  sehingga data bersifat homogen. Oleh karena semua data bersifat homogen maka analisis data dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 10 halaman 78.

## 6. Hasil Uji Hipotesis

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “ada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket”. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0.05 ( $Sig < 0.05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel 8 sebagai berikut. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 11 halaman 79.

**Tabel 8.** Uji-t Perbedaan Pemahaman antara Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY dalam Peraturan Permainan Bola Basket

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means			
		$t_{ht}$	$t_{tb}$	Sig,	Selisih
Pelatih	22.3333	3,245	2,074	0,004	5,25
Wasit	27.5833				

Dari hasil uji-t pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  3,245 dan  $t_{tabel}$  2,074 (df 22) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,004. Oleh karena  $t_{hitung}$  3,245 >  $t_{tabel}$  2,074, dan nilai signifikansi 0,004 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “ada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket”, diterima. Dari data pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket rerata 22,33, selanjutnya pada pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket mempunyai rata-rata sebesar 27,58.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman wasit lebih baik daripada pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket, dengan selisih rata-rata sebesar 5,25.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket. Tingkat pemahaman pelatih bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 41,67% (5 orang), “baik” sebesar 58,33% (7 orang), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 orang), sedangkan pemahaman wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan

bola basket berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 16,67% (2 orang), “baik” sebesar 50% (6 orang), dan “sangat baik” sebesar 33,33% (4 orang).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemahaman wasit lebih baik daripada pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket, dengan selisih rata-rata sebesar 5,25. Hal dikarenakan wasit lebih banyak mempelajari peraturan permainan bola basket dari *FIBA Rule*, dan setiap seminggu sekali ada diskusi antar wasit untuk mendiskusikan info-info terbaru tentang peraturan bola basket. Secara berkala wasit melakukan tes tentang pemahaman peraturan permainan bola basket. Pelatih bola basket DIY juga masuk kategori baik dalam pemahaman peraturan bola basket, karena pelatih juga sering membaca peraturan permainan bola basket dari *FIBA Rule*. Kecenderungan bahwa wasit lebih baik dalam hal pemahaman tentang peraturan permainan bola basket karena wasit sebagai pemimpin pertandingan, sedangkan pelatih lebih banyak melatih atlet untuk lebih baik dari segi fisik dan teknik bola basket. Tapi bukan berarti pelatih tidak harus memahami peraturan permainan bola basket, karena jika seorang pelatih dapat memahami peraturan permainan, pelatih dapat memberikan pemahaman tentang peraturan permainan bola basket terhadap anak latihnya. Dengan pemahaman terhadap permainan bola basket yang baik, seorang pelatih juga dapat lebih mudah untuk mengatur strategi pada saat pertandingan berlangsung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa:

1. Ada perbedaan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket, dengan  $t_{hitung} 3,245 > t_{tabel} 2,074$ , dan nilai signifikansi  $0,004 < 0,05$ .
2. Pemahaman wasit lebih baik daripada pemahaman pelatih dalam peraturan permainan bola basket, dengan selisih rata-rata sebesar 5,25.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoritis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian ilmiah yang dapat dikembangkan lebih lanjut lagi, tentang upaya meningkatkan pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.
2. Secara praktis penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

Bagi pelatih dan wasit, dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada pemahaman dalam peraturan permainan bola basket, dapat dijadikan evaluasi untuk meningkatkan pemahaman pelatih dan wasit dalam peraturan permainan bola basket.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

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

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket.  
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
4. Instrumen penelitian perlu divalidasi terlebih dahulu.
5. Waktu dan tempat pengambilan data tidak sama.

### **D. Saran-saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket.
2. Agar melakukan penelitian tentang pemahaman antara pelatih dan wasit bola basket di DIY dalam peraturan permainan bola basket dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ryan. (2010). Pemahaman Pelatih Klub Bola Basket di Kabupaten Sleman terhadap Latihan Konsentrasi. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- American Sport Education Program & Showalter, Don. (2012). *Coaching youth basketball: fifth edition*. USA: Human Kinetics.
- Bloom, Benjamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educationa Goals*. London. Longman Group Limited.
- Bompa, T.O. (1994). *Total Training for Young Champions*. USA: Human Kinetics.
- Catur Riyadi. (2012). Tingkat Pemahaman Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SD Muhammadiyah Sapen terhadap Peraturan Futsal. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Danny Kosasih. (2008). *Fundamental Basketball First Step to Win*. Semarang: CV. Elwas Offset.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta. UNY.
- Donovan, Mick. (2013). *101 youth basketball drills*. London: Bloomsbury Publising Plc
- Faisal Nizbah. (2013). *Pengertian Pemahaman*. Dalam (<http://faisalnizbah.blogspot.com.2013/08/pengertian-pemahaman.html>, diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2015.
- Gandolfi, Georgio. (2010). *The complete book of ffensive basketball drills*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Gutman, Bill & Finnegan, Tom (2003). *The complete idiot's guide to coaching youth basketball*. New York: Penguin Group (USA) Inc
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.

- Jalinus, 2003: 34 *Pengertian Pemahaman Menurut Para Ahli*. Dalam <http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>, diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2015).
- Kaplan, Bobby. (2012). *Bbal Basics For Kids: A Basketball Handbook*. Bloomington: iUniverse.
- Kasiyo Dwijowinoto. (1993). *Dasar-Dasar Ilmiah Kepelatihan* (Pate, Rotella, dan Me Clenaghan Terjemahan). Semarang: IKIP Semarang Press.
- Krause, J. V., Meyer, Don., & Meyer, Jerry. (2008). *Basketball Skills & Drills: Third Edition*. USA: Human Kinetics.
- Lieberman, Nancy. (2012). *Basketball for woman*. USA: Human Kinetics
- Official Basketball Rules, FIBA, 2006*
- Octi Linda Setyowati. (2012). Pemahaman atlet tentang peraturan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Oliver, Jon. (2007). *Basketball Fundamentals (Dasar-dasar Bolabasket)*. Penerjemah: Wawan Eko Yulianto. Bandung: PT Intan Sejati.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Paye, Burrall dan Paye, Patrick (2013). *Youth Basketball Drill (2<sup>nd</sup> Edition)*. United State: Human Kinetics.
- PB. PERBASI. (2010). *Peraturan Bolabasket Resmi 2010*. Jakarta: Tim Penerjemah PB.PERBASI Bidang III PB. Perbasi.
- Pelatihan Perwasitan Bola Basket 2013
- Nina Sutresna. (2003). Dalam [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com). diakses pada tanggal 15 Juni 2016.
- R. Ibrahim. (2003). *Konsep Kognitif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rofei. (2011). *Pengertian Pemahaman Menurut Para Ahli*. Dalam <http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>, diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2015).
- Rose, Lee. (2013). *Winning Basketball Fundamentals*. USA: Human Kinetics.

- Saifuddin Azwar. (2010). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sardiman. (1996). *Sehat, Bugar, dan Petunjuk Praktis Berolahraga yang Benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soepardi. (1998). *Coaching dan Training*. Jakarta: Proyek Pendidikan STO.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno HP. (1985). *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sukadiyanto. (2002). *Teori dan Metodologi Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: UNY.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Tennyson, Ed (2011). *Basketball Tips: Size Technique To Boost Your Game*. USA
- Weatherspoon, Teresa., et al (1999). *Basketball for girls*. Canada: Mountain Lion, Inc
- Wilson, James. (2012). *How to Be Better At Basketball In 21 Day*. USA
- Wissel, H. (1996). *Langkah Sukses dalam Bolabasket*. (Terjemahan Bagus Pribadi). United State: Champaign, IL. (Buku asli diterbitkan tahun 1997).
- Yunus. (1998). *Dasar-dasar Kepelatihan Olahraga*. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Sekolah Dasar.

# LAMPIRAN

## Lampiran 2. Instrumen Penelitian

**NAMA** .....

**ASAL** .....

**JABATAN** .....

Jawab dengan Benar (**B**) dan Salah (**S**)

1. Semua pemain tim A memakai kaos berwarna putih, tetapi warna celana nya hitam, maka ini diperbolehkan.
2. Garis side line dan end line merupakan bagian dari lapangan permainan.
3. A5 cidera, tim B meminta time out. Selama time out A5 telah pulih dari cideradan meminta untuk segera bermain, hal ini diperbolehkan
4. Jeda permainan dimulai ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.
5. Jika pemain cidera tidak dapat segera melanjutkan untuk bermain, maka kira-kira tidak lebih dari 30 detik waktu yang akan ditunggu.
6. Bola tidak menjadi mati dan apabila tercipta bola masuk akan dihitung ketika bola melayang pada usaha tembakan mencetak angka dan seorang wasit meniupkan peluitnya.
7. Bola menjadi hidup ketika selama jump ball, bola ditepis secara sah oleh salah satu pelompat
8. Waktu permainan akan berjalan selama jump ball permulaan periode pertama, bola ditepis secara sah oleh seorang pelompat
9. Pada waktu menunjukkan 2 menit terakhir periode keempat im B melakukan free throw yang terakhir dan bola dinyatakan masuk. Kemudian tim A meminta time out. Maka throw in time A akan diberikan di throw in line table side front court.
10. Gerakan menembak berakhir ketika bola telah lepas dari tangan pemain saat melompat
11. Jika bola tidak ditepis setidaknya oleh salah satu pelompat, jump ball akan diulang

12. Pergantian pemain merupakan suatu penghentian pertandingan yang diminta oleh pelatih atau asisten pelatih
13. Jika pergantian pemain selama time out, pemain pengganti harus melapor ke wasit dan pencatat angka sebelum memasuki pertandingan
14. Melambungkan bola dari tangan satu ketangan lainnya, dan membiarkannya berhenti sesaat disatu atau kedua tangan sebelum menyentuh lantai, selama tidak dilakukan pelanggaran traveling ini tidak termasuk sebagai dribble
15. Pemain dan terjatuh dan meluncur di lantai saat memegang bola bukan merupakan pelanggaran traveling
16. A1 mendribble bola ketika kedua kakinya berdiri diantara garis tengah lapangan (mengangkangi) selama 8 detik. Ini merupakan pelanggaran 8 detik.
17. A1 mendribble bola ketika kedua kakinya berdiri diantara garis tengah lapangan (mengangkangi), secara bersamaan A2 berada didaerah bersyarat lebih dari 3detik. Ini adalah bukan pelanggaran 3detik.
18. A5 menerima operan dari A3, kemudian A5 dengan sengaja memantulkan bola ke papan pantul dan memegang bola itu kembali . Ini adalah pelanggaran dribble.
19. Technical foul adalah suatu hukuman yg diberikan 1 kali freethrow dan diikuti dengan throw in di centre line untuk tim yg sama.
20. A3 melakukan usaha mencetak angka dengan memantulkan bola ke papan pantul, setelah bolah mengenai papan pantul dan turun menuju ke ring, B1 menepis bola. Ini bukan merupakan goal tending.
21. A4 menembak dalam usaha mencetak angka, ketika bola diudara buzzer sinyal 24detik berbunyi, bola tidak menyentuh ring dan langsung keluar lapangan. Wasit memutuskan pelanggaran bola out.
22. Jika seorang pemain telah dikenai 1kali technical foul dan 1kali unsportsmanlike foul, maka pemain tersebut otomatis disqualifying.
23. Jika salah satu kaki pemain defense menginjak garis semi-circle maka status pemain tersebut berada diluar area semi-circle.
24. Jump ball pada awal permulaan quarter 1, setelah ditepis oleh pemain jump ball dengan sah bola menyentuh lantai kemudian dipegang oleh pemain jump ball sebelum tersentuh pemain lain, ini diperbolehkan karena bola telah ditepis dengan sah.

25. A6 menguasai bola di lapangan backcourt selama 4 detik ketika terjadi double fouls antara A3 dan B4, maka team A menyisakan waktu 4 detik untuk mengusahakan bola memasuki frontcourt dengan mendapatkan 24 detik baru.
26. Dalam situasi perkelahian, Tanpa seijin wasit asisten pelatih team A diperbolehkan meninggalkan bangku cadangan memasuki lapangan untuk membantu wasit memperbaiki keadaan.
27. Technical foul untuk A6 sebagai pemain cadangan ketika masuk kedalam lapangan permainan saat situasi perkelahian, karena hanya pelatih dan asisten pelatih yang boleh memasuki lapangan pada situasi perkelahian untuk membantu wasit memperbaiki atau mengembalikan keadaan.
28. Team A berada di frontcourt dengan sisa waktu penyerangan 12 detik. A7 passing ke A4 tetapi pada saat passing bola tidak sengaja menyentuh ring. Team A4 kembali mendapatkan bola tersebut tetapi tidak diberikan 24 detik baru dikarenakan bola menyentuh ring karena sebuah passing bukan shooting.
29. A4 cidera kemudian team dokter memasuki lapangan untuk merawat, sebelum 15 detik dirawat A4 sehat dan tidak diijinkan untuk melanjutkan permainan oleh wasit.
30. A5 menerima operan dari A3, kemudian A5 dengan sengaja memantulkan bola ke papan pantul dan memegang bola itu kembali . Ini adalah violation atau pelanggaran.
31. A3 mendribble bola, B4 technical foul, A5 technical foul. Throw in diberikan kepada team A dikarenakan pada saat itu alternating possession (arah panah) untuk team A. Alternating possession (arah panah) berikutnya untuk team B.
32. Setelah mengakhiri atau menghentikan dribble A4 memegang bola. Tidak ada penjagaan ketat terhadap A4. Tidak ada pelanggaran 5detik untuk A4.
33. B6 menguasai bola, A2 melakukan penjagaan ketat. B6 dengan memegang bola kemudian mengangkat elbow (siku) di atas bahu dan mengayunkannya sehingga mengenai muka A2. B6 dikenai technical foul.
34. Bola lepas dari tangan A4 saat melakukan tembakan freethrow, B2 menepis bola tersebut sebelum bola menyentuh ring. Tim A akan diberikan angka 1 (satu) point sebagai akibat dari goaltending dan tidak ada hukuman lain yang tersisa.
35. A4 shooting air ball (bola tidak menyentuh ring), signal 24 detik sound berbunyi. A4 mendapatkan kembali bola tersebut sebelum tersentuh pemain manapun. Ini adalah sah, dikarenakan A4 telah dianggap melakukan shooting.
36. A5 adalah kapten tim yang merangkap sebagai pelatih. Setelah pelatih dan asisten pelatih tim A disqualifying.

37. Setelah sebuah tembakan untuk mencetak angka oleh A4, bola memantul dari ring tetapi masih memiliki kemungkinan untuk masuk ke dalam keranjang. B4 menepis bola tersebut pada saat bola menuju keranjang. Ini adalah sah, dan bukan goaltending.
38. Dengan 2 menit tersisa periode ke 4. B6 melapor kepada pencatat angka untuk pergantian pemain. Team A kemudian mencetak angka. B6 kemudian diijinkan masuk ke dalam lapangan sebagai pemain pengganti.
39. Kalah FORFEIT adalah jika selama permainan suatu tim mempunyai pemain kurang dari dua (2) pemain yg siap bermain dilapangan permainan.
40. A2 dan B3 adalah pemain yg melompat jumpball, B3 melakukan pelanggaran jumpball. Team A throw in centre line.

#### Kunci Jawaban

1	B	11	B	21	S	31	S
2	S	12	S	22	S	32	B
3	B	13	S	23	S	33	S
4	B	14	B	24	B	34	S
5	S	15	B	25	S	35	S
6	B	16	B	26	B	36	B
7	S	17	B	27	S	37	B
8	B	18	S	28	S	38	B
9	S	19	B	29	B	39	S
10	S	20	S	30	S	40	S



# WASIT

NAM A	BUTIR SOAL																																								Σ					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40						
Metasari	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	21		
Dion E	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	32		
Heru D	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	25	
Syaiful A	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	30		
Darma	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	32		
Wisnu W	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	29		
Zhana A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	27		
Iska A	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	29		
Ndaru N	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	29	
Riean A	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	29
Wijino vi	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	18	
Benny S	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	30
Σ	10	9	10	12	8	10	2	8	9	9	11	10	8	12	9	12	5	12	12	9	6	9	11	8	6	9	1	6	7	10	3	8	9	3	11	12	6	12	6	1						
P	0,8	0,33	0,33	0,33	0,66	0,33	0,66	0,66	0,0	0,0	0,16	0,33	0,66	0,0	0,16	0,0	0,0	0,0	0,16	0,66	0,0	0,0	0,16	0,66	0,0	0,0	0,83	0,0	0,83	0,33	0,0	0,66	0,0	0,0	0,16	0,0	0,16	0,0	0,0	0,83	0,0	0,83	0,0	0,83		
Q	0,1	0,33	0,33	0,1	0,33	0,66	0,33	0,33	0,0	0,0	0,83	0,66	0,33	0,0	0,83	0,0	0,0	0,0	0,83	0,33	0,0	0,0	0,83	0,33	0,0	0,16	0,0	0,16	0,66	0,0	0,33	0,0	0,0	0,83	0,0	0,83	0,0	0,83	0,0	0,83	0,0	0,83	0,0	0,83		
PQ	0,1	0,38	0,38	0,22	0,38	0,38	0,22	0,38	0,0	0,0	0,76	0,38	0,22	0,0	0,76	0,0	0,0	0,0	0,76	0,38	0,22	0,0	0,76	0,38	0,22	0,0	0,76	0,0	0,76	0,43	0,38	0,0	0,76	0,0	0,76	0,0	0,76	0,0	0,76	0,0	0,76	0,0	0,76			
	0,88	0,75	0,88	0,0	0,22	0,88	0,88	0,22	0,75	0,75	0,9	0,9	0,2	0,0	0,5	0,0	0,6	0,0	0,0	0,5	0,5	0,5	0,9	0,2	0,5	0,5	0,9	0,5	0,6	0,9	0,5	0,2	0,5	0,5	0,5	0,9	0,0	0,5	0,0	0,5	0,9	0,0	0,5			

Lampiran 4. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Pelatih	Wasit
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean		22.3333	27.5833
Median		23.0000	29.0000
Mode		23.00	29.00
Std. Deviation		3.62650	4.27377
Minimum		16.00	18.00
Maximum		29.00	32.00
Sum		268.00	331.00

**Pelatih**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	1	8.3	8.3	8.3
	17	1	8.3	8.3	16.7
	19	1	8.3	8.3	25.0
	22	2	16.7	16.7	41.7
	23	3	25.0	25.0	66.7
	24	2	16.7	16.7	83.3
	26	1	8.3	8.3	91.7
	29	1	8.3	8.3	100.0
Total		12	100.0	100.0	

Wasit

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	1	8.3	8.3	8.3
	21	1	8.3	8.3	16.7
	25	1	8.3	8.3	25.0
	27	1	8.3	8.3	33.3
	29	4	33.3	33.3	66.7
	30	2	16.7	16.7	83.3
	32	2	16.7	16.7	100.0
Total		12	100.0	100.0	

Lampiran 5. Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pelatih	Wasit
N		12	12
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	22.3333	27.5833
	Std. Deviation	3.62650	4.27377
Most Extreme Differences	Absolute	.213	.297
	Positive	.156	.151
	Negative	-.213	-.297
Kolmogorov-Smirnov Z		.739	1.027
Asymp. Sig. (2-tailed)		.645	.242
a. Test distribution is Normal.			

Lampiran 6. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

Pelatih-Wasit

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.354	1	22	.558

**ANOVA**

Pelatih-Wasit					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	165.375	1	165.375	10.528	.004
Within Groups	345.583	22	15.708		
Total	510.958	23			

Lampiran 7. Uji t

**Group Statistics**

Wasit	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pelatih 1	12	22.3333	3.62650	1.04688
Wasit 2	12	27.5833	4.27377	1.23373

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pelatih- Wasit	.354	.558	3.245	22	.004	-5.25000	1.61804	8.60561	1.89439
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			3.245	21.432	.004	-5.25000	1.61804	8.61077	1.88923

Lampiran 8. Cara Menghitung Norma Penilaian

No.	Rumus	Kategori
1.	$X > M + 1,5 Sd$	Sangat baik
2.	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$	Baik
3.	$M - 1,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$	Cukup
4.	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$	Kurang
5.	$X \leq M - 1,5 Sd$	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor tertinggi

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor terendah

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

=  $1/2$  (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

SD : Standar Deviasi

=  $1/2 \times 1/3$  (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor tertinggi

$$40 \times 1 = 40$$

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir penilaian  $\times$  skor terendah

$$40 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal

=  $1/2$  (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

=  $1/2$  (40+0) = 20

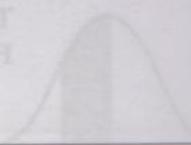
SD : Standar Deviasi

=  $1/2 \times 1/3$  (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

=  $1/6$  (40-0) = 6,67

Lampiran 9. Tabel t

Tabel IV  
Tabel Nilai-Nilai t



d.b.	Taraf Signifikansi							
	50%	40%	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	1,000	1,376	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,691
2	0,816	1,061	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	0,765	0,978	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	0,741	0,941	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610
5	0,727	0,920	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	0,718	0,906	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	0,711	0,896	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	0,706	0,889	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	0,703	0,883	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	0,700	0,879	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	0,697	0,876	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,457
12	0,695	0,873	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	0,694	0,870	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	0,692	0,868	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	0,691	0,866	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	0,690	0,865	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	0,689	0,863	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	0,688	0,862	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	0,688	0,861	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	0,687	0,860	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	0,686	0,859	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	0,686	0,858	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	0,685	0,858	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	0,685	0,857	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	0,684	0,856	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	0,684	0,856	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	0,684	0,855	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	0,683	0,855	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674
29	0,683	0,854	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659
30	0,683	0,854	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,646
40	0,681	0,851	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	0,679	0,848	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	0,677	0,845	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,373
∞	0,674	0,842	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,290