

**KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET SISWA PUTRA
KELAS X SMA NEGERI 2 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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



Oleh:
Verponde Primaspuri
NIM. 11601244091

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016” yang disusun oleh Verponde Primaspuri, NIM.11601244091, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Juni 2016
Pembimbing



Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 19670701 199412 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016” yang disusun oleh Verponde Primaspuri, NIM.11601244091 ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, 20 Juni 2016
Yang Menyatakan,



Verponde Primaspuri
NIM. 11601244091

HALAMAN PENGESAHAN

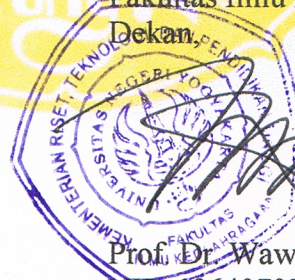
Skripsi yang berjudul “Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016” yang disusun oleh Verponde Primaspuri, NIM.11601244091, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 22 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hari Yulianto, M.Kes	Ketua Penguji		04/2016 09
Yudanto, M.Pd	Sekretaris Penguji		02/2016 109
Dr. M. Hamid Anwar	Penguji I (Utama)		23/2016 108
Farida Mulyaningsih, M.Kes	Penguji II (Pendamping)		25/2016 108

Yogyakarta, 25 Desember 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan



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

MOTTO

Suatu kriteria yang baik untuk mengukur keberhasilan dalam kehidupan anda ialah jumlah orang yang telah anda buat bahagia.
(Stephen Covey)

Jangan menyesal dengan apa yang pernah kita lakukan, tapi berfikirlah agar bagaimana kita bisa lebih baik dari apa yang pernah kita lakukan
(Verponde)

Ya Allah..., selama perjalanan hidupku tak jarang aku menjauh dari apa yang Engkau perintahkan.
Satu yang hamba mohon, jangan pernah tinggalkan aku.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

Ayahku Purnomo dan Bunda Mariyam tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup aku membalas cinta Ayah dan Bunda padaku.

**KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET SISWA PUTRA
KELAS X SMA NEGERI 2 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:

Verponde Primaspuri
NIM. 11601244091

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena data kemampuan dasar bermain bolabasket siswa putra kelas X di SMA Negeri 2 Klaten belum ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Terdiri dari 9 kelas yang berjumlah 304 siswa putra. Penelitian ini menggunakan teknik *proporsional random sampling*, yaitu diambil 10 % dari jumlah keseluruhan siswa, yaitu berjumlah 30 siswa putra. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu berupa indikator teknik dalam bolabasket dari skripsi Neni Damaiyanti (2012). Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 pada kategori “sangat kurang” persentase 13,33% (4 siswa), “kurang” 66,67% (20 siswa), “sedang” 20,00% (6 siswa), “baik” 0% (0 siswa), dan “sangat baik” 0% (0 siswa). Dalam penelitian ini, proses penentuan *sampling* belum memenuhi kaidah *populasi sampling* yang semestinya, seharusnya tidak dipakai sebagai generalisasi.

Kata kunci: *keterampilan, bermain bolabasket, siswa putra SMA 2 Klaten*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak 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. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or, Penasehat Akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu kepada peneliti.
5. Bapak Hari Yulianto, M.Kes., Pembimbing Skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya.

6. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
7. Kepala Sekolah, Guru, dan siswa SMA Negeri 2 Klaten yang telah membantu penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sangat disadari 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 para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 20 Juni 2016
Penulis,



Verponde Primaspuri
NIM. 11601244091

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Keterampilan.....	8
2. Permainan Bolabasket	10
3. Teknik Dasar Permainan Bolabasket.....	12
4. Karakteristik Siswa SMA/SMK	25
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Menggiring Bola (<i>Dribbling</i>)	40
2. <i>Passing</i>	41
3. <i>Shooting</i>	43
B. Pembahasan	45
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	47
B. Implikasi Hasil Penelitian	47
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	47
D. Saran-saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Subjek Penelitian	33
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan.....	34
Tabel 3. Bagan Prosedur Pengamatan.....	36
Tabel 4. Bagan Tes Pengamatan.....	36
Tabel 5. Norma Penilaian.....	37
Tabel 6. Deskripsi Statistik Keterampilan Bermain Bolabasket	38
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	39
Tabel 8. Deskripsi Statistik Menggiring Bola	44
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Menggiring Bola Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	40
Tabel 10. Deskripsi Statistik <i>Passing</i>	42
Tabel 11. Distribusi Frekuensi <i>Passing</i> Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	42
Tabel 12. Deskripsi Statistik <i>Shooting</i>	48
Tabel 13. Distribusi Frekuensi <i>Shooting</i> Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Passing</i> Dada.....	14
Gambar 2. <i>Dribbling</i>	19
Gambar 3. <i>Shooting</i>	23
Gambar 4. <i>Lay-up</i>	23
Gambar 5. Diagram Batang Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	39
Gambar 6. Diagram Batang Menggiring Bola Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	41
Gambar 7. Diagram Batang <i>Passing</i> Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	43
Gambar 8. Diagram Batang <i>Passing</i> Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi	52
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	53
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Klaten	54
Lampiran 4. Data Penelitian.....	55
Lampiran 5. Cara Menentukan Norma Penilaian.....	59
Lampiran 6. Deskriptif Statistik.....	61
Lampiran 7. Dokumentasi penelitian	64

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan. Keberhasilan dalam bidang pendidikan sangat ditentukan oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara manusia yaitu yang mengajar atau yang biasa disebut dengan orang yang diajar atau siswa. Setiap siswa pasti menginginkan hasil belajarnya baik bahkan berprestasi di sekolahnya, akan tetapi upaya tersebut harus didukung oleh faktor-faktor yang bisa mempengaruhi. Faktor tersebut bisa berasal dari diri siswa dan bisa dari luar.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga,

internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lainlain) serta pembiasaan pola hidup sehat.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan tetapi tidak hanya berfungsi sebagai tempat mentransfer ilmu pengetahuan pada siswa, melainkan juga dituntut untuk dapat merangsang siswa dalam mengembangkan potensi-potensinya. Dengan begitu siswa dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan potensi yang dimilikinya dan juga dapat menerima serta memahami kekurangan dan kelebihan yang ada pada diri peserta didik tersebut.

Menurut Yudha M. Saputra (1998: 5-6) sekolah seharusnya mempunyai tiga kegiatan program pendidikan, antara lain: (1) Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam sekolah yang pengelolaan waktunya telah ditentukan dalam program, (2) Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran biasa, yang bertujuan agar siswa lebih memperdalam dan lebih menghayati apa yang telah dipelajari pada kegiatan intrakurikuler, (3) Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah tetapi pelaksanaannya diluar jam sekolah biasa dengan tujuan memperluas pengetahuan siswa, antara lain mengenai hubungan antar mata pelajaran, penyaluran minat dan bakat, serta pembinaan manusia seutuhnya.

Salah satu sekolah yang terdapat di Klaten yaitu SMA Negeri 2 Klaten. Dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 2 Klaten , olahraga bolabasket juga menjadi salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjasorkes SMA

kelas X yaitu: SK: Melakukan teknik, strategi, dan taktik berbagai permainan dan olahraga berdasarkan konsep yang benar dan memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. KD: Melakukan keterampilan salah satu nomor olahraga beregu dengan menggunakan bola besar (sepak bola, bolavoli atau bola basket). Indikatornya yaitu: Melempar dan menangkap bola, Menggiring bola, *Lay-up*, Menembak (*shooting*), Memilih posisi yang sesuai dengan keterampilan yang dimiliki, Menerapkan nilai kompetisi, pantang menyerah dan *fair play* dalam permainan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat praktik pengalaman lapangan (PPL) sering dijumpai banyak siswa yang terlihat kurang menguasai dengan baik keterampilan dalam permainan bolabasket. Selain itu juga sering dijumpai siswa yang terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket seperti siswa yang sering duduk di pinggir lapangan pada saat pembelajaran bolabasket berlangsung. Hal ini disebabkan adanya pandangan siswa yang menganggap permainan bolabasket hanya dapat mendatangkan kelelahan dan kejenuhan saja. Di samping itu pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes dalam satu minggu hanya satu kali pertemuan dan secara fisiologis satu kali pertemuan itu kurang mampu memacu pertumbuhan badan, maupun keterampilan bergerak, serta kurang mampu meningkatkan khususnya keterampilan bermain bolabasket dan olahraga lainnya.

Sebagai seorang guru perlu memberi arahan yang baik dalam pembelajaran Penjasorkes kepada siswa, apalagi guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran

Penjasorkes cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung menoton, oleh karena itu dalam pembelajaran Penjasorkes kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan atau metode yang sesuai dengan situasi, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai dengan baik. Karena baik atau tidaknya suatu pemilihan metode pembelajaran akan tergantung dari tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran serta memoptimalkan sumber-sumber yang ada

SMA Negeri 2 Klaten memiliki sarana dan prasarana yang kurang memadai, misalnya jumlah bola ada 10 bola yang ke semuanya sudah kurang layak untuk digunakan. Kondisi lapangan bolabasket juga terlihat cukup bersih, lantainya terbuat dari bahan yang tidak membahayakan dan tidak licin. Garis-garis lapangan bolabasket juga masih terlihat jelas. Akan tetapi kondisi ring bolabasket kurang terawat, terlihat ring yang digunakan sudah rusak. Pada saat observasi yang dilakukan peneliti, siswa sudah terlihat ada beberapa siswa yang mempunyai teknik dasar bermain bolabasket yang cukup baik. Misalnya dari teknik menggiring bola sudah terdapat beberapa siswa yang mampu menggiring bola dengan lincah, dan teknik *shooting* dari gerakan pelaksanaan, sampai ke gerakan *followtrough* sudah terlihat cukup baik. Teknik dasar merupakan hal yang paling penting dalam suatu cabang olahraga bolabasket, karena teknik dasar akan menentukan cara melakukan suatu gerakan dasar yang baik.

Permasalahan yang muncul di SMA Negeri 2 Klaten adalah belum diketahui secara pasti kemampuan dan keterampilan dari masing-masing siswa dalam bermain bolabasket, sehingga dari hal tersebut perlu adanya sebuah penelitian yang meneliti dan membahas tentang keterampilan bermain bolabasket yang ada di SMA Negeri 2 Klaten. Ada beberapa teknik dasar yang perlu dikuasai oleh pemain, yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengoper bola) dan *catching* (menangkap bola), dan *dribble* (menggiring bola) (Hal Wissel, 1996: 26).

Siswa putra di SMA Negeri 2 Klaten kelas X mempunyai keterampilan bermain bolabasket yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang terdapat di SMA Negeri 2 Klaten siswa putra kelas X yang mempengaruhi keterampilan siswa yaitu: penguasaan teknik, penguasaan taktik, aktivitas fisik dan intensitas latihan. Komponen-komponen tersebut harus saling mendukung agar keterampilan siswa dalam bermain bolabasket menjadi baik. Namun saat ini belum diketahui keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tergerak dan ingin meneliti tentang tingkat kemampuan bermain bolabasket untuk mengetahui dan sebagai acuan dengan harapan ke depan prestasi olahraga bolabasket lebih baik. Dari paparan tersebut muncul beberapa kemungkinan yang perlu ditelusuri faktor penyebabnya, apakah karena dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes khususnya bolabasket di SMA Negeri 2 Klaten hanya menekankan ada

permainan saja dan tidak diberikan berbagai teknik dengan benar, untuk itu perlu diadakan penelitian tentang tingkat keterampilan bermain bolabasket di SMA Negeri 2 Klaten. Untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah tersebut di atas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran bolabasket di SMA Negeri 2 Klaten cukup baik.
2. SMA Negeri 2 Klaten kurang diberikan berbagai macam tes keterampilan dan latihan fisik.
3. Belum diketahui tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibatasi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini pada masalah: “keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai

berikut: “Seberapa besar tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dengan harapan dapat memberi hasil serta kemudian dapat bermanfaat bagi:

1. Secara Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dijadikan pedoman dalam meningkatkan kegiatan olahraga khususnya permainan bolabasket.
- b. Dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan prestasi permainan bolabasket dengan meningkatkan keterampilan berbagai teknik permainan bolabasket.

2. Secara Praktis

- a. Dapat dijadikan pedoman dalam memberikan pembelajaran untuk membina permainan bolabasket guna mencari bibit pemain yang baik.
- b. Dapat dijadikan sebagai panduan agar siswa semakin meningkatkan keterampilan dalam bermain bolabasket.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia agar dapat beraktifitas sehari-hari. Banyak kegiatan yang kita lakukan membutuhkan suatu keterampilan khusus. Suatu keterampilan dapat diperoleh seseorang dengan berlatih secara rutin dan berkesinambungan agar pola gerak yang dilakukan dapat terkoordinasi dengan baik. Dalam kehidupan sehari-hari dapat dikatakan bahwa berjalan, melompat, berlari, bermain alat musik, dan berkendara, adalah suatu keterampilan.

Penguasaan suatu keterampilan motorik merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan seperangkat respon ke dalam suatu pola gerak terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu (Rusli Lutan, 1988: 95). Jadi jika seseorang dapat melakukan pola gerak yang terkoordinasi, terorganisir, dan terpadu, dapat dikatakan orang tersebut memiliki tingkat keterampilan yang baik pada suatu pola gerak tertentu.

Keterampilan dalam melakukan suatu olahraga tertentu tidak bisa didapatkan dengan mudah. Perlu dilakukan latihan yang terus menerus dan berkesinambungan agar seseorang dapat menguasai pola gerak olahraga tertentu yang terkoordinasi, terorganisir, dan terpadu. Selain itu hasil yang diperoleh dalam melakukan keterampilan olahraga harus maksimal dengan pengeluaran energi dan waktu yang minimal. Menurut Schmidt yang dikutip oleh Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 61) keterampilan

merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum.

Pencapaian suatu keterampilan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 57) membagi keterampilan menjadi tiga faktor, yaitu:

a. Faktor proses belajar mengajar (*learning process*)

Pembelajaran gerak proses belajar yang harus diciptakan adalah yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya.

b. Faktor pribadi (*personal factor*)

Setiap orang mempunyai tingkat gerak berbeda-beda, baik dalam hal fisik maupun mental emosional. Perbedaan tersebut menyebabkan tingkat keterampilan berbeda-beda. Ada beberapa faktor pribadi yang menyebabkan tingkat pencapaian keterampilan, yaitu: ketajaman indra, persepsi, intelegensi, ukuran fisik, pengalaman masa lalu, kesanggupan, emosi, motivasi, sikap, jenis kelamin, usia, dan faktor-faktor kepribadian yang lain.

c. Faktor situasional (*situational factors*)

Faktor ini mempengaruhi kondisi pembelajaran, yang termasuk ke dalam faktor situasional itu, antara lain seperti: tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar dimana pembelajaran yang dilangsungkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu pola gerak terkoordinasi, terorganisir, dan terpadu, yang dilakukan dengan tujuan tertentu, untuk mendapatkan hasil yang maksimal dengan pengeluaran energi dan waktu yang minimal.

2. Permainan Bolabasket

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 2) “olahraga permainan bolabasket adalah permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerjasama tim”. Permainan ini juga menyuguhkan kepada penonton banyak hal seperti *dribbling* sambil meliuk-liuk dengan lincah, tembakan yang bervariasi, terobosan yang *fantastic*, gerakan yang penuh tipu daya dan silih bergantinya poin-poin indah dari regu yang bertanding.

Bolabasket adalah salah satu bentuk olahraga yang masuk dalam cabang permainan beregu. Permainan bolabasket dimainkan oleh dua tim, dengan tujuan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak mungkin, serta menahan serangan lawan agar tidak memasukkan bola ke dalam keranjangnya (Dedy Sumiyarsono, 2002: 1). Lebih lanjut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) menyatakan bahwa dasar bermain bolabasket dengan cara lempar tangkap, menggiring dan menembak dengan luas lapangan 28 m x 15 m dapat terbuat dari tanah, lantai, dan papan yang dikeraskan. Dalam permainan bolabasket menggunakan bola besar yang dapat didorong, ditepuk dengan telapak tangan terbuka, dilemparkan, dan ditangkap,

digiring ke segala penjuru dalam lapangan permainan (Perbasi, 2004: 9). Bolabasket mempunyai tujuan dari kedua tim, yaitu mendapatkan angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka, permainan diawasi oleh *officials* (wasit), *table officials*, dan seorang *commissioner* (pengawas pertandingan) (Perbasi, 2004: pasal 1, 1).

Inti dari olahraga bolabasket tersebut adalah bolabasket dan *basket* (keranjang) itu sendiri. Semua pemain dari kedua tim yang bertanding, berlomba memperebutkan satu bola yang sama untuk dimasukkan ke dalam keranjang lawan. Pemain berhak melempar, menggelundung, dan menepuk bola. Permainan bolabasket termasuk cabang olahraga beregu, setiap pemain harus dapat menguasai teknik dasar yang terdiri dari *footwork* (olah kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan), dan menangkap, *dribble*, *rebound*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola dan bertahan (Dedy Sumiyarsono, 2002: 2). Dalam mencapai kemenangan, satu regu bolabasket harus mengumpulkan angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan untuk melakukan hal yang serupa.

Menurut Perbasi (2004: 11) bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau membuat angka. Bola boleh dioper, digelindingkan

atau dipantulkan/*dribble* ke segala arah, sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Teknik dari setiap gerakan dalam bolabasket terdiri atas gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi dengan baik, sehingga seseorang yang telah menguasai teknik gerakan dalam bolabasket dengan benar maka permainan bolabasketnya akan terlihat indah dan menarik untuk dilihat. Secara garis besar permainan bolabasket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan.

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket adalah salah satu olahraga yang didasarkan pada kemampuan individual, kerja sama tim, kecepatan, kekuatan, daya tahan, serta mental. Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu dimainkan oleh lima orang dengan tujuan sebanyak mungkin memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan untuk memasukkan bola ke dalam ring nya. Tim atau regu yang berhasil memasukkan bola lebih banyak lah yang menjadi pemenang. Untuk dapat memainkan permainan bolabasket dengan baik diperlukan kemampuan fisik dan mental yang cukup. Maka diperlukan suatu latihan yang rutin, disiplin, kemauan yang kuat, teknik latihan yang tepat untuk mewujudkan kemampuan tersebut.

3. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Teknik dasar adalah teknik yang paling dasar diajarkan atau dibutuhkan dalam setiap cabang olahraga bagi para pemula. Seperti yang

dikemukakan oleh Nuril Ahmadi (2007: 12) tiga faktor utama dalam basket, yaitu (1). penguasaan teknik dasar (*foundamentals*), (2). ketahanan fisik (*physical condition*), (3). kerjasama (*pola dan strategi*). Menurut Perbasi (2004: 37), teknik dasar permainan bolabasket adalah cara-cara melakukan suatu gerakan memainkan bola, sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan untuk permainan bolabasket.

a. Teknik Dasar Mengoper Bola dan Menangkap Bola

Menurut Oliver (2007: 35) umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Ketepatan umpan yang hebat tidak boleh diremehkan, ini bisa memotivasi rekan-rekan tim, menghibur penonton, dan menghasilkan pemain yang tidak individualis. Seorang pengumpan yang terampil mampu melihat seluruh lapangan, mengantisipasi perkembangan dalam pertandingan yang penuh serangan, dan memberikan bola kepada rekan tim pada saat yang tepat.

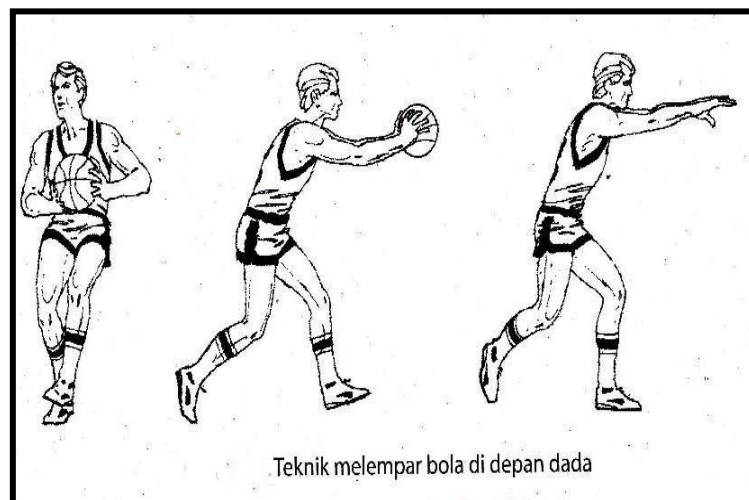
Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 14-22) macam-macam lemparan atau operan dalam bolabasket adalah sebagai berikut:

- 1) Lemparan tolakan dada dengan kedua tangan (*chest pass*),
- 2) Lemparan pantulan (*bounce pass*),
- 3) Lemparan di atas kepala dengan dua tangan (*overhead pass*),
- 4) Lemparan samping dengan satu tangan (*the side arm pass*),
- 5) Lemparan kaitan (*the hook pass*),

6) Lemparan ayunan bawah dengan dua tangan (*the baseball pass*).

Menurut Jon Oliver (2007: 36-38) macam-macam umpan atau operan dalam permainan bolabasket adalah sebagai berikut:

- 1) Umpan dada (*chest pass*),
- 2) Umpan pantul (*bounce pass*),
- 3) Umpan atas kepala menggunakan kedua tangan (*two-handed overhead*),
- 4) Umpan Bisbol (*baseball*),
- 5) Umpan sambil berlari (*shuffle*),
- 6) Umpan *dribble*,
- 7) Umpan selubung (*wrap-around*),
- 8) Umpan di belakang punggung (*behind-the-back*).



Gambar 1. *Passing Dada*

(Nuril Ahmadi, 2007: 14)

Kegunaan khusus operan menurut Hal Wissel (2000: 71) adalah:

- 1) Mengalihkan bola dari daerah padat pemain
- 2) Menggerakkan bola dengan cepat pada saat menyerang.
- 3) Membangun permainan yang *offensive*.
- 4) Mengoper ke rekan yang sedang terbuka (tanpa permainan lawan) untuk penembakan
- 5) Mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan.

Teknik menerima bola menurut Nuril Ahmadi (2007: 16) adalah sebagai berikut:

- 1) Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola.
- 2) Kedua lengan dijulurkan kedepan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola.
- 3) Berat badan bertumpu pada kaki depan.
- 4) Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan ke belakang, siku kedua lengan dibekuk hingga bola ditarik mendekati dada/badan.
- 5) Badan agak condong ke depan.
- 6) Berat badan bertumpu pada kaki belakang.
- 7) Posisi bola dipegang di depan badan.

Menurut Hal Wissel (2000: 94) operan dan tangkapan bola adalah inti permainan tim, keahlian, yang membuat bolabasket menjadi olahraga tim yang indah. Teknik mengoper dan menerima bola sangat berkaitan erat, *passing* yang bagus disertai dengan teknik penerimaan bola yang baik akan menghasilkan permainan tim yang efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa operan dan tangkapan bola dalam bolabasket adalah mengoperkan bola kepada teman dalam satu tim yang bertujuan untuk melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian tembakan.

b. Teknik Dasar Menggiring Bola

Dribbling adalah usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang (Dedy Sumiyarsono, 2002: 40). Menurut Nuril Ahmadi (2007: 17) menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai. Menggiring bola harus dengan satu tangan. *Dribbling* atau menggiring bola dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tangan kanan atau tangan kiri.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 44) yang tidak termasuk *dribbling* adalah tembakan berturut-turut ke keranjang, memegang bola di awal dan akhir menggiring, berusaha menguasai bola dengan menepuknya dari pemain lain, menepuk bola dari pegangan pemain lain, memotong umpan dan menguasai bola, melempar bola dari tangan satu

ke tangan lainnya dan membiarkannya beberapa saat sebelum menyentuh lantai dimana tidak terjadi pelanggaran menggiring.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 47) pelaksanaan *dribbling* sebagai berikut:

- 1) Sikap kaki kuda-kuda dengan posisi lutut sedikit ditekuk.
- 2) Badan condong ke depan, titik berat badan berada diantara kedua kaki.
- 3) Gerakan tangan ke atas dan ke bawah dengan sumbu gerak di siku, saat gerak bola ke atas maka telapak tangan mengikuti bola ke atas seolah-olah bola melekat pada telapak tangan.
- 4) Pandangan tidak melihat bola, akan tetapi melihat situasi ser.
- 5) Apabila akan melakukan gerakan mundur atau membalik, usahakan posisi kaki benar-benar berhenti terlebih dahulu dengan cara seluruh telapak kaki menyentuh lantai posisi lutut ditekuk dalam-dalam.
- 6) Usahakan bola selalu dalam lindungan, dengan cara menutup badan atau menggiring dengan tangan yang jauh dengan lawan dengan posisi kaki kanan menutupi atau sebaliknya.

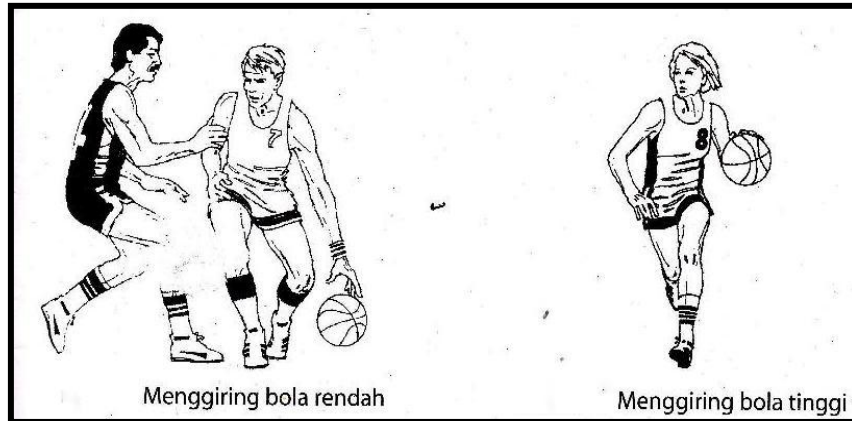
Menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola harus menggunakan satu

tangan. Menggiring bola adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket (Jon Oliver, 2007: 49).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *dribbling* adalah bentuk teknik dasar olahraga bolabasket, berupa membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 40-41) menggiring bola adalah usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang. Adapun tujuan menggiring bola adalah sebagai berikut: (a) Usaha cepat menuju ke depan, (b) Usaha menyusup pertahanan lawan, (c) Usaha mengacaukan pertahanan lawan, (d) Usaha membekukan permainan. Menurut Oliver (2007: 52) macam-macam *dribble* antara lain: *dribble crossover*, *dribble* di antara dua kaki, *dribble jab-step*, *dribble behind-the-back*, dan *dribble stop-n-go*.

Dribbling dibagi dalam beberapa teknik, menurut Jon Oliver (2007: 52-55) ada lima teknik menggiring bola, yaitu: (1) *Dribble crossover*, (2) *Dribbling* di antara dua kaki, (3) *Dribble jab-step*, (4) *Dribble behind-the-back* (di belakang punggung), (5) *Dribble stop-on-go*.



Gambar 2. *Dribbling*

(Nuril Ahmadi, 2007: 17)

Hal Wissel (2000: 95), menyatakan bahwa beberapa manfaat khusus *dribble*, yaitu:

- 1) Memindahkan bola keluar dari daerah padat penjagaan ketika operan tidak memungkinkan (contoh ketika setelah *rebound* atau dijaga dua orang).
- 2) Memindahkan bola ketika penerima tidak bebas penjagaan.
- 3) Memindahkan bola pada saat *fast break* karena rekan tim tidak bebas penjagaan untuk mencetak angka.
- 4) Menembus penjagaan ke arah *ring*.
- 5) Menarik perhatian penjaga untuk membebaskan rekan tim.
- 6) Menyiapkan permainan menyerang.
- 7) Memperbaiki posisi atau sudut (*angle*) sebelum mengoper ke rekan, dan
- 8) Membuat peluang untuk menembak.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 17) manfaat menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, memperlambat tempo permainan, menerobos pertahanan lawan. Dedy Sumiyarsono (2002: 45) mengungkapkan kegunaan menggiring bola adalah usaha cepat menuju ke pertahanan lawan, usaha menyusup pertahanan lawan, usaha mengacaukan pertahanan lawan, usaha membekukan permainan.

c. Teknik Dasar Menembak Bola

Tujuan permainan bolabasket adalah memasukkan bola ke ring lawan sebanyak-banyaknya, oleh karena itu teknik dasar menembak merupakan hal yang paling banyak dibicarakan karena kemenangan suatu regu ditentukan jumlah keberhasilan tembakan ke ring lawan. Menurut Perbasi (2004: 52), tembakan adalah memegang bola dengan satu atau dua tangan kemudian mengarahkan bola menuju keranjang. Ketinggian pada saat pelepasan bola sangat tergantung pada tipe tembakan yang dilakukan serta karakteristik dari tembakan.

Teknik menembak dalam bolabasket adalah kunci utama untuk mencapai kemenangan suatu tim, karena dapat menciptakan angka atau skor (Perbasi, 2004: 55). Sebuah tim bolabasket jika ingin memenangkan pertandingan dengan mudah, tim tersebut harus memiliki penembak yang baik. Dengan kata lain dalam sebuah tim setiap pemain harus menguasai teknik menembak dengan baik, baik itu tembakan dua angka maupun tembakan tiga angka.

Teknik menembak yang cukup efektif dan banyak digunakan adalah teknik menembak dengan satu tangan. Persyaratan teknik menembak yang baik menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 25) sebagai berikut:

- 1) Kaki sejajar, apabila menggunakan sikap kuda-kuda kaki yang berada di depan sesuai dengan tangan yang digunakan untuk menembak.
- 2) Awalan bola dipegang di atas kepala dengan dua tangan sedikit di depan dahi. Siku lengan tangan yang dipergunakan untuk menembak membentuk sudut 90^0 .
- 3) Tangan yang tidak dipergunakan untuk menembak meninggalkan bola saat dilepas, sedangkan tangan yang digunakan untuk menembak diputar menghadap arah tembakan. Sikap badan rileks menghadap sasaran.
- 4) Tekuk lutut secukupnya agar memperoleh awalan tembakan, posisi siku tetap 90^0 .
- 5) Luruskan kaki bersamaan dengan meluruskan tangan yang dipergunakan untuk menembak ke depan atas, sampai siku lurus dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sampai jari-jari menghadap ke bawah.
- 6) Sasaran sebagai tembakan dilihat di bawah bola, bukan di samping atau di atas bola.

7) Apabila bola tidak sampai pada sasaran yang dituju, maka tekuk lutut lebih rendah agar memperoleh momen yang lebih benar.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 18), usaha memasukan bola dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan *lay-up*. Menurut Muhajir (2007: 126) bentuk-bentuk teknik gerakan menembak dalam permainan bolabasket antara lain:

- 1) Tembakan satu tangan di atas kepala.
- 2) Tembakan *lay-up*.
- 3) Menangkap bola dilanjut menembak (*Lay-up*).
- 4) Tembakan meloncat dengan dua tangan (*Jump shot*).
- 5) Tembakan kaitan.

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa macam-macam tembakan dalam permainan bolabasket adalah *lay-up* dan *jump-shoot*. Keberhasilan dalam melakukan *lay-up* masih membutuhkan penggunaan teknik dan pengambilan langkah yang tepat untuk memaksimalkan hasil tembakan tersebut.



Gambar 3. *Shooting*

(Nuril Ahmadi, 2007: 18)



Gambar 4. *Lay-up*

(Nuril Ahmadi, 2007: 20)

Menurut Jon Oliver (2007: 32) penerapan dasar-dasar menembak yang benar secara konsisten adalah kunci untuk mendapatkan keberhasilan melakukan tembakan selama bermain dalam situasi-situasi

pertandingan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi tembakan, menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 32-33) antara lain:

a) Jarak

Mudah dimengerti dan dirasakan bahwa melakukan tembakan dengan jarak jauh, semakin sulit dan semakin tidak tepat. Sedangkan semakin dekat semakin mudah untuk memasukkan bola, akan tetapi menembak persis dibawah basket sangat sulit untuk dilakukan.

b) Mobilitas

Apabila pada saat melakukan tembakan dengan sikap berhenti (diam) akan lebih mudah melakukannya dibanding dengan sikap berlari, melompat atau memutar. Hal tersebut disebabkan oleh karena dasar teknik menembak yang belum baik, serta kebiasaan yang dilakukan pada saat berlatih.

c) Sikap penembak

Sikap menghadap, menyerong atau membelakangi basket mempengaruhi sulit atau mudahnya penembak. Menembak dengan sikap permulaan menghadap ke basket adalah lebih mudah untuk dilakukan dibanding dengan sikap membelakangi basket

d) Ulangan tembakan

Ulangan tembakan atau jumlah kesempatan yang diperoleh penembak untuk melakukan tembakan, makin sedikit

mendapat jumlah kesempatan menembak makin sulit untuk memperoleh keberhasilan penembak.

e) Situasi dan suasana

Situasi dan suasana fisik serta psikis seperti adanya penjaga yang menghalang-halangi, mengganggu penembak, kelelahan, kecapekan, pengaruh pertandingan baik lawan atau kawan akan berpengaruh penembak dalam melakukan tugasnya untuk dapat menghasilkan tembakan yang baik.

Untuk mendapat hasil yang maksimal dalam permainan bolabasket tentunya para pemain harus bisa menguasai empat teknik dasar permainan bolabasket seperti yang sudah dijelaskan di atas dan tiga teknik dasar tersebut tidak dapat dipisahkan dalam permainan bolabasket.

4. Karakteristik Siswa SMA/SMK

Menurut Depdikbud (1994: 4) siswa SMA adalah peserta didik pada suatu pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan menengah yang mengutamakan perluasan pengetahuan dan peningkatan keterampilan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan yang memadai maka siswa mendapatkan sesuatu yang sangat berharga untuk bekal di masa yang akan datang. Diharapkan di era globalisasi saat ini siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berprestasi.

Menurut Sukintaka (1992: 45-46) karakteristik pelajar SMA adalah sebagai berikut:

a. Psikis (mental)

- 1) Mental menjadi stabil dan matang.
- 2) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
- 3) Membutuhkan banyak pengalaman dari berbagai segi.

b. Sosial

- 1) Lebih lepas.
- 2) Sadar dan peka terhadap masalah perkembangan sosial.
- 3) Berusaha lepas dari lingkungan orang dewasa atau pendidik.

c. Jasmani

- 1) Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.
- 2) Mampu menggunakan energi dengan baik.
- 3) Anak putri proporsi tubuhnya masih menjadi baik.
- 4) Perkembangan motorik.

Karena anak telah mencapai pertumbuhan dan perkembangan menjelang masa dewasanya, keadaan tubuh menjadi lebih kuat dan lebih baik. Maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi. Kita harus menyadari bahwa pertumbuhan sendiri menimbulkan situasi-situasi tertentu yang menimbulkan problem tingkah laku. Anak-anak khususnya remaja yang tingkat pertumbuhannya cepat, lambat, atau tidak teratur sering menimbulkan problem-problem pengajaran.

Karakteristik siswa sekolah menengah atas secara psikologis yang termasuk dalam usia remaja, usia yang memiliki keingintahuan yang besar terhadap hal-hal baru, pemberontak, menyukai lawan jenis. Sedangkan dari jasmaniah, kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang, mampu menggunakan energi dengan baik. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak atau siswa akan selalu mengalami perubahan peningkatan terhadap pembentukan karakteristik, baik sejak lahir, masa kanak-kanak, remaja hingga menuju dewasa. Siswa tingkat sekolah menengah atas mempunyai karakteristik yang khas, baik secara jasmani, psikis/mental dan sosial. Tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain dari bawaan atau faktor keturunan, lingkungan dan sebagainya.

Prinsip-prinsip perkembangan menurut Hurlock (2000) perkembangan berbeda dengan pertumbuhan, meskipun keduanya tidak berdiri sendiri. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif, yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Tidak saja anak menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur rgandalam otak meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, dan berpikir. Sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif yang merupakan deretan progresif dan anak menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur rgandalam otak meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, dan

berpikir. Sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif yang merupakan deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Progresif menandai bahwa perubahannya terarah, membimbing mereka maju dan bukan mundur.

Sementara itu dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bolabasket tergolong dalam permainan bola besar yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Dalam pembelajaran permainan bolabasket mengenalkan beberapa teknik dasar terhadap siswa yang diajarkan, diantaranya: melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kiswantoro (2011), dengan judul “Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket Siswa Putra SMA N 1 Temon Kabupaten Kulonprogo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain bolabasket siswa putra SMA Negeri 1 Temon Kulon Progo tahun ajaran 2010/2011. Jumlah sampel 42 siswa putra. Diperoleh hasil 2 siswa kategori sangat baik, 15 siswa kategori baik, 13 siswa kategori cukup, 10 siswa kategori sedang, 2 siswa kategori kurang, 0 siswa kategori kurang sekali, 0 siswa kategori jelek.
2. Sulistiyo (2010), dengan judul “Tingkat Keterampilan Bolabasket yang Dimodifikasi pada Siswa Kelas XI SMA Piri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2008/2009”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan

bermain bolabasket yang dimodifikasi pada siswa kelas XI di SMA Piri 1 Yogyakarta. Jumlah sampel 17 siswa putra dan 13 siswa putri. Hasil untuk siswa putra terdapat 3 siswa kategori baik, 4 siswa kategori cukup, 9 siswa kategori kurang, dan 1 siswa kategori kurang sekali. Sedangkan untuk siswa putri terdapat 6 siswa kategori sedang, 6 siswa kategori kurang, dan 1 siswa kategori kurang sekali.

3. Amalia Barikah (2014) yang berjudul “Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putri Kelas X SMK N 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2013-2014”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putri kelas X SMK N 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2013-2014. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa putri kelas X SMK N 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2013-2014 diambil dengan teknik propotional randaom sampling yang berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan, yaitu tes kecakapan bermain bolabasket dari Sekolah Tinggi Olahraga (STO) Yogyakarta (Ngatman, 2001: 10-17). Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putri kelas X SMK N 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2013-2014 berada pada kategori “kurang sekali” persentase sebesar 3,33% (1 siswa), kategori “kurang” persentase sebesar 36,67% (11 siswa), dan ketegori “sedang” dengan persentase sebesar 20% (6 siswa), kategori “baik” persentase sebesar 36,67% (11 siswa), dan ketegori “baik

sekali” dengan persentase sebesar 3,33% (1 siswa). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 150,0, keterampilan bermain bolabasket siswa putri kelas X SMK N 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2013-2014 masuk dalam kategori “sedang”..

C. Kerangka Berpikir

Permainan bolabasket menjadi salah satu materi pembelajaran di SMA Negeri 2 Klaten. Dalam proses pembelajaran peserta didik diajarkan bagaimana melakukan teknik dasar bolabasket yang baik dan benar sesuai dengan peraturan yang berlaku. Tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa SMA Negeri 2 Klaten sangat bervariasi. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan, seperti faktor mental, dan aktivitas fisik. Faktor-faktor yang ada harus saling melengkapi untuk mendukung meningkatnya keterampilan siswa dalam bermain bolabasket. Namun saat ini belum diketahui tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015-2016. Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian tentang tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015-2016. Untuk mendapatkan hasil yang valid diperlukan suatu tes kecakapan bermain bolabasket yang dilengkapi dengan standar penilaian dan norma.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan teknik tes, sehingga memberikan gambaran mengenai apa yang akan diteliti berupa angka-angka dan diukur secara pasti. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 243), bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian non hipotesis, sehingga langkah penelitian tidak merumuskan hipotesis.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain bolabasket. Keterampilan bermain bolabasket merupakan kemampuan teknik dasar yang dimiliki oleh siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 untuk bermain bolabasket dan dinilai dengan melalui pengamatan oleh *judge*. Teknik bolabasket yang diukur meliputi *dribbling*, *passing* (mengumpan), dan menembak (*shooting*).

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Klaten pada tanggal 17 Februari 2016. Subjek penelitian merupakan siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2007: 55) 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: 101) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Terdiri dari 9 kelas yang berjumlah 304 siswa putra.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi, 2002: 109). Menurut Sugiyono (2007: 56) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *proporsional random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2007: 85). Pendapat Suharsimi Arikunto (1998: 107), Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih. Sampel yang diambil adalah siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Diambil 10 % dari jumlah keseluruhan siswa atas dasar pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya, yaitu berjumlah 30 orang siswa putra. Rincian subjek penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Subjek Penelitian

Subjek	Kelas	Jumlah Perkelas			Teknik	Jumlah Sampel Tiap kelas
		Pa	Pi	Σ		
Siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten		13	20	35	10%	4
		13	22	34		3
		11	22	36		3
		13	19	35		3
		12	22	34		3
		10	21	35		4
		12	21	34		3
		13	22	34		4
	14	22	25	3		
Jumlah		111	191	302		30

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2002: 139). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu berupa indikator teknik dalam bolabasket dari skripsi Neni Damaiyanti (2012). Berikut uraian tes yang dilakukan:

- a. Jumlah subjek penelitian yaitu 30 siswa. Untuk melaksanakan tes semua siswa harus melakukan pertandingan, dengan dibagi menjadi 6 tim dengan secara acak dan setiap tim terdiri atas 5 orang. Pertandingan dilakukan dengan sistem setengah kompetisi dengan waktu pertandingan 2x10 menit.

b. Pengamat melakukan pengamatan dari tepi lapangan dengan memegang lembar observasi yang telah disediakan. Setiap pertandingan pengamat melakukan pengamatan satu tim yang terdiri dari 5 orang sesuai dengan nomor punggung yang dikenakan. Pengamat dalam penelitian ini berjumlah 6 orang. Nama pengamat yaitu: (1) Putut Yuda Mahardi, (2) Anggoro Prasetya, (3) Ghaozali Abas Adnan, (4) Novianta Wahyu Prasetyawan, (5) Rizky Mahardni, (6) Ardian Dewanta. Pengamat memberikan penilaian dengan memberikan tanda “*centhang*” pada kolom kriteria penilaian yang telah tersedia sesuai dengan nomor punggung pemain.

Kisi penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan

Teknik	Indikator	Skor	
		Ya	Tdk
<i>Dribbling</i>	Sikap Awal a. Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada b. Sikap kaki kuda-kuda dengan posisi lutut sedikit ditekuk c. Posisi badan sedikit condong ke depan d. Titik berat badan berada di antara kedua kaki		
	Pelaksanaan gerak a. Tangan digerakkan mengikuti pantulan bola ke atas dan ke bawah seolah-olah bola melekat pada telapak tangan b. Badan sedikit condong ke depan dengan titik berat badan berada di antara kedua kaki c. Pantulkan bola dengan sumbu gerak siku d. Bola di <i>dribbling</i> di samping depan badan		
	Hasil Dribbling a. Bola tidak bisa direbut lawan b. Bola bila melewati lawan c. Tinggi pantulan bola tidak boleh melebihi pinggang d. Dapat melakukan <i>dribbling</i> dengan bergantian tangan kanan dan kiri		
<i>Passing</i>	Sikap awal		

<i>(chestpass)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada b. Posisi kaki sejajar atau salah satu kaki di depan jarak selebar bahu c. Kedua lutut sedikit ditekuk d. Badan condong ke depan dan jaga keseimbangan 		
	<p>Pelaksanaan gerak</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan b. Bola didorong ke depan sampai tangan lurus c. Saat bola lepas diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar d. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan 		
	<p>Hasil passing</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bola tidak bisa direbut lawan b. Arah lemparan setinggi dada c. Arah lemparan lurus (tidak parabola) d. Bola tepat dan akurat ke arah sasaran 		
Tembakkan <i>(Shooting)</i>	<p>Sikap awal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Badan tegak dan kaki sikap kuda-kuda sejajar b. Bola di pegang dengan tangan kanan (bagi yang tidak kidal) di atas kepala dan sedikit depan dahi. c. Siku tangan kanan di tekuk ke depan ± 90 derajat, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh. d. Pandangan konsentrasi penuh pada sasaran tembak (ring basket) 		
	<p>Pelaksanaan gerak</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ambil awalan dengan kedua lutut ditekuk agar memperoleh <i>power</i> tolakkan saat melakukan tembakkan b. Bola ditembakkan ke keranjang basket dengan gerakan meluruskan lutut, badan, dan <i>follow throw</i> lengan siku c. Saat bola dilepaskan posisi tangan lurus, jari-jari dilecutkan gerakan ke atas, ke depan dan ke bawah. d. Setelah lompatan tembakan, kedua kaki mengeper sambil menarik tangan rileks kembali di samping badan. 		
	<p>Hasil shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bola melambung parabola b. Putaran bola <i>back spin</i> c. Bola sampai ke sasaran target (<i>ring basket</i>) d. Bola masuk ke ring basket 		

Keterangan:

Ya : jika gerakan yang dilakukan siswa sesuai indikator

Tidak : jika gerakan yang dilakukan siswa tidak sesuai indicator

Adapun bagan pertandingan dan tes pengamatan sebagai berikut;

Tabel 3. Bagan Prosedur Pengamatan

Pertandingan	VS	
Pertandingan 1	TIM A	TIM F
Pertandingan 2	TIM B	TIM E
Pertandingan 3	TIM C	TIM G
Pertandingan 4	TIM D	TIM H
Pertandingan 5	TIM E	TIM I
Pertandingan 6	TIM F	TIM J

Tabel 4. Bagan Tes Pengamatan

No	Subjek	Sikap Awal				Pelaksanaan Gerak				Hasil				Skor Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														

Keterangan: *Judge* menilai sesuai dengan indikator

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pengamatan pertandingan yang dilakukan oleh *judge*. Penelitian diawali dengan memberikan pemanasan kepada testi untuk mengurangi resiko cedera saat melakukan tes.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara

lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, *standar deviasi*, dan persentase (Sugiyono, 2007: 112). Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 245-246) rumus persentase yang digunakan adalah:

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

Keterangan: P = persentase yang dicari

F = frekuensi

N = jumlah responden

Menurut Anas Sudijono, (2006: 186) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

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

Keterangan:

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal = $1/2(\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$

SD : Standar Deviasi = $1/2 \times 1/3(\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini berupa tes bermain bolabasket dengan menggunakan pengamatan dari *judge*. Teknik bolabasket dalam penelitian ini yaitu, teknik *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan komputer program SPSS.

Hasil data keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, menghasilkan *mean* 18,2, *median* = 18,5, *modus* = 17,0, dan *standar deviasi* = 2,34. Adapun nilai terkecil sebesar 14,0 dan nilai terbesar sebesar 22,0. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Keterampilan Bermain Bolabasket

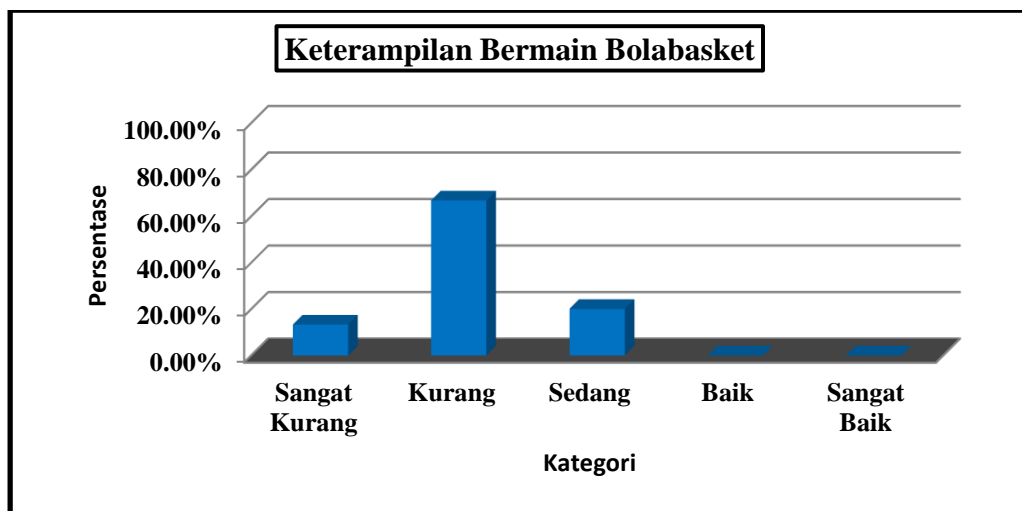
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	18,2000
<i>Median</i>	18,5000
<i>Mode</i>	17,00 ^a
<i>Std, Deviation</i>	2,34006
<i>Minimum</i>	14,00
<i>Maximum</i>	22,00

Distribusi keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra
Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	29,26<	Sangat Baik	0	0%
2	24,76–29,25	Baik	0	0%
3	20,26– 24,75	Sedang	6	20,00%
4	15,76– 20,25	Kurang	20	66,67%
5	≤15,75	Sangat Kurang	4	13,33%
Jumlah			30	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 tampak pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Diagram Batang Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putra
Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 pada kategori “sangat kurang” persentase 13,33% (4

siswa), “kurang” 66,67% (20 siswa), “sedang” 20,00% (6 siswa), “baik” 0% (0 siswa), dan “sangat baik” 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 18,2, masuk dalam kategori “kurang”.

1. Menggiring Bola (*Dribbling*)

Hasil data menggiring bola siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, menghasilkan *mean* 6,1, *median* = 6,0, *modus* = 6,0, dan *standar deviasi* = 1,03. Adapun nilai terkecil sebesar 5,0 dan nilai terbesar sebesar 8,0. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Menggiring Bola

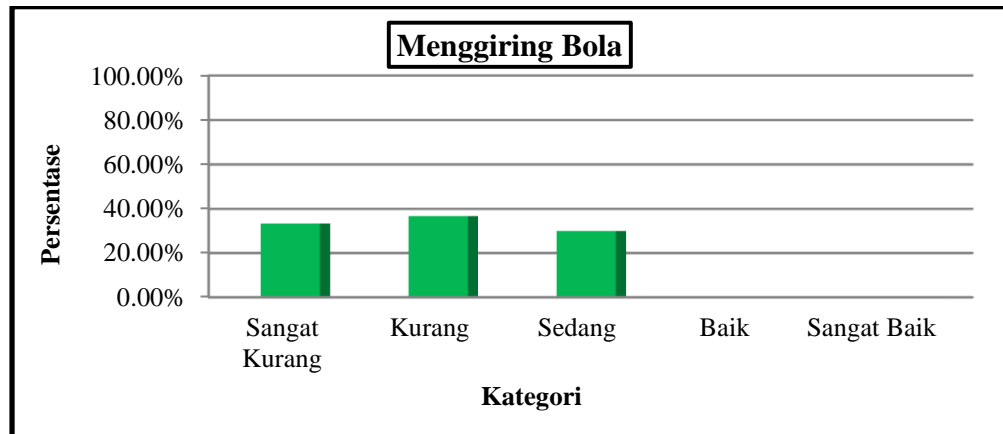
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	6,1000
<i>Median</i>	6,0000
<i>Mode</i>	6,00
<i>Std. Deviation</i>	1,02889
<i>Minimum</i>	5,00
<i>Maximum</i>	8,00

Tabel distribusi menggiring bola siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Menggiring Bola Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	9,76<	Baik Sekali	0	0%
2	8,26–9,75	Baik	0	0%
3	6,76– 8,25	Sedang	9	30,00%
4	5,26– 6,75	Kurang	11	36,67%
5	≤5,25	Kurang Sekali	10	33,33%
Jumlah			30	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data menggiring bola siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 tampak pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 6. Diagram Batang Menggiring Bola Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa *passing* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 berada pada kategori “sangat kurang” persentase 33,33% (10siswa), “kurang” 36,67% (11 siswa), “sedang” 30,00% (9 siswa), “baik” 0% (0 siswa), dan “sangat baik” 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6,1, masuk dalam kategori “sedang”.

2. *Passing*

Hasil data *passing* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, menghasilkan *mean* 6,4, *median* = 6,5, *modus* = 7,0, dan *standar deviasi* = 1,10. Adapun nilai terkecil sebesar 4,0 dan nilai terbesar sebesar 8,0. Hasil selengkapnya pada tabel 10 berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik *Passing*

Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	6,4000
<i>Median</i>	6,5000
<i>Mode</i>	7,00
<i>Std, Deviation</i>	1,10172
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	8,00

Tabel distribusi *passing* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten

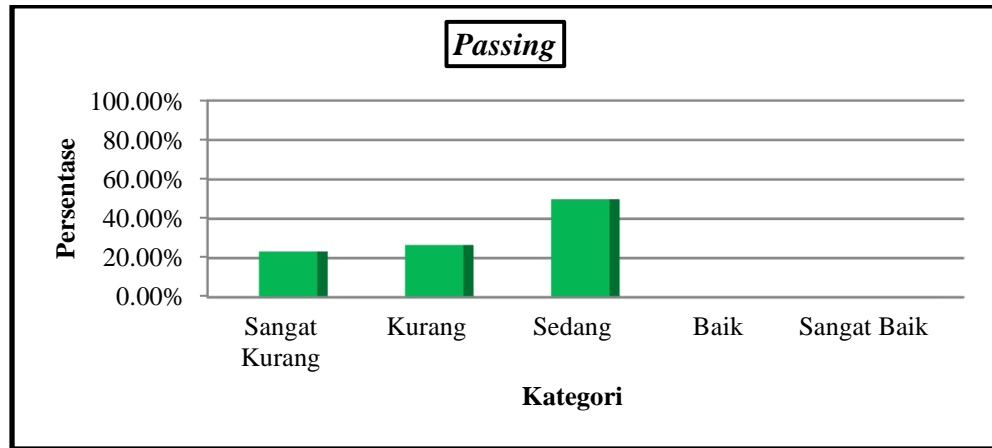
Tahun Ajaran 2015/2016, disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi *Passing* Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2

Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	9,76<	BaikSekali	0	0%
2	8,26–9,75	Baik	0	0%
3	6,76– 8,25	Sedang	15	50,00%
4	5,26– 6,75	Kurang	8	26,67%
5	≤5,25	KurangSekali	7	23,33%
Jumlah			30	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data *passing* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 tampak pada gambar 7 berikut ini:



Gambar 7. Diagram Batang *Passing* Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa *passing* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 berada pada kategori “sangat kurang” persentase 23,33% (7 siswa), “kurang” 26,67% (8 siswa), “sedang” 50,00% (15 siswa), “baik” 0% (0 siswa), dan “sangat baik” 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6,4, masuk dalam kategori “kurang”.

3. *Shooting*

Hasil data *shooting* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, menghasilkan *mean* 5,7, *median* = 5,5, *modus* = 4,0, dan *standar deviasi* = 1,49. Adapun nilai terkecil sebesar 4,0 dan nilai terbesar sebesar 8,0. Hasil selengkapnya pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik *Shooting*

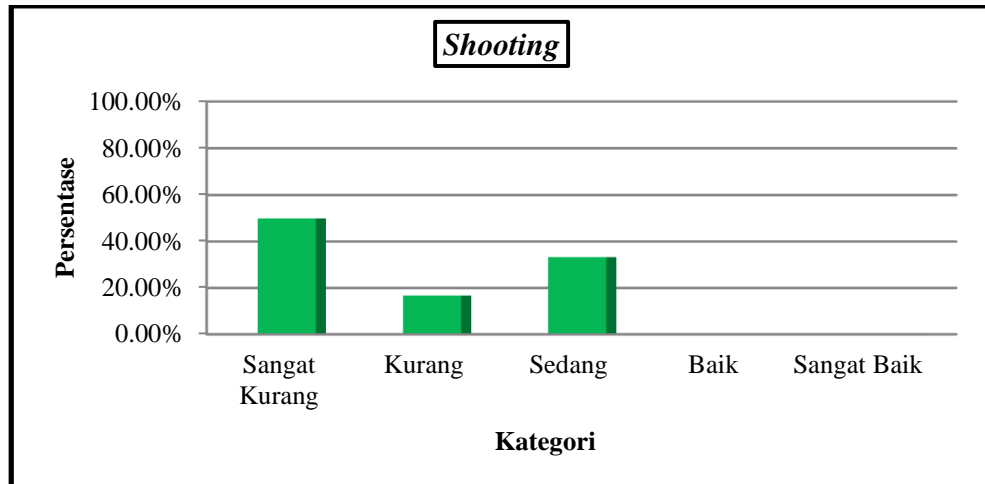
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	5,7000
<i>Median</i>	5,5000
<i>Mode</i>	4,00
<i>Std, Deviation</i>	1,48904
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	8,00

Tabel distribusi *shooting* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi *Shooting* Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	9,76<	BaikSekali	0	0%
2	8,26–9,75	Baik	0	0%
3	6,76– 8,25	Sedang	10	33,33%
4	5,26– 6,75	Kurang	5	16,67%
5	≤5,25	KurangSekali	15	50,00%
Jumlah			30	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data *shooting* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 tampak pada gambar 8 berikut ini:



Gambar 8. Diagram Batang *Shooting* Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa *shooting* siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 beradapa dakategori “sangat kurang” persentase 50,00% (15siswa), “kurang” 16,67% (5 siswa), “sedang” 33,33% (10 siswa), “baik” 0% (0 siswa), dan “sangat baik” 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 5,7, masuk dalam kategori “kurang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 secara keseluruhan dalam kategori kurang, yaitu sebesar 66,67%, atau 20 siswa dari 30 siswa. Hal ini dikarenakan ada beberapa siswa yang memang menguasai teknik bolabasket masih kurang.

Hal tersebut dikarenakan siswa masih salah dalam menguasai teknik bolabasket. Kesalahan yang sering terjadi pada sikap awal, baik pada teknik *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Pada teknik *dribbling* dan *passing* misalnya, pada sikap awal siswa tidak memegang bola dengan benar, bola dipegang tidak di depan dada, sikap kuda-kuda dan posisi lutut kurang ditekuk, posisi badan kurang condong ke depan, sehingga jika dari sikap awal salah, maka hasil *dribbling* gampang direbut oleh lawan. Pada teknik *shooting*, kesalahan yang sering terjadi misalnya pada sikap awal, siku tangan pada saat akan melakukan tembakan kurang ditekuk, sehingga tenaga yang dihasilkan kurang dan bola jarang sampai ke ring. Pada saat pelaksanaan gerak, kedua lutut juga kurang ditekuk, sehingga bola tidak terlalu kuat saat ditembakkan. Kesalahan lain yang terjadi akibat siswa kurang konsentrasi dalam melakukan tembakan, sehingga hasil tembakan juga kurang akurat.

Tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten dalam kategori kurang juga dikarenakan siswa di luar pembelajaran Penjasorkes materi bolabasket, siswa jarang yang memainkan permainan ini. Siswa juga sedikit yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMA Negeri 2 Klaten, jumlah peserta ekstrakurikuler bolabasket yaitu 17 siswa, sehingga keterampilan bermain bolabasket siswa rendah.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data, dekskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu tingkat keterampilan bermain bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 pada kategori “sangat kurang” persentase 13,33% (4 siswa), “kurang” 66,67% (20 siswa), “sedang” 20,00% (6 siswa), “baik” 0% (0 siswa), dan “sangat baik” 0% (0 siswa).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas penelitian ini dapat berimplikasi yaitu: Sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran bolabasket siswa putra kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016, supaya pada saat latihan pemain diharapkan berlatih dengan sungguh-sungguh khususnya yang berhubungan dengan keterampilan bermain bolabasket agar dalam permainan dapat mencapai hasil yang maksimal.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebaik mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian, yaitu:

1. Tidak diperhitungkan masalah kondisi fisik dan mental pada waktu dilaksanakan tes.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil tes keterampilan bermain bolabasket siswa, yaitu faktor psikologis.

3. Tidak memperhitungkan masalah waktu dan keadaan tempat pada saat dilaksanakan tes.
4. Tidak memperhatikan makanan yang dikonsumsi dan waktu mengonsumsi makanan orang coba sebelum tes.
5. Pengamat dalam penelitian ini kurang spesifik, seharusnya pengamat mempunyai klasifikasi khusus dalam olahraga bolabasket, misalnya pelatih yang mempunyai lisensi khusus.
6. Pada saat proses penentuan *sampling* dalam penelitian kali ini belum memenuhi kaidah *populasi sampling* yang semestinya, seharusnya tidak dipakai sebagai generalisasi.

D. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Bagi guru atau peneliti hendaknya memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan bermain bolabasket saat membina siswa.
2. Bagi siswa hendaknya melakukan latihan di luar jadwal pembelajaran dan menjaga dari segi kedisiplinan latihan dan asupan makanan agar semakin mendukung keterampilan bermain bolabasket bagi yang kurang

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Barikah. (2014). Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Putri Kelas X SMK N 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2013-2014. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Depdikbud.(1994). *Pendidikan Jasmani SMA*. Jakarta: PT. Rajasa Rasda karya.
- Hal Wissel. (2004). *Basketball Step to Success*. America: Human Kinetics.
- _____. (2000). *Basketball Steps to Succes* (Bagus Pribadi. Terjemahan). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Buku asli diterbitkan Tahun 1994.
- Hurlock, Elizabeth B. (2000). Jilid 1.*Perkembangan Anak* Edisi ke enam (Med. Meita sari Tjand rasa.Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Jon Oliver. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. Jakarta: Inisiasi Pers.
- Kiswanto. (2011). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket Siswa Putra SMA N 1 Temon Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Moh Uzer Usman dan Lilis Setiawati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Ngatman. (2001). *Tes dan Pengukuran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuril Ahmadi (2007). *Permainan Bolabasket*. Solo: Era Intermedia.
- PERBASI. (2004). *Peraturan Bolabasket Resmi 2008*. Jakarta: Tim Penerjemah PB. PERBASI Bidang III PB. Perbasi.
- Rusli Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud
- Slameto.(2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Sugiyono. (2007). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D." Bandung: CVF Alfabeta.
- _____. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. RinekaCipta.
- Sukintaka.(1992). *Permainan dan Metodik*. Depdikbud: Jakarta.
- Sulistyo. (2010). *Tingkat Keterampilan Bolabasket yang Dimodifikasi Pada Siswa Kelas XI SMA Piri 1 Yogyakarta Tahun ajaran 2008/2009*.*Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Yudha M. Saputra. (2001). *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar (Sebuah pendekatan Pembinaan Gerak melalui Permainan)*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 115/POR/X/2015
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

6 Oktober 2015

Kepada : Yth. Drs. Hari Yulianto, M.Kes.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : VERPONDE PRIMASPURI
NIM : 11601244091
Judul Skripsi : PENGARUH LATIHAN BALLHANDLING TERHADAP
KETERAMPILAN DRIBBLING PADA SISWA PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMA N 2 KLATEN .

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 058/UN.34.16/PP/2016. 02 Februari 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Ka. Bappeda Kab. Klaten
Jl. Pemuda No. 140 Klaten, Jawa Tengah.

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

Nama : Verponde Primaspuri.
NIM : 11601244091.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Februari s.d April 2016.
Tempat/obyek : SMA Negeri 2 Klaten.
Judul Skripsi : Keterampilan Bermain Bola Basket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015-2016.

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



Dekan,

Prof. Dr. Wasan S. Suherman, M.Ed.
NIP: 396407671988121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMA N 2 Klaten.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Klaten

	PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH (BAPPEDA) Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730 KLATEN 57424
Nomor : 072/94/II/09	Klaten, 2 Februari 2016
Lampiran : -	Kepada Yth
Perihal : <u>Ijin Penelitian</u>	Ka. SMA N 2 Klaten
	Di -
	KLATEN
Menunjuk Surat dari Dekan Fak Ilmu Keolahragaan UNY Nomor 058/UN34.16/PP/2016 Tanggal 2 Februari 2016 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/ Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :	
Nama :	Verponde Primaspuri
Alamat :	Karangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan :	Mahasiswa UNY
Penanggungjawab :	Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
Judul/Topik :	Keterampilan Bermain Bola Basket Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Jangka Waktu :	3 Bulan (2 Februari s/d 2 Mei 2016)
Catatan :	Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa Hard Copy Dan Soft Copy Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten
Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terima kasih	
	An. BUPATI KLATEN Kepala BAPPEDA Bidang PEPP
	 Pembina NRP.196910271987032003
Tembusan disampaikan Kepada Yth :	
1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten	
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten	
3. Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY	
4. Yang bersangkutan	
5. Arsip	

Lampiran 4. Data Penelitian

A. Bagan Tes Pengamatan *Dribbling*

No	Subjek	Sikap Awal					Pelaksanaan Gerak					Hasil					Skor Total
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	
1.	AS	√	√	√		3	√	√			2	√	√			2	7
2.	DTP	√		√		2			√	√	2	√	√			2	6
3.	DDP		√		√	2		√	√		2	√			√	2	6
4.	LBN			√		1			√	√	2	√			√	2	5
5.	MRA			√		1	√		√	√	3			√	√	2	6
6.	MTB	√	√			2	√			√	1		√			2	5
7.	PPT	√	√	√	√	4		√			1				√	1	6
8.	RAH	√	√	√		3	√		√		2	√	√		√	3	8
9.	PPT	√		√	√	3		√			1	√		√		2	6
10.	RR		√	√		2	√			√	2				√	1	5
11.	RMQ				√	1		√	√		2		√	√		2	5
12.	RAN	√	√			2	√		√	√	3	√			√	2	7
13.	SP			√		1		√			1		√	√	√	3	5
14.	APH			√	√	2	√		√	√	3	√	√		√	3	8
15.	DPH	√	√		√	3	√	√		√	3			√		1	7
16.	YSS	√				1	√		√		2	√	√	√		3	6
17.	FMI	√	√			2				√	1	√			√	2	5
18.	KTA		√	√	√	3	√		√		2		√			1	6
19.	MDA	√				1	√	√		√	3	√	√	√	√	4	8
20.	MRA		√	√	√	3			√		1				√	1	5
21.	NU	√				1		√		√	2	√	√	√		3	6
22.	NB	√	√			2	√		√		2				√	1	5
23.	NC				√	1	√		√		2	√		√		2	5
24.	NF		√	√		2		√		√	2		√		√	2	6
25.	WHQ	√		√		2	√		√		2	√		√		2	6
26.	YI	√	√		√	3		√			1	√		√	√	3	7
27.	AY	√		√		2	√	√		√	3		√		√	2	7
28.	AWD				√	1	√	√	√	√	4	√		√	√	3	8
29.	ARM	√	√	√	√	4				√	1		√			1	6
30.	ABP	√				1		√	√	√	3			√		1	5

B. Bagan Tes Pengamatan *Passing*

No	Subjek	Sikap Awal					Pelaksanaan Gerak					Hasil					Skor Total
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	
1.	AS	√			√	2			√	√	2		√		√	2	6
2.	DTP		√	√	√	3	√		√		2			√		1	6
3.	DDP	√			√	2		√		√	2	√			√	2	6
4.	LBN		√			1	√	√	√		3	√	√	√		3	7
5.	MRA	√			√	2			√	√	2	√	√	√	√	4	8
6.	MTB	√	√	√		3				√	1		√			1	5
7.	PPT	√	√	√	√	4		√		√	2			√	√	2	8
8.	RAH	√				1	√		√	√	3	√	√		√	3	7
9.	PPT	√	√		√	3	√	√		√	3			√		1	7
10.	RR	√			√	2	√	√	√	√	4	√	√			2	8
11.	RMQ			√		1	√				1	√	√	√	√	4	6
12.	RAN	√	√			2		√	√		2	√		√	√	3	7
13.	SP	√	√	√	√	4				√	1		√	√		2	7
14.	APH				√	1	√		√		2			√		1	4
15.	DPH	√	√	√	√	4		√			1			√	√	2	7
16.	YSS		√		√	2	√	√	√	√	4		√			1	7
17.	FMI	√				1	√		√		2		√	√	√	3	7
18.	KTA		√		√	2		√		√	2	√			√	2	6
19.	MDA	√	√	√		3	√				1	√		√	√	3	7
20.	MRA	√				1	√		√		2	√	√	√		3	6
21.	NU	√	√		√	3				√	1				√	1	5
22.	NB	√			√	2				√	1	√			√	2	5
23.	NC	√	√			2	√		√		2	√		√		2	6
24.	NF	√				1	√		√	√	3		√			1	5
25.	WHQ	√	√	√		3		√			1	√	√	√	√	4	8
26.	YI				√	1		√		√	2		√	√		2	5
27.	AY	√			√	2	√		√	√	3	√				1	6
28.	AWD	√		√	√	3		√		√	2		√	√	√	3	8
29.	ARM	√	√	√	√	4	√				1	√			√	2	7
30.	ABP	√	√			2		√	√		2			√		1	5

C. Bagan Tes Pengamatan *Shooting*

No	Subjek	Sikap Awal					Pelaksanaan Gerak					Hasil					Skor Total
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	
1.	AS			√		1		√		√	2	√				1	4
2.	DTP	√	√		√	3	√	√	√		3		√		√	2	8
3.	DDP	√			√	2	√			√	2	√		√	√	3	7
4.	LBN		√	√		2		√		√	2		√		√	2	6
5.	MRA				√	1	√		√	√	3	√	√	√	√	4	8
6.	MTB	√				1		√		√	2		√			1	4
7.	PPT	√	√		√	3	√		√		2	√	√			2	7
8.	RAH	√		√		2		√			1	√			√	2	5
9.	PPT	√	√			2	√		√		2		√			1	5
10.	RR				√	1	√	√		√	3			√	√	2	6
11.	RMQ		√			1	√		√	√	3	√	√	√	√	4	8
12.	RAN	√			√	2		√	√		2	√	√	√		3	7
13.	SP	√	√			2				√	1		√			1	4
14.	APH		√			1		√	√	√	3	√				1	5
15.	DPH			√	√	2	√				1			√	√	2	5
16.	YSS	√	√		√	3		√	√		2	√		√		2	7
17.	FMI		√	√		2				√	1		√			1	4
18.	KTA	√			√	2	√				1	√				1	4
19.	MDA		√	√		2		√		√	2		√		√	2	6
20.	MRA				√	1			√		1			√	√	2	4
21.	NU	√	√	√		3	√	√			2	√	√		√	3	8
22.	NB	√			√	2			√		1			√		1	4
23.	NC		√	√		2	√	√			2	√			√	2	6
24.	NF	√	√			2		√		√	1		√			1	4
25.	WHQ	√		√		2	√		√	√	3	√		√	√	3	8
26.	YI	√	√	√		3		√			1		√			1	5
27.	AY				√	1			√		1	√		√		2	4
28.	AWD		√	√		2		√		√	2		√			1	5
29.	ARM	√			√	2	√		√		2	√		√	√	3	7
30.	ABP		√	√		2		√		√	2	√	√			2	6

RANGKUMAN DATA PENELITIAN

No	Nama	<i>Dribbling</i>	<i>Passing</i>	<i>Shooting</i>	Kemampuan Bermain Bolabasket
1	AS	7	6	4	17
2	DTP	6	6	8	20
3	DDP	6	6	7	19
4	LBN	5	7	6	18
5	MRA	6	8	8	22
6	MTB	5	5	4	14
7	PPT	6	8	7	21
8	RAH	8	7	5	20
9	PPT	6	7	5	18
10	RR	5	8	6	19
11	RMQ	5	6	8	19
12	RAN	7	7	7	21
13	SP	5	7	4	16
14	APH	8	4	5	17
15	DPH	7	7	5	19
16	YSS	6	7	7	20
17	FMI	5	7	4	16
18	KTA	6	6	4	16
19	MDA	8	7	6	21
20	MRA	5	6	4	15
21	NU	6	5	8	19
22	NB	5	5	4	14
23	NC	5	6	6	17
24	NF	6	5	4	15
25	WHQ	6	8	8	22
26	YI	7	5	5	17
27	AY	7	6	4	17
28	AWD	8	8	5	21
29	ARM	6	7	7	20
30	ABP	5	5	6	16

Lampiran 5. Cara Menentukan Norma Penilaian

Tabel . Norma Penilaian

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

Keterangan:

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal = $1/2(\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$

SD : Standar Deviasi = $1/2 \times 1/3(\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$

KEMAMPUAN BERMAIN BOLABASKET

Keterangan:

Skor maksimal ideal = $3 \times 12 = 36$

Skor minimal ideal = $3 \times 3 = 9$

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal = $1/2(36 + 9) = 22,5$

SD : Standar Deviasi = $1/2 \times 1/3(36 - 9) = 4,5$

Rentang Skor	Kategori
$29,26 <$	Sangat Baik
$24,76 - 29,25$	Baik
$20,26 - 24,75$	Sedang
$15,76 - 20,25$	Kurang
$\leq 15,75$	Sangat Kurang

NORMA PENILAIAN *DRIBBLING, PASSING, DAN SHOOTING*

Keterangan:

Skor maksimal ideal = 12

Skor minimal ideal = 3

X : Jumlah skor

M : Rata-rata ideal = $1/2(12 + 3) = 7,5$

SD : Standar Deviasi = $1/2 \times 1/3(12 - 3) = 1,5$

Rentang Skor	Kategori
9,76 <	Sangat Baik
8,26 – 9,75	Baik
6,76 – 8,25	Sedang
5,26 – 6,75	Kurang
≤ 5,25	Sangat Kurang

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistics

		Dribbling	Passing	Shooting	Kemampuan bermain bolabasket
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mean		6.1000	6.4000	5.7000	18.2000
Median		6.0000	6.5000	5.5000	18.5000
Mode		6.00	7.00	4.00	17.00 ^a
Std. Deviation		1.02889	1.10172	1.48904	2.34006
Minimum		5.00	4.00	4.00	14.00
Maximum		8.00	8.00	8.00	22.00
Sum		183.00	192.00	171.00	546.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Dribbling

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	10	33.3	33.3	33.3
	6	11	36.7	36.7	70.0
	7	5	16.7	16.7	86.7
	8	4	13.3	13.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Passing

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	1	3.3	3.3	3.3
5	6	20.0	20.0	23.3
6	8	26.7	26.7	50.0
7	10	33.3	33.3	83.3
8	5	16.7	16.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Shooting

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	9	30.0	30.0	30.0
5	6	20.0	20.0	50.0
6	5	16.7	16.7	66.7
7	5	16.7	16.7	83.3
8	5	16.7	16.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Kemampuan bermain bolabasket

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 14	2	6.7	6.7	6.7
15	2	6.7	6.7	13.3
16	4	13.3	13.3	26.7
17	5	16.7	16.7	43.3
18	2	6.7	6.7	50.0
19	5	16.7	16.7	66.7
20	4	13.3	13.3	80.0
21	4	13.3	13.3	93.3
22	2	6.7	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Siswa dijelaskan terlebih dahulu sebelum pengambilan data



Siswa memulai pertandingan bolabasket dalam rangka pengambilan data



Suasana saat pertandingan bolabasket dalam rangka pengambilan data dimulai



Suasana saat pertandingan bolabasket dalam rangka pengambilan data dimulai