

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1
JATINOM KLATEN JATENG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Muhammad Aldytiean Bagus Saputra
NIM 14601244036

**PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN, DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1
JATINOM KLATEN JATENG**

Oleh:

Muhammad Aldytian Bagus Saputra
14601244036

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode *survey*. Instrumen penelitian berupa angket dengan validitas 0,862 dan reliabilitas sebesar 0,950. Subjek penelitian adalah Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Jatinom sebanyak 36 orang. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian diketahui tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng sebagian besar berkategori sangat tinggi sebesar 5,56 %, kategori tinggi dengan persentase 22,22 %, kategori sedang dengan persentase 41,67 %, kategori rendah sebesar 22,22 %, dan kategori sangat rendah 8,33 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng adalah sedang.

Kata kunci: Pemahaman, Siswa Kelas VII, Pembelajaran Permainan Bola Basket

CONCLUDED THAT THE GRADE VII STUDENTS' UNDERSTANDING OF BASKETBALL LEARNING IN SMP NEGERI 1 JATINOM KLATEN

ABSTRACT

By:

Muhammad Aldytiean Bagus Saputra

14601244036

The purpose of this research was to determine how much the level of the grade VII student's understanding toward basketball learning in SMP Negeri 1 Jatinom.

This research is a type of descriptive research using survey methods. The research instrument was a questionnaire with a validity of 0.862 and a reliability of 0.950. The subjects of the research were 36 Grade VII students in SMP Negeri 1 Jatinom. Based on the type of research, this research is quantitative descriptive with percentage.

The results of the research revealed the level of the grade VII student's understanding towards basketball learning in SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Central Java was mostly very high with a percentage of 5.56%, high category with a percentage of 22.22%, moderate category with a percentage of 41.67%, low category with a percentage of 22.22%, and very low category with a percentage of 8.33%. The results concluded that the grade VII students' understanding of basketball learning in SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Central Java was moderate.

Keywords: understanding, the grade VII students, basketball

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aldytician Bagus Saputra

NIM : 14601244036

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng

Menyatakan bahwa skripsi 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 lazim.

Yogyakarta, 20 Januari 2020
Yang menyatakan,



Muh. Aldytician Bagus Saputra
NIM 14601244036

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Permainan Bola Basket di
SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng**

Disusun Oleh:

Muhammad Aldytian Bagus Saputra
NIM: 14601244036

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan,

Yogyakarta, 21 januari 2020

Mengetahui,
Ketua Prodi PJKR



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 196107311990011001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP. 196012191988032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1 JATINOM KLATEN JATENG

Disusun Oleh:

Muhammad Aldytian Bagus Saputra
NIM 14601244036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 3 Februari 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		12/2/2020
Riky Dwihandaka, M.Or. Sekretaris		12/2/2020
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes Penguji		12/2/2020

Yogyakarta, Februari 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan, kerjakanlah sungguh-sungguh urusan lain. (QS. Al-Insyirah)
2. Barang siapa berjalan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan memudahkan baginya jalan kesurga. (HR. Muslim)
3. Masalah ada bukan untuk dihindari namun untuk dihadapi dengan senyuman meskipun menyakitkan. (M. Aldytiean)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk orang tua yaitu Bapak Suharyadi dan Ibu Ngatiyem, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terima kasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan bapak dan ibu, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian bapak ibuku. Semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini, kasih bapak dan ibu sepanjang masa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

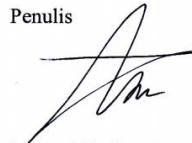
1. Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu peneliti dalam membuat surat perijinan.
6. Seluruh pihak SMP Negeri 1 Jatinom yang telah bersedia memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi dan yang selalu mendoakan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2020

Penulis



Muh. Aldytican Bagus S.

NIM 14601244036

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Hakekat Pemahaman	9
2. Hakekat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	15
3. Hakekat Permainan Bola Basket.....	17
4. Aspek Kognitif Dalam Pembelajaran Penjas	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berfikir.....	28
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	32
D. Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data	33
1. Instrumen Penelitian.....	33

2. Uji Coba Instrumen	36
3. Teknik Pengumpulan Data	40
4. Teknik Analisis Data.....	41
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelittian	43
1. Faktor Pengertian	45
2. Pemahaman Pada Faktor Gerak Spesifik	46
3. Pemahaman dan Faktor Peraturan Permainan.....	48
4. Pemahaman Pada Faktor Fasilitas, Sarpras	49
B. Pembahasan.....	51
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	54
B. Implikasi Penelitian.....	54
C. Keterbatasan Penelitian	55
D. Saran.....	55
 DAFTAR PUSTAKA	 56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom ...	35
Tabel 2.	Hasil Uji Validasi	37
Tabel 3.	Kisi-kisi Angket Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom ...	39
Tabel 4.	Norma Pengkatagorian	42
Tabel 5.	Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom ...	43
Tabel 6.	Hasil Penelitian Pemahaman Faktor Pengertian.....	45
Tabel 7.	Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Teknik Dasar.....	47
Tabel 8.	Hasil Penelitian Pemahaman Pada Faktor Peraturan Permainan.....	48
Tabel 9.	Hasil Penelitian Pemahaman Pada Faktor Fasilitas Sarpras.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Enam Jenjang Berfikir Pada Ranah Kognitif	11
Gambar 2. <i>Overlap</i> Antara Enam Jenjang Pada Ranah Kognitif	12
Gamabr 3. Kerangka Befikir	30
Gambar 4. Diagram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket.....	44
Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Pada Faktor Pengertian....	46
Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Pada Faktor Gerak Spesifik	47
Gambar 7. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Pada Faktor Peraturan Permainan	49
Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman Pada Faktor Fasilitas, Sarana Prasarana	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Uji Coba.....	59
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Penelitian	63
Lampiran 3. Instrumen Angket Penelitian	66
Lampiran 4. Data Penelitian.....	69
Lampiran 5. Surat Telah Melakukan Uji Coba	76
Lampiran 6. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	77
Lampiran 7. Dokumentasi.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak jauh dari diri setiap individu, karena setiap individu pasti akan memperoleh pendidikan sejak kecil dan pendidikan itu akan berlangsung terus menerus sepanjang hayat. Pendidikan dapat berarti suatu usaha sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku seseorang baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui pelatihan atau pengajaran yang memiliki tujuan untuk dicapai dalam kegiatan tersebut. Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satu dari mata pelajaran yang ada adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan jasmani dalam mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran di dalam kurikulum yang wajib disampaikan oleh guru kepada siswa di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah umum. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki konten memberi sumbangan untuk mengembangkan gerak dan gaya hidup sehat, dan memberi warna pada pendidikan karakter bangsa. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan kearifan lokal dan memberi apresiasi terhadap multikultural yaitu mengenal permainan dan olahraga tradisional yang berakar dari

budaya suku bangsa Indonesia dan dapat dijadikan sumbangan dalam pembentukan karakter (kurikulum 2013).

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Di dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dapat dikatakan guru memberi dan siswa menerima pembelajaran bola basket merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan tentang permainan bola basket. Jadi dalam pembelajaran permainan bola basket guru mengajarkan materi-materi yang ada di permainan bola basket seperti teknik dasar permainan, cara bermain, sarana dan prasarana yang digunakan, dan peraturan permainan bola basket.

Siswa usia SMP (12-15 tahun) atau remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Di masa remaja manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, kesiapan dan kematangan untuk bermain menjadi baik. Di harapkan diusia 12-15 tahun yang mengijak masa remaja itu siswa dapat mudah memahami apa yang di ajarkan oleh guru penjas di sekolah.

Berdasarkan pengalaman dan observasi peneliti di sekolah SMP Negeri 1 Jatinom dimungkinkan pemahaman siswa tentang permainan bola basket, siswa belum memahami materi-materi yang ada di dalam permainan basket seperti, cara

mengoper bola ke teman, menggiring bola, dan peraturan permainan. Hal tersebut disebabkan karena guru mengajar tidak mengajarkan tentang teknik-teknik dasar permainan bola basket sebelumnya, biasanya setelah melakukan pemanasan siswa langsung ingin bermain, dan biasanya setelah selesai pelajaran siswa langsung dibubarkan dan guru tidak mengadakan evaluasi.

Sebagai guru penjas yang baik dalam belajar mengajar guru sebagai subyek pendidikan berusaha dengan aktif untuk memberikan pelajaran, sedangkan siswa aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan pengalaman dan observasi peneliti keaktifan guru di SMP Negeri 1 Jatinom masih kurang aktif untuk mengajarkan siswa tentang materi tentang permainan basket. Saat mengajar siswa biasanya dilakukan presensi dan dilakukan pemanasan terlebih dulu dan setelah itu siswa langsung bermain, dan siswa nampaknya lebih senang langsung bermain.

Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi inti 3 mata pelajaran PJOK kelas VII adalah Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Kompetensi inti 4 mata pelajaran PJOK kelas VII adalah Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi dasar 3.1 mata pelajaran PJOK kelas VII adalah Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*). Kompetensi 4.1 mata pelajaran PJOK kelas VII adalah Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan termasuk mata pelajaran kelompok B di dalam struktur kurikulum 2013, yaitu kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah, pola penerapannya dapat dengan integrasi kompetensi dasar yang sudah dimuat di dalam kurikulum, atau dapat menambah kompetensi dasar sendiri. Struktur penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan alokasi waktu 3 jam pelajaran dalam setiap minggunya, di mana alokasi waktu pembelajaran setiap kelas dapat ditambah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya pergantian kurikulum oleh Kementerian Pendidikan Indonesia (KPI) terhadap proses belajar mengajar di sekolah, membuat guru dan peserta didik harus beradaptasi kembali dengan kurikulum yang baru. Di SMP Negeri 1 Jatinom kelas VII, VIII, IX sekarang sudah menggunakan kurikulum 2013.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdiri dari beberapa materi tentang olahraga dan kesehatan yang wajib disampaikan oleh guru kepada peserta didik, yang aspek-aspeknya meliputi permainan dan olahraga, aktivitas permainan bola besar (permainan sepakbola, permainan bola voli, dan

permainan bola basket.), aktivitas permainan bola kecil (permainan kasti, permainan bulu tangkis dan permainan tenis meja.), aktivitas atletik (jalan cepat, lari jarak pendek, lompat jauh, dan tolak peluru.), aktivitas bela diri(pencak silat), aktivitas kebugaran jasmani, aktifitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air. Sedangkan untuk pembelajaran teori terdiri dari perkembangan tubuh remaja dan kesehatan.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Jatinom bahwa proses pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 1 Jatinom telah sesuai dengan RPP. Namun siswa masih belum mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru dikarenakan komponen kognitif yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran belum tercantum di RPP guru. Evaluasi hanya dilakukan setelah proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pemahaman harus dimiliki oleh setiap siswa karena pemahaman termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Namun, permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola basket kurang. Siswa belum mengetahui pengertian, teknik, maupun peraturan dalam permainan bola basket. Terbukti dari hasil pembelajaran permainan bola basket pada mata pelajaran penjasorkes yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Jatinom, siswa kelas VII yang bisa melakukan *dribble* dan *lay up* adalah 3 dari 40 siswa atau persentase

13,3%. Kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan kembali mengenai permainan bola basket masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan.

Mengingat bahwa pembelajaran permainan bola basket penting dalam mata pelajaran penjasorkes maka perlu diketahui factor penyebabnya, apakah karena siswa memang belum paham dengan materi permainan bola basket atau tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bola basket kurang. Oleh karena itu, untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian, dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya evaluasi terhadap materi permainan bola basket pada saat pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan guru dalam memberi pembelajaran permainan bola basket ke siswa.
3. Sepertinya siswa lebih senang langsung bermain bola basket.
4. Belum diketahuinya tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola basket dalam pembelajaran penjasorkes.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar dapat mengkaji masalah yang timbul maka penelitian

dibatasi pada: “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng”.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas tidak menutup kemungkinan timbulnya masalah baru yang semakin meluas, untuk menghindari hal tersebut perlu diadakan pembatasan masalah. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini menjadi “Seberapa Tinggi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini ingin mengetahui Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Materi Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang tepat bagi pendidikan yang sesuai penelitian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi baik bagi peneliti lain, guna untuk meningkatkan pendidikan jasmani agar semakin meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan pembenahan dalam mata pelajaran penjasorkes agar terlaksana dengan lebih baik, baik dari segi sarana prasarana maupun kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengoreksi kegiatan pembelajaran penjasorkes dan sejauh mana penguasaan materi yang dimiliki oleh guru. Serta sebagai bahan informasi serta masukan agar guru bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi permainan bola basket dalam ranah kognitif pada khususnya.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman masing-masing terhadap pembelajaran permainan bola basket untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

Yuyun Ari Wibowo (2014: 41), mengemukakan bahwa Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Pengetahuan tidak akan bermakna pada penerapannya jika tidak didukung dengan pemahaman. Pemahaman memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Pemahaman dapat menggambarkan sebuah pengetahuan yang lebih mendalam tentang suatu hal. Menurut Bloom yang dikutip oleh Oemar Hamalik (1992: 78-79), “pemahaman adalah tahap kedua setelah tahap pengetahuan dan tahap ini tingkat terbawah dari pengertian siswa mengetahui apa yang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan atau gagasan tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain atau melihat implikasinya”.

Anas Sudijono (2015: 49), mengemukakan bahwa pemahaman masuk dalam ranah kognitif. Proses kognitif adalah suatu proses yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indra, kemudian terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dan pengetahuan tersebut sehingga menjadi suatu pola yang logis dan mudah untuk dimengerti. Taksonomi Bloom dalam Anas Sudijono (2015: 50) mengemukakan bahwa dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang

proses berpikir, mulai dari jenjang yang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam yang dimaksud adalah:

a. Pengetahuan/*knowledge*

Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

b. Pemahaman/*comprehension*

Pemahaman adalah kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya.

c. Penerapan/*Application*

Penerapan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahuinya dalam situasi baru.

d. Analisis/*Analysis*

Analisis adalah kemampuan peserta didik untuk menganalisis atau menguraikan situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.

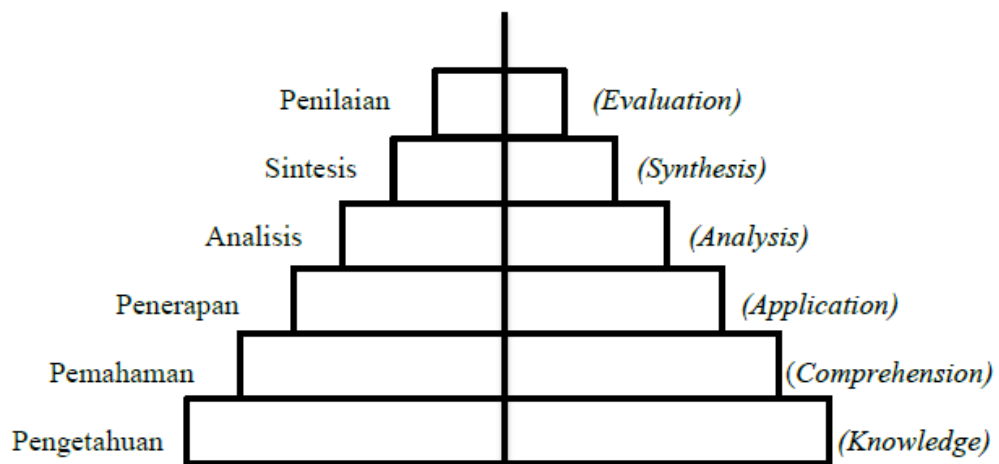
e. Sintesis/*Synthesis*

Sintesis adalah kemampuan peserta didik untuk memadukan berbagai unsur atau komponen-komponen ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.

f. Penilaian/*Evaluation*

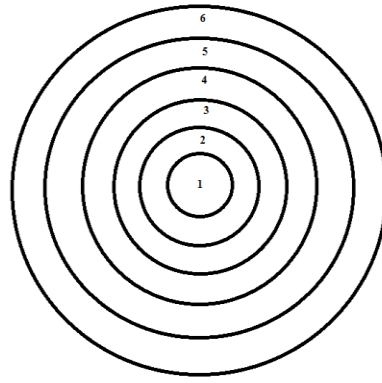
Penilaian adalah kemampuan peserta didik untuk menilai suatu pernyataan, konsep, situasi tertentu berdasarkan kriteria tertentu.

Penerapan kemampuan tersebut tentu harus melihat kematangan peserta didik, maka berpikir tingkat rendah dimulai dari tingkatan pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Keenam jenjang berpikir yang terdapat pada ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom itu, jika diurutkan secara hierarki pyramidal adalah sebagaimana terlukis pada Gambar 1.



Gambar 1. Enam Jenjang Berpikir pada Ranah Kognitif

Keenam jenjang pada ranah kognitif ini bersifat kontinum dan *overlap* (tumpang tindih), artinya ranah yang lebih tinggi meliputi semua ranah yang ada dibawahnya. *Overlap* di antara enam jenjang berpikir itu akan lebih jelas terlihat pada.



Gambar 2. *Overlap* Antara Enam Jenjang Pada Ranah Kognitif

Keterangan:

Pengetahuan (1) merupakan jenjang berpikir paling dasar. Pemahaman (2) mencakup pengetahuan. (1) Aplikasi atau penerapan (3) mencakup pemahaman (2) dan pengetahuan (1) Analisis (4) mencakup aplikasi (3) pemahaman (2) dan pengetahuan (1) Sintesis (5) mencakup analisis (4) aplikasi (3) pemahaman (2) dan pengetahuan (1) Penilaian (6) mencakup sintesis (5) analisis (4) aplikasi (3) pemahaman (2) dan pengetahuan (1).

Menurut Agus Susworo Dwi Marhaendro (2008: 9) pemahaman adalah suatu proses kognitif dimana terjadi penerimaan rangsang yang menjadikan seseorang dapat mengerti akan suatu hal dan menerima hal tersebut secara logis. Menurut Suharsimi Arikunto dalam Febrianta Nugroho (2016: 11) pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.

Menurut Taksonomi Bloom dalam Komarudin (2016: 64) pemahaman adalah kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Dalam hal ini, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Kemampuan ini dapat dijabarkan ke dalam tiga bentuk, yaitu: menerjemahkan (*translation*), menginterpretasi (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*).

Menurut Daryanto dalam Fakhrizal (2017:58) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

a. Menerjemahkan (*translation*)

Pengertian menerjemahkan di sini bukan saja pengalihan (*translation*) arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

b. Menginterpretasi (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami. Ide utama suatu komunikasi.

c. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya.

Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Menurut Nana Sudjana (2013: 24-25) pemahaman dapat dibedakan dalam 3 kategori, yaitu:

- a. Tingkat terendah dalam pemahaman adalah pemahaman terjemahan, yang dimulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya mengartikan Bhinneka Tunggal Ika. Ditingkat ini seseorang tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang suatu materi atau konsep.
- b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian pengetahuan terdahulu yang telah diketahui atau hanya beberapa bagian dari grafik dengan kejadian yang dialami. Kemudian dapat membedakan yang pokok dan yang bukan pokok sehingga pendengar dapat mengerti perbedaannya.
- c. Tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi. Diharapkan seseorang mampu melihat di balik sesuatu yang tertulis, dapat membuat ramalan (meramalkan atau memperkirakan) tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu dimensi, kasus ataupun masalahnya. Intinya adalah dapat menjelaskan sejelas-jelasnya kepada pendengar tentang materi atau konsep yang disampaikan. Tentang saja tanpa keluar dari konsep awal meskipun terkesan penjelasan tersebut sangat luas.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami

sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman masuk dalam ranah kognitif karena mencakup aktivitas otak dalam berpikir. Sedangkan yang dimaksud dengan pemahaman dalam penelitian ini adalah tingkat pemahaman siswa kelas terhadap pembelajaran permainan bola basket yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap pembelajaran permainan bola basket dengan baik.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran pada Kurikulum 2013. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui pembekalan pengalaman belajar menggunakan aktivitas jasmani terpilih dan dilakukan secara sistematis yang dilandasi nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Kemendikbud, 2016: 1).

Komarudin (2004: 4-5), menyatakan bahwa Suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan sama sekali tidak lengkap tanpa pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani pun memiliki tujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta didiknya untuk mengenal dirinya dan juga

lingkungannya, sehingga siswa akan memiliki aspek-aspek positif baik jasmani maupun rohani.

Bucher dalam Ega Trisna Rahayu (2013: 3), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interpretif, sosial, dan emosional.

Menurut Dauer dan Pangrazi dalam Ega Trisna Rahayu (2013: 3), menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap siswa. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

3. Hakikat Permainan Bola basket

Menurut Sukma Aji (2016: 56) permainan bola basket adalah permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok, terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding dengan tujuan mencetak poin dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang (ring) lawan.

Menurut Teguh Sutanto (2016: 42) permainan bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan. Olahraga basket relatif mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Menurut Dedy Sumiyarso dalam Triani Hastuti (2011: 137) permainan bola basket merupakan olahraga permainan menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan lempar tangkap, menggiring, dan menembak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh masing-masing tim berjumlah lima pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan.

1) Gerak Dasar Materi Permainan Bola basket Untuk Siswa Kelas X

Menurut silabus penjasorkes (2017: 6-7) kompetensi dasar penjasorkes SMP kelas VII adalah memahami dan mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan

bola basket. Materi pembelajaran permainan bola basket SMP kelas VII yaitu: (a) melempar bola, (b) menangkap bola, (c) menggiring bola, (d) menembak bola, (e) *lay up shoot*, (f) *pivot*, (g) *rebound*. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain bola basket adalah sebagai berikut:

a) Teknik Mengoper / Melempar (*Passing*)

Teknik *passing* adalah gerakan melempar bola ke teman satu timnya dengan menggunakan satu atau dua tangan. Teknik ini harus bisa dilakukan dalam permainan bola basket, karena untuk mencegah dari lawan yang ingin merebut bola (Sukma Aji, 2016: 57). Menurut Sukma Aji (2016: 57), ada 4 jenis *passing* dalam permainan bola basket:

(1) *Overhead pass* (operan di atas kepala)

Pelaksanaan operan ini dimulai dengan posisi badan yang seimbang, pegang bola di atas kepala dengan siku ke dalam dan berbentuk 90 derajat. Jangan bawa bola ke belakang kepala, karena dalam posisi tersebut susah untuk melakukan operan dengan cepat, dan mudah dicuri oleh lawan, kaki melangkah ke depan sasaran, kumpulkan kekuatan maksimal dengan bertumpu pada kaki, kemudian lanjutkan dengan operan cepat. Pada saat melakukan lecutan, jari mengarah kepada target dan telapak tangan ke bawah.

(2) *Chest pass* (operan dada)

Pelaksanaannya adalah bola dipegang dengan kedua tangan ditahan ke depan dada dengan ujung jari kedua tangan, ibu jari harus berada di belakang bola dengan tangan dan ujung jari menyebar ke arah sisi bola. Posisi siku dekat tubuh, kemudian letakkan kaki pada posisi *triple threat* dengan tumpuan berat badan

pada kaki yang belakang. Pindahkan berat badan ke depan ketika melangkah untuk melakukan operan. Pada saat melakukan melakukan tolakan untuk mengoper bola, luruskan dan lengan dan putar ibu jari ke bawah, sehingga tangan lurus dan diakhiri sentakan pergelangan tangan. Pandangan mata tetap ke arah bola yang dioper dan arah bola harus lurus ke depan.

(3) *Baseball pass* (operan *baseball*)

Operan ini dilakukan dengan satu tangan, akan mempermudah mengoper untuk melakukan passing jarak jauh. Operan ini dimulai dengan posisi siap salah satu kaki agak ke depan dan bola dipegang oleh satu tangan. Pada awalnya bola juga ditahan oleh tangan yang lainnya, yang tidak mengoper bola. Ketika berat badan berpindah ke belakang bola lalu diarahkan oleh kedua tangan tepat di belakang bahu dari sisi yang akan melempar. Pada saat akan mengoper, tangan yang melakukan operan mengayun ke depan atas. Bola dilepaskan ketika tangan lurus ke depan.

(4) *Bounce pass* (operan pantul)

Sesuai dengan namanya *bounce* artinya memantul, maka *bounce pass* adalah memberikan bola ke kawan dengan cara dipantulkan ke tanah. Teorinya adalah memantulkan ke tanah dengan titik pantul $\frac{2}{3}$ jarak kita ke target kawan. Cara melakukan *bounce pass*, yaitu: Sikap permulaan sama dengan operan setinggi dada. Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira $\frac{1}{3}$ dari penerima. Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima.

Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri lawan.

b) Teknik Menangkap

(1) Persiapan melakukan gerak dasar menangkap bola

Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola. Kedua lengan dijulurkan ke depan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola. Berat badan bertumpu pada kaki depan.

(2) Gerak dasar menangkap bola

Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan ke belakang, sikut ditekuk hingga bola ditarik mendekati dada/ badan.

(3) Akhir gerakan menangkap bola

Badan agak condong ke depan. Berat badan bertumpu pada kaki belakang. Posisi bola dipegang di depan badan.

c) Teknik Menggiring Bola (*Dribbling*)

Teknik *dribbling* adalah teknik membawa bola untuk menghindari lawan agar bisa mencetak poin (Sukma Aji, 2016: 56). Teknik melakukan *dribbling* dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: Sikap melangkah kedua kaki agak ditekuk. Badan agak condong ke depan. Dorong bola ke lantai dengan menggunakan telapak tangan baik tangan kanan maupun kiri. Sumber gerakan mendorong dari siku. Dalam melakukan teknik *dribbling* anda harus memantulkan bola setelah melangkah sebanyak 3 kali, karena jika melebihi maka akan dianggap pelanggaran.

d) Teknik Menembak (*Shooting*)

Dalam melakukan permainan bola basket, teknik menembak (*shooting*) ini harus bisa dikuasai. Dengan teknik shooting yang tepat maka tim kamu akan mendapatkan poin (Sukma Aji, 2016: 60). Beberapa teknik menembak dalam permainan bola basket, yaitu:

(1) Teknik menembak dengan satu tangan

Sikap berdiri kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang. Dengan kedua lutut rendah, bola dipegang oleh tangan kanan di atas kepala dengan jari terbuka, sedangkan tangan kiri membantu memegang. Kemudian bola ditembakkan tangan dalam keadaan lurus.

(2) Teknik menembak dengan dua tangan

Teknik menembak dengan dua tangan sama halnya dengan teknik menembak dengan satu tangan, namun ada perbedaannya yaitu ketika memegang dan mendorong menggunakan satu atau kedua telapak tangan. Teknik menembak dapat dilakukan dengan melompat (*lay up*) atau tanpa melompat.

e) Teknik *lay up shoot*

Berdiri menghadap ring basket dengan jarak ± 5 meter. Gerak melangkah, dilanjutkan dengan dua langkah sambil memegang bola basket. Kemudian menembakkan bola sambil meloncat ke arah ring basket.

f) Teknik *Pivot*

Teknik pivot adalah gerakan memutar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki pada saat pemain menguasai bola, sedangkan kaki yang dipindahkan dapat melewati depan atau belakang. Fungsi gerakan pivot adalah

untuk melindungi bola dari rebutan pemain lawan. Biasanya pemain yang memiliki postur badan yang tinggi berada di sekitar ring basket lawan diberikan tanggung jawab melakukan tugas menembak dan melakukan pivot (Sukma Aji, 2016: 60).

g) Teknik *Rebound*

Teknik ini juga berpengaruh dalam kemenangan permainan bola basket. Teknik *rebound* adalah teknik menggagalkan lawan yang ingin memasukkan bola ke ring. Para pemain bola basket harus menguasai teknik ini agar lawan kesusahan untuk mencetak poin (Sukma Aji, 2016: 61).

2) Peraturan

a) Lapangan Bola basket

Lapangan bola basket terdiri atas lantai yang datar, keras, dan bebas dari rintangan. Ukuran lapangan berbentuk persegi panjang dengan rincian sebagai berikut: panjang lapangan = 28 meter, lebar lapangan = 15 meter, diameter lingkaran lapangan = 3,6 meter, tinggi ring = 2,75 meter, dan diameter ring = 0,45.

b) Waktu Permainan

Pertandingan terdiri atas dua babak masing-masing memakan waktu 20 menit dan 10 menit untuk istirahat di antara kedua babak. Organisasi nasional maupun lokal diijinkan untuk memperpanjang waktu dari 2 babak menjadi 4 babak, yang masing-masing babak 10 menit. Khusus untuk bola basket mini dilaksanakan 4 babak, tiap babak 10 menit dengan waktu istirahat 2 menit.

c) Bola Lompat (*Jump Ball*)

Jump ball adalah bola yang dilambungkan oleh wasit ke udara di antara dua pemain yang berlawanan, bola harus di sentuh salah satu orang pemain setelah mencapai titik tertinggi. Bila bola jatuh ke lantai tanpa disentuh salah satu pemain maka wasit harus mengulangi. *Jump ball* dilaksanakan pada saat permulaan permainan dan sesudah istirahat dan dua orang pemain yang berlawanan memegang bola secara bersamaan.

d) *Point* (Nilai)

Gol terjadi kalau bola masuk ke dalam keranjang dari atas jatuh melewati ring. Gol yang terjadi dari tembakan lapangan mendapat nilai 2, sedangkan gol yang terjadi dari hasil tembakan lapangan dari luar batas three point mendapatkan nilai 3. Gol yang terjadi dari hasil tembakan hukuman mendapat nilai 1. Setelah terjadi gol dari tembakan lapangan, maka regu yang memasukkan segera memainkan bola kembali dari garis akhir dalam tempo 5 detik.

e) Bola Hidup dalam Permainan Bola basket

(1) Setelah mencapai titik tertinggi dan disentuh oleh seorang wasit pada saat *jump ball*. (2) Wasit menyerahkan bola kepada penembak. (3) Operan dari luar lapangan dan bola menyentuh seorang pemain di lapangan bebas.

f) Bola mati dalam permainan Bola basket

(1) Apabila suatu gol terjadi. (2) Terjadinya suatu pelanggaran. (3) Terjadinya suatu kesalahan. (4) Terjadi bola pegang atau nyangkut di ring. (5) Wasit meniup peluit tanda berakhirnya pertandingan. (6) Bunyi istirahat dari operator pada waktu terjadinya peristiwa 30 detik di mana bola sedang hidup.

g) Tembakan Bebas

Tembakan bebas adalah kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk melakukan tembakan tanpa rintangan, gol dari tembakan bebas mendapat nilai 1.

h) Pelanggaran

Pelanggaran adalah sebuah penyimpangan dari peraturan-peraturan permainan. Hukuman yang diberikan adalah kehilangan bola bagi tim yang melakukan pelanggaran.

i) Peraturan 3 Detik

Pemain dilarang berada lebih dari tiga detik dalam daerah bersyarat lawannya, yaitu daerah diantara garis akhir dan tepi yang jauh dari garis tembakan bebas waktu bola berada dalam tangan satu timnya. Ini berlaku untuk seluruh keadaan luar lapangan, dan hitungan tiga detik dimulai pada waktu pemain yang memainkan bola berada di luar lapangan dan menguasainya.

j) Peraturan 5 Detik, 10 Detik, dan 30 Detik

Peraturan lima detik apabila seorang pemain memegang bola, dalam tempo 5 detik bola harus segera dimainkan, dioperkan kepada teman satu tim, atau di dribbling. Peraturan 10 detik. Suatu regu yang menguasai bola di bagian belakang harus segera memainkan bola sampai melewati garis tengah. Peraturan 30 detik bila suatu tim dalam penguasaan bola, maka dalam 30 detik bola harus dilaksanakan percobaan penembakan ke ring basket lawannya.

k) Peraturan Melemparkan Bola Kembali Ke Belakang (*Back ball*)

Seorang pemain yang sedang menguasai bola dan berada di garis depan tidak diperbolehkan mengembalikan bola kembali ke belakang sampai melewati garis tengah, termasuk untuk lemparan dari luar lapangan (*throw in*).

4. Aspek Kognitif dalam Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Taksonomi Bloom yang dikutip oleh Saryono dan Ahmad Rithaudin (2011: 148-149), kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Pada tingkat pengetahuan, siswa menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman siswa dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contoh suatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, siswa dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, siswa diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintesis, siswa dituntut untuk menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintesiskan pengetahuannya. Pada tingkat evaluasi, siswa mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk di dalamnya *judgement* terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau

prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut yaitu:

a. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada tahap ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi *problem solving* dan lain sebagainya.

b. Tingkat Pemahaman (*Comprehension*)

Pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini siswa diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.

c. Tingkat Penerapan (*Application*)

Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam tingkat ini siswa diharapkan

menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

e. Tingkat Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapakan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Apabila melihat kenyataan yang ada dalam sistem pendidikan yang diselenggarakan, pada umumnya baru menerapkan beberapa aspek kognitif tingkat rendah, seperti pengetahuan, pemahaman dan sedikit penerapan. Sedangkan tingkat analisis, sintesis dan evaluasi jarang sekali diterapkan. Apabila semua tingkat kognitif diterapkan secara merata dan terus-menerus maka hasil pendidikan akan lebih baik (dikutip dari Saryono & Ahmad Rithaudin, 2011 :148-149).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang sementara ditemukan terkait dengan dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom”. Dijadikan sebagai dasar penentuan dan pengumpulan data, serta data pembanding baik dalam pengkajian penelitian maupun fungsi. Hal penting diungkapkan supaya penelitian ini bersifat objektif.

- a. Penelitian Al Amin Rois (2018) dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman”. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat pemahaman siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman terhadap permainan bola besar adalah yang berkategori baik 2,63% (2 siswa), baik sebesar 36,84% (28 siswa), sedang 32,89% (25 siswa), rendah 21,05% (16 siswa), sangat rendah 6,58% (5 siswa). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar dari faktor mengetahui, memahami, mengaplikasi berdasarkan penjumlahan nilai dari semua faktor yang termasuk pada kategori sedang.
- b. Penelitian Ibnu Sholihin (2017) dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XI Terhadap Permainan Bola Voli di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Tahun Ajaran 2016/ 2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas XI terhadap permainan bola voli di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan tahun ajaran 2016/2017 berada pada kategori sangat tinggi sebesar 3,29% (3 siswa), kategori tinggi sebesar 34,06% (31 siswa), kategori sedang sebesar 36,26% (33 siswa), kategori rendah sebesar 20,87% (19 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 5,49% (5 siswa).

C. Kerangka Berpikir

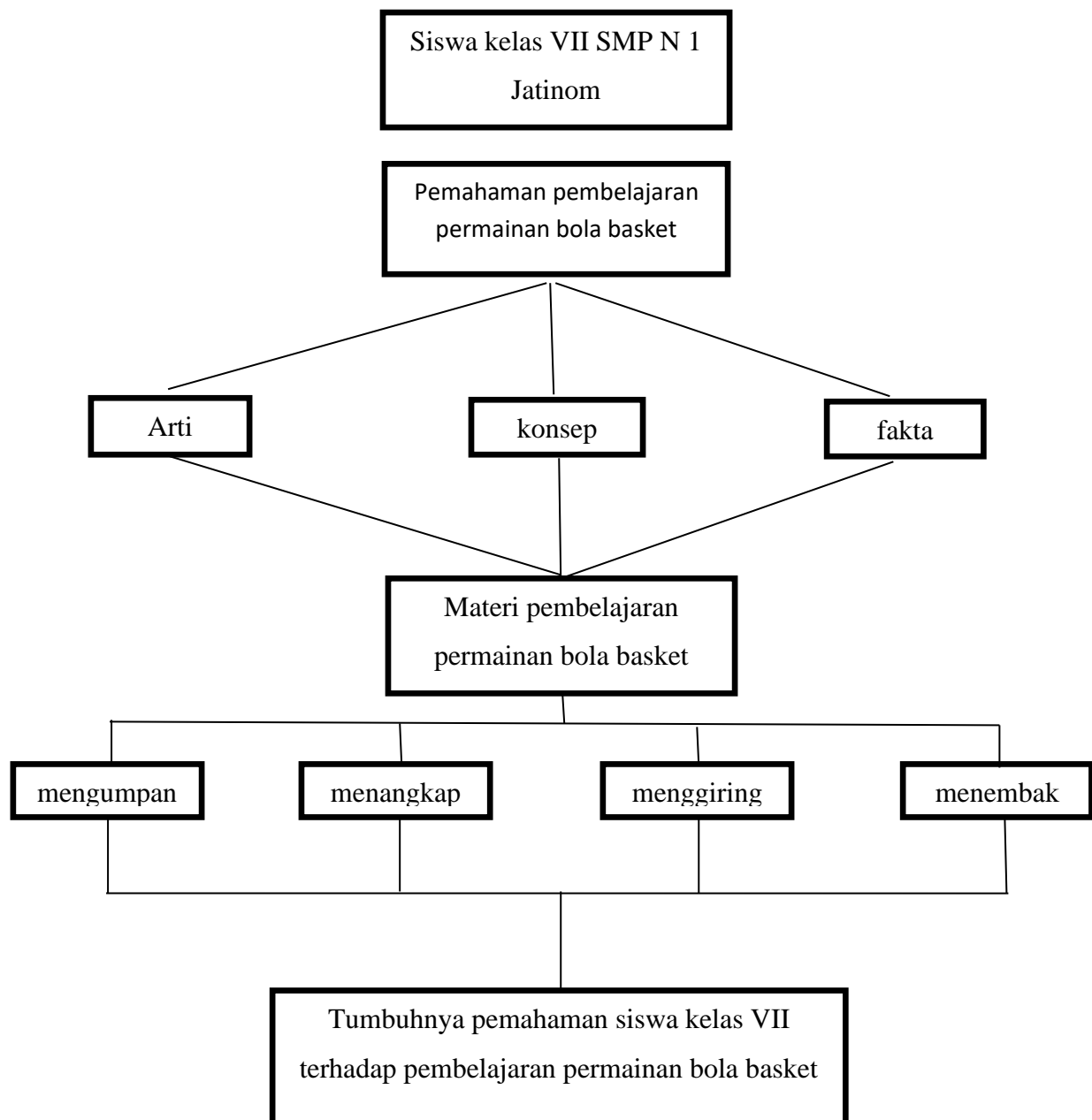
Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas, permainan bola basket merupakan salah satu materi dalam pembelajaran yang wajib diberikan di sebuah

lembaga pendidikan, terutama dasar-dasar dalam pembelajaran permainan bola basket.

Menurut silabus penjasorkes (2017 : 6-7) kompetensi dasar penjasorkes SMP kelas VII adalah memahami dan mempraktikan gerak spesifik dalam permainan bola basket. Materi pembelajaran permainan bola basket SMP kelas VII yaitu: (a) melempar bola, (b) menangkap bola, (c) menggiring bola, (d) menembak bola, (e) *lay up shoot*, (f) *pivot*, (g) *rebound*. Permainan bola basket diajarkan dalam materi pembelajaran penjasorkes karena dalam silabus tingkat SMP mencantumkan materi permainan tersebut.

Terdapat permasalahan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 1 Jatinom, berdasarkan pelaksanaan pembelajaran terdapat siswa yang belum memahami tentang permainan bola basket baik menjelaskan pengertian, gerak dasar, maupun peraturan permainan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom.



Gambar 3. Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Suharsimi (1985: 139), penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis, sehingga dalam langkah penelitiannya tidak memerlukan hipotesa, yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap materi pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *survey*, dan tehnik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil dari angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hal itu bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang pemahaman siswa kelas VII terhadap materi pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi (1985: 80), variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian ini adalah Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Materi Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng. Jadi definisi operasional variabel tingkat kemampuan seseorang yang dapat memahami suatu konsep, serta fakta yang diketahuinya. Untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan bola basket siswa diukur dengan menggunakan tes keterampilan dalam bentuk penilaian dengan

lembar kerja untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman siswa dalam melakukan permainan bola basket. Sehingga dengan penilaian tersebut diambil persentase nilai atau skor siswa dalam melakukan permainan bola basket. Nilai yang diperoleh dapat digunakan untuk mengukur seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa dalam melakukan permainan bola basket dari melempar atau mengumpan bola, menggiring bola, dan menembak bola.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan subyek penelitian (Suharsimi, 2002: 108). Nurgiantoro (2002: 20) menjelaskan bahwa populasi yaitu keseluruhan anggota subjek penelitian yang memiliki kesamaan karakteristik.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jatinom. Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jatinom terdiri dari tujuh kelas yaitu:

Kelas	Siswa
A	34
B	34
C	34
D	34
E	34
F	35
G	35
Jumlah	240

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel, apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil 15% dari populasi.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel random dengan cara undian. Menurut pendapat Suharsimi tersebut sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebesar 15%, dari jumlah siswa kelas VII, jadi sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini 36 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian menggunakan kertas yang bertuliskan nama masing-masing siswa kelas VII, nama siswa yang keluar dari undian maka siswa tersebut akan menjadi sampel. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15% dari masing-masing kelas.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi (2006: 160) instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket mengadopsi penelitian dari Ibnu Sholihin dan ada sedikit modifikasi yang berisi pernyataan mengenai pemahaman permainan bola basket.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), beberapa langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen yang tepat, langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur tersebut adalah Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor permainan bola basket adalah pengertian, teknik dasar, fasilitas, sarana dan prasarana, serta peraturan permainan.

c. Menyusun Butir Butir Pernyataan

Dalam menyusun butir pernyataan yang akan disusun hanya mengenai faktornya saja. Sedangkan jumlah butir pernyataan digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom sebanyak 40 butir soal yang terdiri dari soal Adapun kisi-kisi angket penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Table 1. Kisi-Kisi Uji Coba Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMP Negeri 1 Jatinom

Variabel	Faktor	indikator	Nomer butir soal	Jumlah soal
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng	1. Menerjemahkan (<i>translation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ pengertian permainan bola basket ➤ pengertian gerak spesifik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ➤ 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 ➤ 9
	2. Menginterpretasi (<i>interpretation</i>)	Mengenal dan memahami peraturan permainan	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	18
	3. Mengekstrapolasi (<i>extrapolation</i>)	Fasilitas, sarana prasarana permainan bola basket	36, 37, 38, 39, 40	5
	Jumlah			40

Sumber: Ibnu Sholihin (2017: 44)

Angket dalam penelitian ini tersusun menjadi 40 butir pernyataan. Setelah semua pernyataan tersusun, untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen dalam suatu angket, penelitian melakukan uji coba instrumen di SMP Negeri 3 Jatinom. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif benar-

salah dengan dua pilihan, yaitu: “Benar” (B) “Salah” (S), jawaban dari responden diberikan dengan melingkari kolom yang disediakan.

Setelah butir-butir pertanyaan itu tersusun kemudian dikonsultasikan dengan ahli atau pakar. Ahli atau pakar dalam bidang ilmu yang sesuai dengan variabel dalam penelitian ini yaitu Drs. Sudardiyono, M. Pd dan Drs. Suhadi, M.Pd. Setelah angket dinilai oleh dosen ahli, ada beberapa soal yang perlu diperbaiki, yaitu antara lain:

2. Uji coba instrumen

Uji coba instrumen di tunjukan kepada responden dalam uji coba penelitian ini dengan menguji coba intrumen untuk memperoleh data yang diambil dari siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Jatinom dengan menggunakan 40 pertanyaan. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumet ditunjukan oleh kesahihan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas). Analisis hasil uji coba instrumen mencakup validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas Instrumen

Penghitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk penghitungan validitas butir digunakan sebagai kriteria pembanding adalah instrumen itu sendiri.

Menurut Sugiyono (2007: 356), setelah diperoleh nilai r_{xy} dibandingkan dengan hasil r pada tabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Uji coba subyek di luar populasi yang mempunyai karakteristik sama dalam uji coba tersebut adalah siswa di SMP Negeri 3 Jatinom yang tidak digunakan dalam

penelitian sebanyak 36 siswa. Uji validitas butir menggunakan bantuan komputer program *SPSS 21.0 for Windows Evaluation Version*. Kriteria penilaian butir angket yang sah atau valid apabila mempunyai harga r hitung $\geq r$ tabel (0,283) dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.

Tabel 3. Hasil uji Validitas

Butir	r table	r hitung	Keterangan
No 1	0,283	0,449	Valid
No 2	0,283	0,820	Valid
No 3	0,283	0,633	Valid
No 4	0,283	0,554	Valid
No 5	0,283	0,559	Valid
No 6	0,283	0,541	Valid
No 7	0,283	0,539	Valid
No 8	0,283	0,479	Valid
No 9	0,283	0,542	Valid
No 10	0,283	0,574	Valid
No 11	0,283	0,418	Valid
No 12	0,283	0,239	Gugur
No 13	0,283	0,556	Valid
No 14	0,283	0,820	Valid
No 15	0,283	0,605	Valid
No 16	0,283	0,398	Valid
No 17	0,283	0,444	Valid
No 18	0,283	0,590	Valid
No 19	0,283	0,311	Valid
No 20	0,283	0,453	Valid
No 21	0,283	0,539	Valid
No 22	0,283	0,343	Valid
No 23	0,283	0,629	Valid
No 24	0,283	0,820	Valid
No 25	0,283	0,432	Valid
No 26	0,283	0,156	Gugur
No 27	0,283	0,820	Valid
No 28	0,283	0,089	Gugur
No 29	0,283	0,820	Valid

No 30	0,283	0,317	Valid
No 31	0,283	0,449	Valid
No 32	0,283	0,820	Valid
No 33	0,283	0,695	Valid
No 34	0,283	0,554	Valid
No 35	0,283	0,559	Valid
No 36	0,283	0,684	Valid
No 37	0,283	0,539	Valid
No 38	0,283	0,479	Valid
No 39	0,283	0,820	Valid
No 40	0,283	0,574	Valid

Butir pertanyaan yang sah atau valid apabila mempunyai r hitung $\geq r$ tabel (0,283) dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Dari hasil uji validitas terhadap 40 butir pertanyaan dinyatakan gugur sebanyak 3 butir soal yaitu nomor 12, 26, dan 28 sehingga terdapat 37 butir pernyataan yang dinyatakan valid.

Table 2. Kisi-Kisi Angket Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMP Negeri 1 Jatinom

Variabel	Faktor	indikator	Nomer butir soal	Jumlah soal
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng	1. Menerjemahkan (<i>translation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ pengertian permainan bola basket ➤ pengertian gerak spesifik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ➤ 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 ➤ 8
	2. Menginterpretasi (<i>interpretation</i>)	Mengenal dan memahami peraturan permainan	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32	18
	3. Mengekstrapolasi (<i>extrapolation</i>)	Fasilitas, sarana prasarana permainan bola basket	33, 34, 35, 36, 37	18
	Jumlah			37

Sumber: Ibnu Sholihin (2017: 49)

b. Uji reliabilitas instrumen

Uji Reliabilitas untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius atau biasa disebut sebagai bersifat sepihak mengarahkan responden untuk memilih

jawaban-jawaban tertentu. Apalagi datanya memang sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun diambil datanya, masih tetap akan sama hasilnya.

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang valid dapat diartikan alat ukur yang digunakan untuk mendapat sebuah data. Jadi instrumen yang reliabel merupakan sebuah instrumen yang digunakan atau dipakai berkali-kali untuk mengukur suatu objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen merupakan yang menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen merupakan yang menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut dapat dipercaya yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Reliabilitas juga bisa diartikan sebagai serangkaian pengukuran atau alat ukur.

Menurut Sugiyono (2006: 38) hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dikatakan reliabel jika r_{hitung} yang diperoleh besarnya kurang dari 1. Sesudah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas tersebut dengan r_{tabel} , bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada derajat kemaknaan dengan taraf signifikan 5% maka alat tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,950.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *survey* dengan menggunakan instrumen kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan

seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk jawabannya (Sugiyono, 2015: 142).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMP Negeri 1 Jatinom. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden diminta memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif benar-benar dengan dua pilihan, yaitu: “benar” (B) atau “salah” (S), jawaban dari responden diberikan dengan melingkari kolom yang disediakan.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng.

Data dianalisis secara deskriptif dengan presentase, sebelumnya akan dikategorikan terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: (1) menskor jawaban, (2) menjumlah skor jawaban berdasarkan faktor secara keseluruhan, (3) membuat persentase dengan rumus.

Rumus untuk mencari persentase menurut Anas Sudijono (2012: 43) untuk menghitung frekuensi *relative* (persentase) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase

Kriteria dalam penskoran data tiap faktor dapat di ketahui dengan melakukan pengkatagorian sesuai dengan instrumen. Agar memudahkan untuk mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam penelitian ini didasarkan pada nilai *mean* (M) dan *standar devinisi* (α) dengan menggunakan skala lima.

Tabel 4. Norma Pengkatagorian

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 \alpha$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 \alpha < X \leq M + 1,5 \alpha$	Tinggi
$M - 0,5 \alpha < X \leq M + 0,5 \alpha$	Sedang
$M - 1,5 \alpha < X \leq M - 0,5 \alpha$	Rendah
$X \leq M - 1,5 \alpha$	Sangat Rendah

Sumber: Saifudin Azwar (2011: 108) Dalam Febria Leny (2013: 39)

Keterangan:

X: Total Jawaban Responden

M: Mean

α : *Standar Deviasi*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

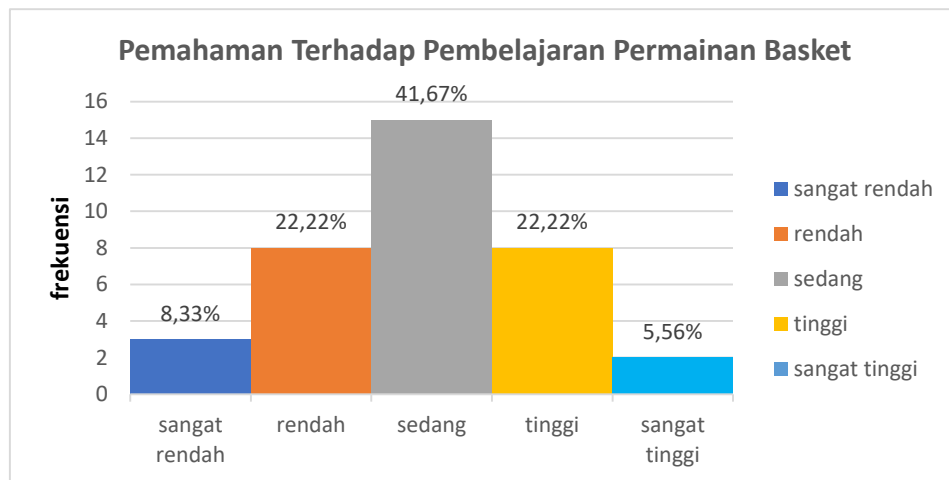
A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 37 butir pernyataan dengan skor benar atau salah. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 9; skor maksimum = 36; rerata = 24,13; median = 25; modus = 25 dan *standard deviasi* = 7,53. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 35,42	Sangat Tinggi	2	5,56
$27,89 < X \leq 35,42$	Tinggi	8	22,22
$20,36 < X \leq 28,89$	Sedang	15	41,67
$12,83 < X \leq 20,36$	Rendah	8	22,22
$\leq 12,83$	Sangat Rendah	3	8,33
Jumlah		36	100

Apabila ditampilkan dalam Diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket Di SMP Negeri 1 Jatinom sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 41,67 %, kategori tinggi dengan persentase 22,22 %, kategori rendah dengan persentase sebesar 22,22 %, kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 5,56 % dan kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 8,33 %. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom adalah sedang.

Tingkat pemahaman siswa kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket dalam penelitian ini didasarkan pada faktor pengertian, Teknik dasar, peraturan permainan dan sarana prasaran. Hasil penelitian masing-masing faktor tersebut diuraikan sebagai berikut:

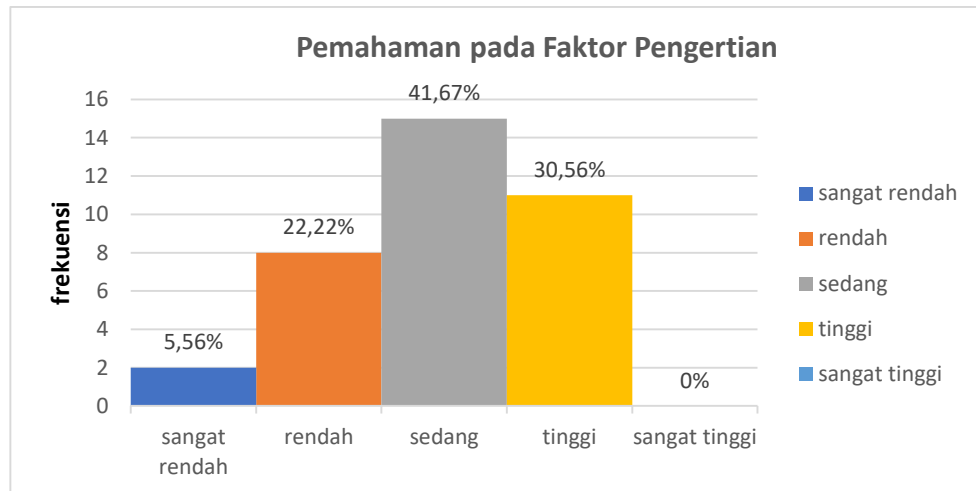
1. Faktor Pengertian

Pemahaman pada faktor pengertian dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 7 butir pernyataan dengan skor 1 – 4. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 1; skor maksimum = 7; rerata = 5,02; median = 6; modus = 6 dan *standard deviasi* = 2,1. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Pengertian

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
$\geq 8,17$	Sangat Tinggi	0	0
$6,07 < X \leq 8,17$	Tinggi	11	30,56
$3,97 < X \leq 6,07$	Sedang	15	41,67
$1,87 < X \leq 3,97$	Rendah	8	22,22
$\leq 1,87$	Sangat Rendah	2	5,56
Jumlah		36	100

Apabila ditampilkan dalam Diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Pengertian

Dari hasil penelitian tersebut diketahui Pemahaman pada Faktor Pengertian sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 41,67 %, kategori tinggi dengan persentase 30,56 %, kategori rendah dengan persentase 22,22 %, kategori sangat rendah dengan persentase 5,56 % dan kategori sangat tinggi dengan persentase 0,0 %.

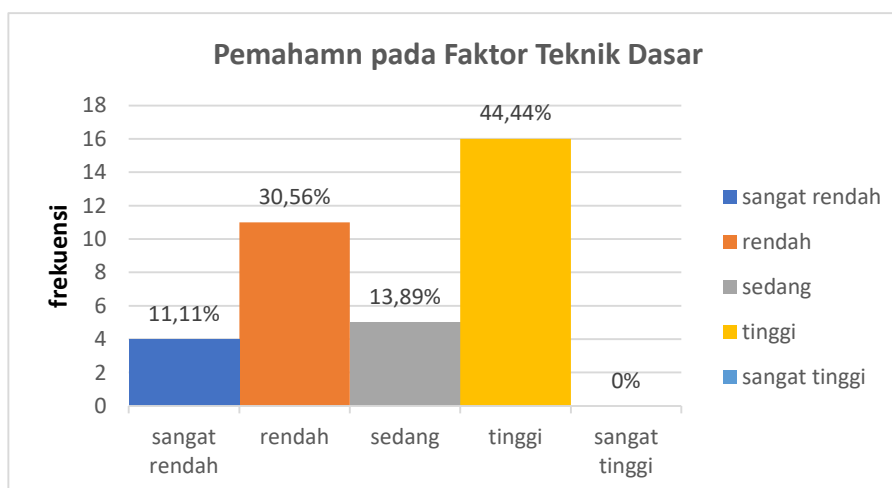
2. Pemahaman pada Faktor Gerak Spesifik

Pemahaman pada Faktor Teknik Dasar dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 9 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 9; rerata = 6,17; median = 6,5; modus = 8 dan *standard deviasi* = 4,59. Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Gerak Spesifik

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
$\geq 9,14$	Sangat Tinggi	0	0
$7,15 < X \leq 9,14$	Tinggi	16	44,44
$5,16 < X \leq 7,15$	Sedang	5	13,89
$3,17 < X \leq 5,16$	Rendah	11	30,56
$\leq 3,17$	Sangat Rendah	4	11,11
Jumlah		36	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Teknik Dasar

Dari tabel dan gambar di atas diketahui hasil penelitian pemahaman pada Faktor Teknik Dasar sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 44,44 %, kategori rendah dengan persentase 30,56 %, kategori sedang dengan persentase 13,88 %, kategori sangat rendah dengan persentase 11,11 % dan kategori sangat tinggi dengan persentase 0,00 %.

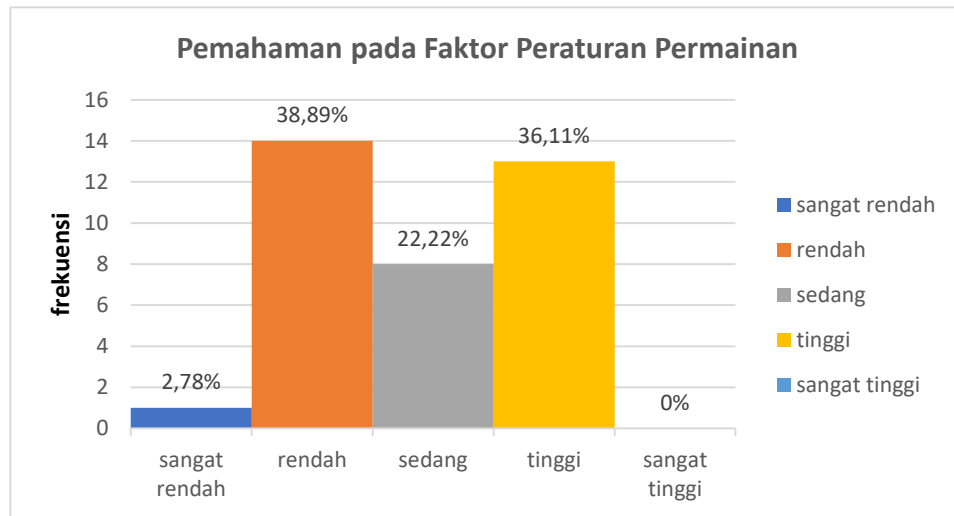
3. Pemahaman pada Faktor Peraturan permainan

Pemahaman pada Faktor Peraturan permainan dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan dengan skor 1 – 4. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 16; rerata = 9,31; median = 9; modus = 6 dan *standard deviasi* = 4,59. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Peraturan permainan

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
$\geq 16,19$	Sangat Tinggi	0	0
$11,61 < X \leq 16,19$	Tinggi	13	36,11
$7,01 \leq X \leq 11,61$	Sedang	8	22,22
$2,42 < X \leq 7,01$	Rendah	14	38,89
$\leq 2,42$	Sangat Rendah	1	2,78
Jumlah		36	100

Apabila ditampilkan dalam Diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Peraturan permainan

Dari hasil penelitian tersebut diketahui hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Peraturan permainan sebagian besar berkategori rendah dengan persentase 38,88 %, kategori tinggi dengan persentase 36,11 %, kategori sedang dengan persentase 22,22 %, kategori sangat rendah dengan persentase 2,78 % dan kategori sangat tinggi dengan persentase 0 %.

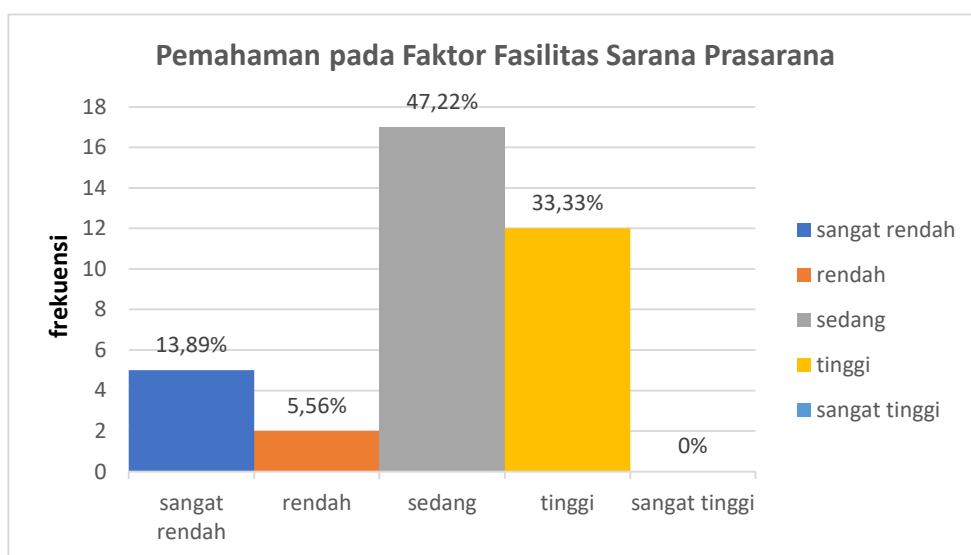
4. Pemahaman pada Faktor Fasilitas, sarana prasarana

Hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Fasilitas, sarana prasarana dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan dengan skor 1 – 4. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 1; skor maksimum = 5; rerata = 3,63; median = 4; modus = 5 dan *standard deviasi* = 1,37. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Fasilitas, sarana prasarana

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
$\geq 5,68$	Sangat Tinggi	0	0
$4,31 < X \leq 5,68$	Tinggi	12	33,33
$2,94 < X \leq 4,31$	Sedang	17	47,22
$1,57 < X \leq 2,94$	Rendah	2	5,56
$\leq 1,57$	Sangat Rendah	5	13,89
Jumlah		36	100

Apabila ditampilkan dalam Diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Pemahaman pada Faktor Fasilitas, sarana prasarana

Dari hasil penelitian tersebut diketahui hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Fasilitas, sarana prasarana sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 47,22 %, kategori tinggi dengan persentase 33,33 %, kategori rendah

dengan persentase 5,56 %, kategori sangat rendah dengan persentase 13,88 % dan kategori sangat tinggi dengan persentase 0%.

B. Pembahasan

Permainan bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan. Olahraga basket relatif mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. Agar seorang pemain dapat bermain dengan baik dan benar, maka dia harus mempunyai pemahaman yang baik mengenai permainan bola basket, hal tersebut juga tidak terlepas dari seorang siswa dalam memahami pembelajaran permainan bola basket.

Hasil tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom diketahui sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 41,67 %, pada kategori tinggi dengan persentase 22,22 %, pada kategori rendah sebesar 22,22 %, pada kategori sangat tinggi sebesar 5,56 % dan kategori sangat rendah sebesar 8,33 %. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom adalah sedang.

Hasil yang sedang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempunyai kemampuan yang masih cukup untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari mengenai olahraga bola basket. Kemampuan dalam menyerap materi ini dikarenakan di sekolah siswa kurang diberi materi tentang bola basket secara teori, waktu pembelajaran PJOK di sekolah dibagi dengan materi dan cabang

olahraga lainnya, sehingga keterbatasan waktu ini yang membuat sebagian besar siswa masih ada yang kurang mempunyai pemahaman yang baik mengenai Pembelajaran Permainan Bola Basket. Pembelajaran di SMP dilakukan sebanyak 3 jam pelajaran dan di setiap materi hanya 3 kali pertemuan, sehingga waktu tersebut habis buat mempraktekan dan mengajarkan teknik dasar bola basket dan juga melakukan permainan, sehingga pemahaman dari segi teori masih juga belum maksimal. Anak paham berdasarkan praktek dan permainan yang dilakukan akan tetapi anak kadang kurang begitu memperhatikan penjelasan serta pengarahan dari guru dalam permainan bola basket. Pemahaman Pembelajaran Permainan Bola Basket ini terkait dengan pengertian, teknik dasar bola basket, peraturan permainan, dan fasilitas bola basket.

Hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Pengertian sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 41,67 %, Hasil tersebut diartikan bahwa sebagian besar siswa mempunyai pemahaman yang cukup mengenai pengertian permainan bola basket. Pemahaman ini menyangkut mengenai pengertian yang menyangkut olahraga bola basket.

Hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Teknik Dasar sebagian besar berkategori tinggi dengan persentase 44,44 %, Hasil tersebut diartikan bahwa sebagian besar siswa mempunyai kemampuan yang baik dalam memahami teknik dasar bola basket, pemahaman ini dalam hal menyebutkan beberapa teknik dasar bola basket, akan tetapi beberapa siswa masih belum sepenuhnya paham dalam menjelaskan cara melakukan teknik dasar yang baik dan benar, serta masih belum baik dalam melakukan gerakan teknik dasar bola basket.

Hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Peraturan permainan sebagian besar berkategori rendah dengan persentase 38,88 %, Hasil tersebut diartikan sebagian besar siswa masih mempunyai kemampuan yang rendah dalam memahami peraturan bola basket, peraturan bola basket sangat banyak dan juga banyak macamnya. Hal tersebut yang membuat masih banyak siswa yang masih rendah dalam memahami peraturan bola basket, peraturan ini berkaitan dengan waktu, tata tertib dan juga sanksi jika terjadi pelanggaran.

Hasil penelitian Pemahaman pada Faktor Fasilitas, sarana prasarana sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 47,22 %, Hasil tersebut dapat diartikan sebagian besar siswa mempunyai kemampuan yang cukup dalam memahami sarana dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran bola basket, pemahaman ini berkaitan dengan macam sarana yang digunakan serta kegunaan dari masing-masing sarana yang digunakan dalam pembelajaran bola basket.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 41,67 %, kategori tinggi dengan persentase 22,22 %, kategori rendah dengan persentase 22,22 %, kategori sangat tinggi dengan persentase 5,56 % dan kategori sangat rendah dengan persentase 8,33 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng adalah sedang.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu: menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, siswa dan orang tua untuk mengetahui persepsi siswa.

1. Hasil penelitian menjadi indikasi guru di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Jateng mengenai bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas VII mengenai pembelajaran permainan bola basket
2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor yang mempengaruhi Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket.

D. Saran

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

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam kajian pustaka untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan Pemahaman Siswa mengenai Permainan Bola Basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang: Ilmu Bumi Pamulang.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ari Wibowo, Y. (2014: 42). *Pemahaman Mahasiswa Pjkr Kelas B Angkatan Tahun 2009 Terhadap Permainan Net*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 10, Nomer 1, April 2014.
- Fakhrizal, (18 Desember 2017). *Pengertian Pemahaman*. Diambil pada 25 Desember 2017, dari Jejak Pendidikan Portal Pendidikan Indonesia:<http://www.jepakpendidikan.com/2017/12/pengertianpemahaman.html>. Html
- Hadi, S. (1991). *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. (1992: 78-79). *Administrasi dan Supersisi Pengembangan Kurikulum*. CV. Mandar Maju.
- Hastuti. T. (2011). *Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 2, November 2011, 137.
- Kemendikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas SMA/MA/ SMK/ MAK Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komarudin. (2004). *Upaya Guru Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Minat Siswa Putri dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMU*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 1, Nomor 1, 2004.
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marhaendro, A. S. (2008). *Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/ Agama Dalam Mata Pelajaran Penjas Terhadap Pendidikan Jasmani SD di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 6, Nomor 1, April 2008, 9. 76.
- Nugroho, F. (2016). *Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*. FIK UNY, 11.

- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Saryono, & Rithaudin, A. (2011). *Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 2, November 2011, 148-149.
- Silabus, (2017). *Silabus Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama Kelas 7, 8, Dan 9*. Dinas Pendidikan
- Sudjana, N. (1995). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajagafindo.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Bandung: Pustaka Baru Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrument angket uji coba penelitian

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1
JATINOM KLATEN JATENG**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Cara mengejarkan yaitu melingkari pada **LEMBAR JAWABAN**, jawaban **B** bila menurut anda benar, dan **S**, bila menurut anda salah

NO	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
1	Permainan bola basket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 5 orang setiap regu	B	S
2	Permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan dilapangan indoor dan outdoor	B	S
3	Permainan bola basket itu termasuk kedalam kategori permainan individual	B	S
4	Permainan bola basket adalah jenis permainan bila kecil yang dipisahkan oleh net	B	S
5	Cara mengiring/drible dalam permainan bola basket yaitu dengan cara menatulkan lantai	B	S
6	Penemu permainan bola basket adalah james naismith	B	S
7	Teknik dasar bermain bola basket mencakup teknik dasar tanpa bola (gerak dasar bergerak maju, mundur, berlari,	B	S

	gerak dasar melompat		
8	Permainan bola basket merupakan permainan kombinasi dari empat karakter permainan yaitu voli, bola tangan, sepak bola, dan hoki	B	S
9	Teknik dasar dalam bermain bola basket hanya dribble/menggiring bola, lay up, dan shooting	B	S
10	Melakukan teknik dasar menggiring/dribble bola tidak boleh di pukul	B	S
11	Langkah saat melakukan lay up tidak boleh lebih dari dua langkah	B	S
12	Menggiring bola tidak boleh menggunakan dengan dua tangan	B	S
13	Shooting merupakan gerakan yang dilakukan dengan cara melempar bola ke arah ring lawan dan memasukannya dengan tujuan untuk memperoleh poin	B	S
14	Lay up di dahului dengan melakukan dua langkah sebelum melompat memasukan bola ke dalam ring	B	S
15	Reborn pada saat terjadi vitro dilakukan dengan 2 pemain penyerang dan 3 pemain bertahan	B	S
16	Gerakan memutar dengan tumpuan 1 kaki untuk melindungi bola disebut pivot	B	S
17	Untuk mengawali permainan bola basket dilakukan dengan jump ball	B	S
18	Kecepatan, kekuatan, kelincahan, sangat di perlukan dalam permainan bola basket	B	S
19	Saat melakukan vitro kedua kaki boleh di angkat/melompat	B	S
20	Bila di dalam permainan pemain boleh menantulkan bola ditangkap dan memantulkanya lagi	B	S
21	Pada saat lemparan ke dalam pemain bebas	B	S

	menggunakan satu atau dua tangan		
22	Apa bila bola sudah melewati garis tengah bola tidak boleh di lempat atau di kembalikan lagi ke belakang	B	S
23	Bola keluar dari lapangan belum dihitung sebagai out sebelum bola atau kaki pemain menyentuh permukaan luar lapangan	B	S
24	Saat menggiring bola kaki menginjak di luar garis lapangan tidak terjadi out	B	S
25	Menembak bola atau shooting dengan melompat maka tidak terjadi pelanggaran	B	S
26	Lay up hanya boleh dilakukan oleh pemain penyerang saja	B	S
27	Semua pemain boleh melakukan lay up	B	S
28	Pergantian pemain boleh dilakukan tanpa sepengetahuan wasit terlebih dahulu	B	S
29	Pemain bertahan tidak boleh menghadang atau memasang badan saat ingin merebut bola	B	S
30	Di dalam permainan bola basket semua pemain boleh memasukkan bola ke dalam ring dan mencetak poin	B	S
31	Pada saat ingin merebut bola dari lawan boleh memegang tau memukul tangan lawan	B	S
32	Di dalam permainan bola basket pemain yang melakukan pelanggaran 5 kali maka pemain akan di dikeluarkan dari lapangan dan tidak boleh bermain kembali	B	S
33	Bola yang di gunakan untuk permainan bola basket antara laki-laki dan perempuan sama yaitu berdiameter 75-78	B	S
34	Tinggi ring dalam permainan bola basket untuk ukuran putra maupun putri sama 3,05 meter atau 10 kaki	B	S
35	Menggunakan kaki untuk menghentikan bola dianggap	B	S

	pelanggaran		
36	Lapangan bola basket merupakan lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 28 meter dan lebar 15 meter	B	S
37	Lapangan untuk bermain bola basket di lengkapi dengan garis-garis batas lapangan yang berwarna terang	B	S
38	Bola yang di gunakan untuk bermain bola basket terbuat dari kulit lentur bila di pantulkan akan cepat	B	S
39	Ring dalam permainan bola basket brdiameter 45 cm	B	S
40	Lantai dasar lapangan bola basket tidak boleh berasal dari tanah	B	S

Lampiran 2. Hasil uji coba penelitian

Tabel r pada α (taraf sig) 5 %

df	r (5 %)	Df	r (5 %)	Df	r (5 %)	df	r (5 %)
1	0,988	26	0,323	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	0,287	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

Sumber: Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Valid	36	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	36	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,887
		N of Items	20 ^a
	Part 2	Value	,911
		N of Items	20 ^b
	Total N of Items		40
Correlation Between Forms			,862

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	22,2500	120,307	,449	,949
VAR00002	22,3056	116,333	,820	,947
VAR00003	22,2222	118,349	,633	,948
VAR00004	22,0278	120,028	,554	,949
VAR00005	22,0833	119,621	,559	,949
VAR00006	22,1389	119,552	,541	,949
VAR00007	22,4444	119,683	,539	,949
VAR00008	22,1944	120,047	,479	,949
VAR00009	22,0278	120,142	,542	,949
VAR00010	22,1389	119,209	,574	,949
VAR00011	21,8889	122,502	,418	,950

VAR00012	21,9167	123,564	,239	,950
VAR00013	22,0000	120,229	,556	,949
VAR00014	22,3056	116,333	,820	,947
VAR00015	22,3056	118,618	,605	,948
VAR00016	22,3611	120,923	,398	,950
VAR00017	22,1667	120,486	,444	,949
VAR00018	22,3611	118,866	,590	,948
VAR00019	22,2778	121,806	,311	,950
VAR00020	22,1389	120,466	,453	,949
VAR00021	22,4444	119,683	,539	,949
VAR00022	22,0833	121,793	,343	,950
VAR00023	22,3889	118,530	,629	,948
VAR00024	22,3056	116,333	,820	,947
VAR00025	22,2222	120,521	,432	,950
VAR00026	22,0000	120,229	,156	,949
VAR00027	22,2778	116,321	,820	,947
VAR00028	22,2222	124,292	,089	,952
VAR00029	22,3056	116,333	,820	,947
VAR00030	22,3889	121,844	,317	,950
VAR00031	22,2500	120,307	,449	,949
VAR00032	22,3056	116,333	,820	,947
VAR00033	22,1944	117,761	,695	,948
VAR00034	22,0278	120,028	,554	,949
VAR00035	22,0833	119,621	,559	,949
VAR00036	22,1944	117,875	,684	,948
VAR00037	22,4444	119,683	,539	,949
VAR00038	22,1944	120,047	,479	,949
VAR00039	22,3056	116,333	,820	,947
VAR00040	22,1389	119,209	,574	,949

Df = N – 2

34 = 36 – 2

r tabel = 0,283

Jika *corrected item total correlation* < 0,283, maka butir pernyataan dinyatakan gugur, yang gugur yaitu: 12, 26 dan 28

Koefisien validitas Total = 0,862

Koefisien Reliabilitas Total = 0,950

Lampiran 3. Instrument angket penelitian

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1
JATINOM KLATEN JAWA TENGAH**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Cara menandakan yaitu melingkari pada **LEMBAR JAWABAN**, jawaban **B** bila menurut anda benar, dan **S**, bila menurut anda salah

NO	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
1	Permainan bola basket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 5 orang setiap regu	B	S
2	Permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan dilapangan indoor dan outdoor	B	S
3	Permainan bola basket itu termasuk kedalam kategori permainan individual	B	S
4	Permainan bola basket adalah jenis permainan bila kecil yang dipisahkan oleh net	B	S
5	Cara mengiring/drible dalam permainan bola basket yaitu dengan cara menatulkan lantai	B	S
6	Penemu permainan bola basket adalah james naismith	B	S
7	Teknik dasar bermain bola basket mencakup teknik dasar tanpa bola (gerak dasar bergerak maju, mundur, berlari, gerak dasar melompat	B	S
8	Permainan bola basket merupakan permainan kombinasi dari empat karakter permainan yaitu voli, bola tangan,	B	S

	sepak bola, dan hoki		
9	Teknik dasar dalam bermain bola basket hanya dribble/menggiring bola, lay up, dan shooting	B	S
10	Melakukan teknik dasar menggiring/dribble bola tidak boleh di pukul	B	S
11	Langkah saat melakukan lay up tidak boleh lebih dari dua langkah	B	S
12	Shooting merupakan gerakan yang dilakukan dengan cara melempar bola ke arah ring lawan dan memasukannya dengan tujuan untuk memperoleh poin	B	S
13	Lay up di dahului dengan melakukan dua langkah sebelum melompat memasukan bola ke dalam ring	B	S
14	Reborn pada saat terjadi vitro dilakukan dengan 2 pemain penyerang dan 3 pemain bertahan	B	S
15	Gerakan memutar dengan tumpuan 1 kaki untuk melindungi bola disebut pivot	B	S
16	Untuk mengawali permainan bola basket dilakukan dengan jump ball	B	S
17	Kecepatan, kekuatan, kelincahan, sangat di perlukan dalam permainan bola basket	B	S
18	Saat melakukan vitro kedua kaki boleh di angkat/melompat	B	S
19	Bila di dalam permainan pemain boleh menantulkan bola ditangkap dan memantulkanya lagi	B	S
20	Pada saat lemparan ke dalam pemain bebas menggunakan satu atau dua tangan	B	S
21	Apa bila bola sudan melewati garis tengah bola tidak boleh di lempat atau di kembalikan lagi ke belakang	B	S
22	Bola keluar dari lapangan belum dihitung sebagai out sebelum bola atau kaki pemain menyentuh permukaan luar lapangan	B	S
23	Saat menggiring bola kaki menginjak di luar garis lapangan tidak terjadi out	B	S
24	Menembak bola atau shooting dengan melompat maka tidak terjadi pelanggaran	B	S

25	Semua pemamin boleh melakukan lay up	B	S
26	Pemain bertahan tidak boleh menghadang atau memasang badan saat ingin merebut bola	B	S
27	Di dalam permainan bola basket semua pemain boleh memasukan bola ke dalam ring dan mencetak poin	B	S
28	Pada saat ingin merebut bola dari lawan boleh memegang tau memukul tangan lawan	B	S
29	Di dalam permainan bola basket pemain yang melakukan pelanggaran 5 kali makan pemain akan di dikeluarkan dari lapangan dan tidak boleh bermain kembali	B	S
30	Bola yang di gunakan untuk permainan bola basket antara laki-laki dan perempuan sama yaitu berdiameter 75-78	B	S
31	Tinggi ring dalam permainan bola basket untuk ukuran putra maupun putri sama 3,05 meter atau 10 kaki	B	S
32	Menggunakan kaki untuk menghentikan bola dianggap pelanggaran	B	S
33	Lapangan bola basket merupakan lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 28 meter dan lebar 15 meter	B	S
34	Lapangan untuk bermain bola basket di lengkapi dengan garis-garis batas lapangan yang berwarna terang	B	S
35	Bola yang di gunakan untuk bermain bola basket terbuat dari kulit lentur bila di pantulkan akan cepat	B	S
36	Ring dalam permainan bola basket brdiameter 45 cm	B	S
37	Lantai dasar lapangan bola basket tidak boleh berasal dari tanah	B	S

Lampiran 4. Data hasil penelitian

Responden	Jawaban																																									
	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		
1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0		
2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1		
3	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1		
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
5	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	
6	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
7	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
8	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
11	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
13	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
20	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
21	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
22	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
23	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
25	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0
26	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
28	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
31	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	
32	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
33	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
34	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Responden	Jawaban																																					Jmh		
	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			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	14	
2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	27	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	19	
4	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	26	
5	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	15	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	15	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	30	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	25
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	34	
10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34	
11	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	18
12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	19
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	33	
14	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	22
15	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
16	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	12
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	29	
20	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	33
21	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	24	
22	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	27
23	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
25	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
26	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
27	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	21	
28	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	23	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
31	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	16	
32	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	11	
33	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	17	
34	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	33		
35	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	9	
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36	

Resp	1	2	3	4	5	6	7	imh	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Mh
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
2	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	0	1	0	0	0	4
4	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	0	1	1	1	1	0	1	6
5	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4
6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
10	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	0	0	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	0	1	0	0	5
12	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
14	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6
15	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	1	1	1	1	0	5
16	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	4
17	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
18	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
19	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
20	1	1	0	1	1	1	0	5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
21	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5
22	1	1	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
23	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	1	1	0	1	0	0	0	3
24	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
25	0	0	0	1	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	5
26	0	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2
27	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
28	1	0	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
29	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
30	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
31	0	1	1	1	0	1	0	4	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5
32	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3
33	0	0	0	1	1	0	1	3	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5
34	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
35	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3
36	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8

Resp	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	mh	33	34	35	36	37	mh
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1
2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	1	1	1	1	0	4
3	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	6	0	1	1	0	0	2
4	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	1	1	1	1	0	4
5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3	0	1	1	0	0	2
6	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	11	0	1	1	1	1	4
8	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	7	1	1	1	1	0	4
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	1	1	1	1	1	5
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	1	1	1	1	1	5
11	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	1	1	1	1	0	4
12	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	0	1	1	1	0	3
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	0	1	1	1	0	3
14	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	0	1	1	1	1	4
15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	1	1	1	1	1	5
16	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	0	1	1	1	0	3
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5
18	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	8	1	1	1	1	0	4
19	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	1	1	1	1	0	4
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	0	4
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	14	0	1	1	1	0	3
22	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	1	1	1	1	0	4
23	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	5
24	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
25	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	1	5
26	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	1	1	1	1	1	5
27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	11	0	0	0	0	1	1
28	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	7	1	1	1	1	0	4
29	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	1	1	1	1	1	5
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	1	1	1	1	1	5
31	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	1	1	0	1	0	3
32	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	6	0	1	0	0	0	1
33	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	0	1	1	0	1	3
34	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	1	1	1	1	1	5
35	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	0	0	1	0	0	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5

Frequencies

[DataSet0]

Statistics						
		Tingkat Pemahaman Siswa	Pemahaman	Siswa	Peraturan permainan	Fasilitas, sarana prasarana
N	Valid	36	36	36	36	36
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		24,1389	5,0278	6,1667	9,3056	3,6389
Median		25,0000	6,0000	6,5000	9,0000	4,0000
Mode		25,00 ^a	6,00 ^a	8,00	6,00 ^a	5,00
Std. Deviation		7,53716	2,10423	1,99284	4,59079	1,37639
Minimum		9,00	1,00	2,00	2,00	1,00
Maximum		36,00	7,00	9,00	16,00	5,00
Sum		869,00	181,00	222,00	335,00	131,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

VAR00001				
		Frequency	Percent	Valid Percent
				Cumulative Percent
Valid	9,00	1	2,8	2,8
	11,00	1	2,8	5,6
	12,00	1	2,8	8,3
	14,00	1	2,8	11,1
	15,00	2	5,6	16,7
	16,00	1	2,8	19,4
	17,00	1	2,8	22,2
	18,00	1	2,8	25,0
	19,00	2	5,6	30,6
	21,00	2	5,6	36,1
	22,00	1	2,8	38,9
	23,00	1	2,8	41,7
	24,00	2	5,6	47,2
	25,00	3	8,3	55,6
	26,00	2	5,6	61,1
	27,00	3	8,3	69,4

28,00	1	2,8	2,8	72,2
29,00	1	2,8	2,8	75,0
30,00	1	2,8	2,8	77,8
33,00	3	8,3	8,3	86,1
34,00	2	5,6	5,6	91,7
35,00	1	2,8	2,8	94,4
36,00	2	5,6	5,6	100,0
Total	36	100,0	100,0	

VAR00002

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1,00	2	5,6	5,6	5,6
2,00	7	19,4	19,4	25,0
3,00	1	2,8	2,8	27,8
4,00	1	2,8	2,8	30,6
5,00	3	8,3	8,3	38,9
6,00	11	30,6	30,6	69,4
7,00	11	30,6	30,6	100,0
Total	36	100,0	100,0	

VAR00003

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	1	2,8	2,8	2,8
3,00	3	8,3	8,3	11,1
4,00	5	13,9	13,9	25,0
5,00	6	16,7	16,7	41,7
6,00	3	8,3	8,3	50,0
7,00	2	5,6	5,6	55,6
8,00	15	41,7	41,7	97,2
9,00	1	2,8	2,8	100,0
Total	36	100,0	100,0	


VAR00004

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	1	2,8	2,8	2,8
3,00	4	11,1	11,1	13,9
4,00	3	8,3	8,3	22,2
6,00	5	13,9	13,9	36,1
7,00	2	5,6	5,6	41,7
8,00	2	5,6	5,6	47,2
9,00	2	5,6	5,6	52,8
Valid 10,00	1	2,8	2,8	55,6
11,00	3	8,3	8,3	63,9
12,00	1	2,8	2,8	66,7
13,00	1	2,8	2,8	69,4
14,00	5	13,9	13,9	83,3
15,00	3	8,3	8,3	91,7
16,00	3	8,3	8,3	100,0
Total	36	100,0	100,0	

VAR00005

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1,00	5	13,9	13,9	13,9
2,00	2	5,6	5,6	19,4
3,00	6	16,7	16,7	36,1
Valid 4,00	11	30,6	30,6	66,7
5,00	12	33,3	33,3	100,0
Total	36	100,0	100,0	

Lampiran 5. Surat Telah Melakukan Uji Coba Penelitian.



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 JATINOM
Alamat : Kayumas, Jatinom, Klaten ✉ 57481 ☎ 085225970110

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.4 / 319 / 12.56

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : **EKA DWI BUDI UTAMA, S.Pd.**
N I P : 19671126 199903 1 003
Pangkat / Golongan Ruang : Pembina / IV a
J a b a t a n : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Jatinom, Klaten.


Menerangkan bahwa yang namanya

N a m a : **MUH. ALDYTIEAN BAGUS SAPUTRA**
Nomor Induk Mahasiswa : 14601244036
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah kami ijin mengadakan Uji Coba Penelitian di SMP Negeri 3 Jatinom dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **“TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1 JATINOM”** yang akan dilaksanakan pada hari Selasa , 30 Juli 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jatinom, 29 Juli 2019
Kepala Sekolah,


EKA DWI BUDI UTAMA, S.Pd.
19671126 199903 1 003

Lampiran 6. Surat telah melakukan penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 JATINOM Alamat : Ngemplak, Glagah, Jatinom, Klaten 57481 Telepon (0272) 337446 Email : smpn1jatinom@yahoo.co.id	
---	--	---

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 094 / 058 / 12.54

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: SUHARTO, S.Pd
NIP	: 19600627 198203 1 010
Pangkat Golongan	: Pembina , IV/a
Jabatan	: Kepala SMP Negeri 1 Jatinom

Menerangkan bahwa :

Nama	: MUHAMMAD ALDYTIEAN BAGUS SAPUTRA
NIM	: 14601244036
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi	: PJKR


Yang bersangkutan tersebut diatas benar-benar telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Jatinom, tanggal 20-22 November 2019.

Dengan judul Skripsi : **“TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN KURIKULUM 2013 DI SMP NEGERI 1 JATINOM KABUPATEN KLATEN”.**

Demikian Surat Keterangan ini di buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jatinom, 08 Februari 2019

Kepala Sekolah


SUHARTO, S.Pd
NIP. 19600627 198203 1 010

Lampiran 7. Dokumentasi



Dokumentasi 1. Foto saat membagikan angket



Dokumentasi 2. Foto Bersama siswa SMP Negeri 1 Jatinom



Dokumentasi 3. Foto siswa saat ngisi angket



Dokumentasi 4. Foto siswa saat mengisi angket



Dokumentasi 5. Foto siswa saat mengisi angket



Dokumentasi 6. Foto siswa saat mengisi angket

