

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS X DI SMA N 1
BANGUNTAPAN KABUPATEN BANTUL TERHADAP
PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Akbar Fadlilah

NIM 16601244027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS X DI SMA N 1
BANGUNTAPAN KABUPATEN BANTUL TERHADAP
PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET**

Disusun Oleh:

Akbar Fadlilah

NIM 16601244027

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

Yogyakarta, 17 Agustus 2020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 195906071987032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten
Bantul terhadap Peraturan Permainan Bola Basket**

Disusun Oleh:

Akbar Fadlilah

NIM 16601244027

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 8 Oktober 2020

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
Ketua Penguji



16/10 2020

Danang Pujo Broto, S.Pd. Jas., M.Or.
Sekretaris



14-10-2020

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M. Kes.
Penguji



15/10 - 2020

Yogyakarta, 8 Oktober 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 196503011990011001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akbar Fadlilah

NIM : 16601244027

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Tas : **Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1
Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap Peraturan
Permainan Bola Basket**

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, 17 Agustus 2020
Yang menyatakan



Akbar Fadlilah

NIM 16601244027

MOTTO

1. Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah
(HR. Turmudzi).
2. Sesungguhnya sesudah ada kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada TuhanMu-lah hendaknya kamu berharap (Q.S. Alam Nasyrah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, kemudian karya ini saya persembahkan untuk orang yang saya sayangi:

1. Bapak Laswadi dan Ibu Yansri Widayanti yang saya cintai, semoga kalian berdua senantiasa selalu dalam lindungan-Nya, selamat dunia akhirat.
2. Kakak saya, Dewi Karimi K.H. Yang telah membantu dalam hal apapun sejak penulis masih usia anak anak, semoga Allah SWT memberikan yang terbaik untukmu.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS X DI SMA N 1
BANGUNTAPAN KABUPATEN BANTUL TERHADAP
PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET**

Oleh :

Akbar Fadlilah

NIM 16601244027

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket.

Dalam penelitian penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif. Terdapat satu variabel yaitu, kemampuan pengetahuan peraturan permainan bola basket. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan yang berjumlah 62 anak. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Instrumen penelitian berupa angket dengan validitas 0,856 dan reliabilitas 0,930.

Hasil penelitian diperoleh tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8,06 %, kategori tinggi sebesar 17,74 %, kategori sedang sebesar 48,38 %, kategori rendah sebanyak sebesar 22,58 %, dan kategori sangat rendah sebesar 5,55 %. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket adalah sedang.

Kata kunci: Pengetahuan, Siswa Kelas X, Bolabasket

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap Peraturan Permainan Bolabasket” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti 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 di sampaikan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan motivasi selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak atau ibu tim penguji, yang sudah memberikan koreksi perbaikan agar skripsi ini menjadi lebih baik dan menjadi referensi peneliti selanjutnya.
3. Bapak Dr. Komarudin, M.A. selaku pembimbing akademik yang telah memberi arahan selama penulis menjalani pendidikan di FIK UNY.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. selaku Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian.

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis studi dan telah membantu penulis dalam membuat surat izin perizinan.
7. Keluarga, sahabat, dan teman teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
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 penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 17 Agustus 2020



Akbar Fadlilah

NIM 16601244027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu.....	33

C. Definisi Operasional Variabel.....	33
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan.....	49
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Implikasi penelitian.....	53
C. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Jumlah Populasi Siswa.....	35
Tabel 2. Data Jumlah Sampel Siswa.....	37
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba.....	41
Tabel 4. Hasil Uji Validitas.....	43
Tabel 5. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
Tabel 6. Hasil Penelitian Pengetahuan Faktor Peraturan.....	48
Tabel 7. Hasil Penelitian Pengetahuan Faktor Pelanggaran.....	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bola Basket.....	18
Gambar 2. Ukuran Bola Basket.....	19
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Permainan Bola Basket.....	47
Gambar 4. Diagram Faktor Peraturan Pertandingan.....	48
Gambar 5. Diagram Faktor Peraturan Pelanggaran.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat pernyataan validasi.....	58
Lampiran 2. Surat izin Penelitian.....	61
Lampiran 3. Surat izin selesai Penelitian.....	62
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	63
Lampiran 5. Data Uji Coba.....	67
Lampiran 6. Hasil uji validitas dan reliabilitas.....	69
Lampiran 7. Data penelitian.....	71
Lampiran 8. Statistik data penelitian.....	77

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan fisik, social, dan emosional. Sesuai dengan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu dari tujuan pendidikan secara keseluruhan. Secara spesifik pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktifitas gerak tubuh yang di dalamnya tergantung banyak tujuan. Pendidikan jasmani menurut Rosdiani (2013 : 23) “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional”.

Pendidikan jasmani secara umum dan pada khususnya agar dapat berjalan dengan lancar maka guru harus mengetahui dan mempersiapkan sistematika pendidikan jasmani terlebih dahulu sebelum proses pendidikan berlangsung. Akan tetapi masih banyak siswa yang kurang paham dalam menguasai pendidikan jasmani sebab siswa masih kurang mendapatkan materi. Cabang olahraga bola basket cukup banyak digemari terutama di Sekolah Menengah Atas.

Bolabasket merupakan olahraga yang sangatt populer dan banyak diminati semua lapisan masyarakat. Bolabasket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang saling memasukkan bola ke keranjang lawan dengan tangan.

Dalam permainan bolabasket tidak diperkenankan menggunakan kaki untuk menendang bola dan menggiring bola. Regu yang mendapat angka terbanyak dikatakan sebagai pemenang.

Menurut peraturan PB. Perbasi (2010: 15) bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh regu, yang masing-masing terdiri atas lima orang pemain, tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, mencegah mencetak angka, bola dioper, digelindingkan, atau dipantulkan ke segala arah, sesuai dengan peraturan. Pada permainan bolabasket untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar dengan baik. Oleh karena itu menembak unsur dasar yang sangat menentukan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan, jadi teknik dasar menembak harus benar-benar dikuasai oleh pemain bolabasket.

Pada dasarnya permainan dan olahraga bolabasket cukup sederhana dan mudah dipraktikkan, penuh dengan tantangan, menarik dan mengasyikkan untuk dimainkan bersama. Sedangkan Menurut Mudji (2011:37) bolabasket adalah permainan untuk memasukan bola ke ring basket lawan sebanyak-banyaknya, sedangkan disalah satu sisi juga mempertahankan jangan sampai lawan memasukan ke ring basket yang dijaga.

Permainan dan olahraga bolabasket dapat membentuk generasi muda yang sehat, berjiwa pantang menyerah, semangat dan disiplin tinggi yang secara langsung akan berimplikasi pada produktifitas belajar siswa dan prestasi siswa. Dikatakan demikian karena banyak nilai-nilai yang dapat diambil dalam permainan bolabasket diantaranya kebersamaan dalam satu tim, pantang

menyerah dalam menghadapi setiap pertandingan untuk menjadi yang terbaik, semangat juang yang tinggi untuk menjadi yang terbaik, kedisiplinan dalam menjalani latihan dan selama permainan berlangsung untuk mendapatkan yang terdepan, tanggung jawab dalam menjalankan tugas diposisi tertentu sebagai pemain, dan lain sebagainya (Faruq, 2009: 10).

Untuk dapat bermain bolabasket dengan baik dan benar, siswa harus menguasai keterampilan dasar bolabasket yang terdiri atas: passing, dribbling, dan shooting. Bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelenturan, dan lain-lain. Untuk menjadi pemain basket yang baik, harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bolabasket. Sedangkan dalam pendidikan jasmani di sekolah masih kurang untuk memberikan materi bolabasket karena sarana dan prasarana di sekolah yang kurang memadai dan belum pernah dilakukan tes pengetahuan seperti mengerjakan soal, dan tugas tugas untuk siswa pada saat pembelajaran bolabasket.

Dalam permainan bolabasket, terdapat beberapa unsur yang mempengaruhi diantaranya yaitu daya tahan, kelincahan, kelenturan, kecepatan, koordinasi, dan kekuatan. Setiap siswa memiliki tinggi badan, kelincahan, dan kekuatan otot lengan yang berbeda-beda dengan keterampilan dasar bermain bolabasket. Untuk dapat bermain bolabasket dengan baik dan benar, setiap siswa harus menguasai keterampilan dasar bolabasket yang terdiri dari mengoper bola, menggiring bola, menembak, dan olah kaki.

Seseorang yang memiliki tinggi badan yang ideal dalam permainan bolabasket, akan lebih mudah dalam melakukan teknik-teknik bermain bolabasket seperti *shooting*, *rebound*, mengeblok tembakan dari lawan, dan lain sebagainya. Sedangkan kelincahan ialah kemampuan untuk mengubah arah dengan cepat pada waktu bergerak dalam kecepatan yang tinggi. Jika pemain bolabasket memiliki kemampuan kelincahan yang baik, maka ia akan mempunyai kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan suatu keseimbangan dan kesadaran sikap tubuhnya, sehingga seorang pemain dapat menerobos menghindari hadangan dari lawan agar bisa memasukkan bola ke dalam ring basket. Kaitannya dengan kekuatan otot lengan, kekuatan otot lengan dapat membantu pemain dalam melakukan *shooting* atau tembakan dari jarak jauh.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap Peraturan Permainan Bolabasket”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa SMA N 1 Banguntapan kelas X belum faham tentang pengetahuan peraturan bolabasket
2. Sarana dan prasarana khususnya untuk permainan bolabasket di SMA Negeri 1 Banguntapan kurang mendukung.

3. Belum adanya tes pengetahuan terhadap para siswa khususnya pada saat melaksanakan pembelajaran peraturan bolabasket

C. Batasan Masalah

Agar masalah pada penelitian tidak menjadi luas maka perlu ada batasan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap Peraturan Permainan Bolabasket.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: "Seberapa tinggi tingkat pemahaman pengetahuan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan Bolabasket?".

E. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian yang dicapai adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan Bolabasket.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis dapat di jadikan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya agar hasilnya lebih baik dan memberikan perkembangan pengetahuan bagi orang lain.
2. Secara praktis
 - a. Memberikan gambaran untuk siswa agar mengetahui seberapa jauh tingkat pengetahuan terhadap peraturan bolabasket, sehingga diharapkan lebih meningkatkan kebugaran jasmaninya.
 - b. Memberikan masukan kepada sekolah agar memperhatikan seberapa jauh tingkat pengetahuan terhadap peraturan permainan bolabasket siswa, dan juga guru pembimbing untuk memantau aktifitas siswa menjadi lebih baik lagi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012: 37), pengetahuan adalah hasil dari tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia yakni, indera pendengaran, penglihatan, penciuman, perasaan dan perabaan. Sebagian pengetahuan manusia didapat melalui mata dan telinga. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai enam tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain. Sedangkan menurut Sugihartono, (2012: 105) “ pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan”.

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng. Sebaliknya, apabila perilaku itu tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran maka tidak akan berlangsung lama. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui, segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). (Alya, 2009:761).

Menurut Notoatmojo (2012: 140) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat:

1. Tahu

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2. Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3. Aplikasi

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4. Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

5. Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6. Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan criteria yang ditentukan sendiri atau criteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Berdasarkan uraian di atas pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman.

a. Faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, social ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Natoatmodjo, 2012: 35).

Menurut Putra Fadlil (2011:34) dikutip dalam faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

1. Faktor internal

a. Usia

Semakin tua usia seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik. Akan tetapi, pada usia tertentu bertambahnya

proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.

b. Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu, pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

c. Intelegensia

Intelegensia diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelegensia bagi seseorang merupakan salah satu modal untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah, sehingga ia mampu menguasai lingkungan.

d. Jenis Kelamin

Beberapa orang beranggapan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh jenis kelaminnya. Dan hal ini sudah tertanam sejak zaman penjajahan. Namun, hal itu di zaman sekarang ini sudah terbantah karena apapun jenis kelamin seseorang, bila dia masih produktif, berpendidikan, atau berpengalaman maka ia akan cenderung mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi.

2. Faktor eksternal

a. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pengetahuannya.

b. Sosial budaya dan ekonomi

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

c. Lingkungan

Merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, di mana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya.

d. Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, misal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

2. Hakikat Permainan Bolabasket

Olahraga permainan bolabasket dahulu pertama kali muncul karena rasa bosan yang melanda anggota penggemar olahraga yang tergabung dalam pemuda Kristiani, yaitu YMCA (Young Mens Christian Assiciation). Sebagai pembina olahraga pada sekolah pendidikan jasmani YMCA di Spriengfield, Massachusetts, Amerika Serikat, Dr. Luther Gullick menyadari timbulnya gejala-gejala merosotnya jumlah peserta yang

mengikuti berbagai jenis latihan senam. Olahraga bolabasket sebagai permainan ditunjukkan dengan penggunaan alat berupa bolabasket yang dimainkan dengan cara dipantul-pantulkan dan dilempar.

Bolabasket merupakan olahraga permainan bola besar dan dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain, tujuannya adalah untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapat nilai (Muhajir, 2007: 11).

Bolabasket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka (FIBA, 2010: 1).

Bolabasket dimainkan di lapangan persegi panjang oleh dua tim dengan lima pemain per tim, tujuannya adalah mendapatkan nilai dengan memasukkan bola ke dalam keranjang sebanyak-banyaknya dan mencegah tim lain melakukan hal yang serupa. Untuk dapat memainkan bola basket dengan baik perlu menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Teknik dasar dalam bermain bola basket mencakup gerakan kaki, menembak bola ke dalam keranjang, melempar dan menangkap, menggiring, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. Menurut Wissel, (2012: 4) teknik dasar keterampilan bermain bola basket dapat dilihat sebagai berikut:

a. Teknik melempar dan menangkap bola

Lemparan dan menangkap merupakan teknik dasar yang berperan dalam bermain bola basket. Permainan bola basket dapat bergairah apabila seorang pemain dapat melakukan tembakan. Akan tetapi untuk dapat melakukan tembakan diperlukan usaha mendekati sasaran, hal tersebut hanya dapat dilakukan dengan menggunakan teknik lempar tangkap dan menggiring.

1. Lemparan tolakan dada dengan dua tangan

Lemparan atau operan ini merupakan lemparan yang sangat banyak dilakukan dalam permainan. Lemparan ini sangat bermanfaat untuk operan jarak pendek dengan perhitungan demi kecepatan dan kecermatan dan kawan penerima bola tidak dijaga dengan dekat. Jarak lemparan ini antara 5 sampai 7 meter.

2. Lemparan samping

Lemparan samping berguna untuk operan jarak sedang dan jarak kira-kira antara 8 sampai 20 meter, bisa dilakukan untuk serangan kilat.

3. Lemparan di atas kepala

Operan ini biasanya digunakan oleh pemain-pemain jangkung untuk menggerakkan bola di atas sehingga melampaui daya raih lawan. Operan ini juga sangat berguna untuk operan cepat, bila pengoper itu sebelumnya menerima bola di atas kepala.

4. Lemparan bawah dengan dua tangan

Lemparan atau operan ini sangat baik dilakukan untuk operan jarak dekat terutama sekali bila lawan melakukan penjagaan satu lawan satu.

5. Lemparan kaitan

Operan kaitan sebaiknya diajarkan setelah lemparan-lemparan yang lain dikuasai. Operan ini digunakan untuk dapat melindungi bola dan mengatasi jangkauan lawan terutama sekali bagi lemparan yang lebih pendek dari panjangnya. Ciri lemparan ini : bola dilemparkan di samping kanan/kiri, terletak di atas telinga kiri/kanan dan penerima ada di kiri kanan pelempar. Di samping operan-operan tersebut di atas, masih ada lagi macam- macam operan yang pada hakekatnya adalah merupakan kombinasi dari operan tersebut di atas.

a. Teknik menggiring bola

Menggiring bola basket penting bagi permainan individual dan tim. Seseorang boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asal bola sambal dipantulkan baik dengan berjalan maupun berlari. Cara menggiring bola yang dibenarkan adalah salah satu tangan (kanan/kiri), kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, dan memperlambat tempo permainan (Abdi, 2019: 44).

b. Teknik menembak

Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak. Kemahiran menembak dalam permainan bola basket merupakan teknik dasar yang terpenting, karena kemenangan regu dalam suatu pertandingan ditentukan dengan jumlah berhasilnya tembakan yang masuk. Menembak dalam permainan bola basket adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hasil kecepatan (*accuracy*), yaitu dalam hal ini masuknya bola dalam keranjang. *Shooting* adalah suatu aksi memasukan bola ke ring basket. Biasanya *shooting* dilakukan dengan posisi berdiri atau lompat. Ketika melakukan *shooting*, poin yang didapat tergantung dari posisi ketika lemparan dilakukan. Bila kamu melakukannya di dalam lingkaran bernilai 2 poin, maka nilai yang didapat pun 2 poin, namun jika kamu melakukan di luar lingkaran 2 poin, maka nilai yang kamu peroleh adalah 3 poin.

c. Teknik bertumpu satu kaki

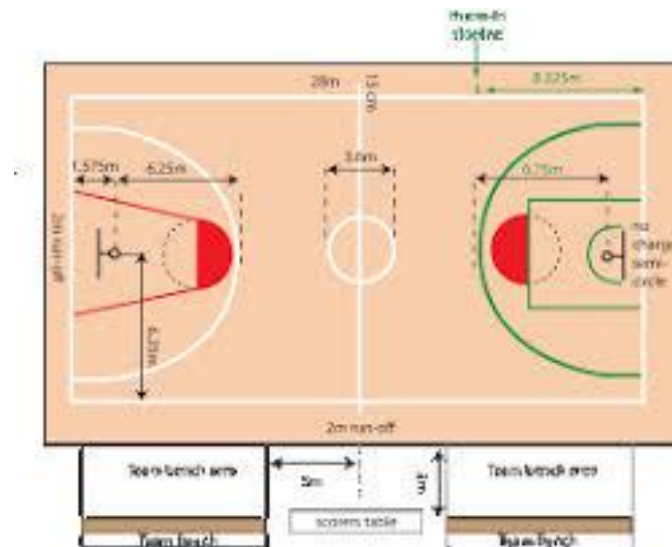
Pivot ialah menggerakkan salah satu kaki kesegala arah dengan kaki yang lain tetap ditempat sebagai poros. Pivot berguna melindungi bola dari lawan yang ingin merebut bola, kemudian bola dioper kepada rekan tim. Gerakannya berputar kesegala arah pada tumpu salah satu kaki (poros). Dalam teknik ini di perlukan keseimbangan dan agility pemain serta orientasi terhadap lawan dan lingkungan sekitar yang baik (Ahamdi, 2007).

Secara garis besar permainan Bola Basket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan, yakni mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), serta menembak (*shooting*). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bolabasket merupakan permainan bola besar menggunakan tangan yang di mainkan oleh dua tim dan terdiri dari 5 pemain yang bertujuan menghasilkan angka dan mencegah pemain lawan menghasilkan angka. Sehingga pemain dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan gerakan atau teknik dengan benar. Gerakan yang benar dapat menimbulkan efisiensi kerja dan latihan yang teratur serta akan menjadikan gerakan menjadi lebih baik dan efektif.

d. Lapangan

Permainan bola basket dilakukan di atas lapangan keras persegi panjang bebas dari segala rintangan, dengan ketentuan : 1. Panjang 28 m, lebar 15 m diukur dari bagian sebelah dalam garis batas lapangan dan bila di dalam ruangan tingginya sekurang kurangnya 7 meter dan hendaknya mendapat penerangan yang cukup merata. Lapangan harus ditandai dengan garis batas yang jelas berjarak 2 meter dari rintangan yang ada disekeliling lapangan. Garis garis tersebut dibuat sejelas jelasnya dengan tebal 5 cm, 2. Garis lingkaran tengah berjari jari 1,80 meter, tepat berada ditengah tengah lapangan dan diukur dari titik pusat sampai sebelah luar garis lingkaran, 3. Garis tengah dibuat sejajar dengan garis akhir, menghubungkan kedua titik tengah garis samping dan tiap ujungnya melewati garis pinggir sejauh 15 cm, dan 4. Garis lengkung atau daerah

tembakkan lapangan bernilai 3 angka dengan jari jari 6,35 meter dengan titik pusat tepat berada tegak lurus di bawah titik tengah keranjang. Titik tengah dengan garis berjarak 1,575 meter dan kedua ujung garis lengkung sepanjang 1,575 meter pula.



Gambar 1. Lapangan Bola basket

Sumber : *National Basketball Association* (2014 : 23)

e. Bola

Bola yang dipakai harus bundar, terdiri dari bola dalam yang terbuat dari karet dan bola luar yang terbuat dari bahan kulit atau kulit imitasi. Bola luar berwarna satu atau berkotak kotak warna dua. Lingkaran bola 68 – 71 cm. Bola harus dipompa keras pada awal pertandingan beratnya antara 425 – 475 gram.

Basketball Size Chart



Gambar 2. Ukuran bola basket

Sumber: (Donald , 2019:14)

f. Peraturan

Sebuah peraturan pada hakekatnya diatur dan dikendalikan oleh suatu peraturan. Dalam olahraga bolabasket, salah satu peraturan pengendali tersebut disusun dan diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale de Basketball*), khususnya oleh komisi teknis (*Technical Commission*), dan disebut *Official Basketball Rules*. *Rules* tersebut bukanlah satu satunya peraturan permainan bolabasket yang ada di dunia internasional tetapi merupakan peraturan yang paling banyak digunakan di sejumlah negara, termasuk di Indonesia.

Dalam perkembangannya, *Official Basketball Rules* telah mengalami beberapa kali revisi. Perubahan tersebut tidak lain untuk memberikan jawaban pada system olahraga modern yang menuntut suatu

permainan yang atraktif, dinamis, dan progresif sehingga dapat menarik banyak peminat.

Peraturan permainan bolabasket diciptakan dengan tujuan dan semangat untuk memberikan kesempatan berkompetisi yang adil dan seimbang bagi kedua belah pihak yang bertanding. Peraturan permainan merupakan sebuah perangkat yang mendefinisikan tingkat keleluasaan (dan juga batasan) kepada semua personel yang terlibat di dalamnya. Karenanya, seorang pemain wajib mengerti dan memahami peraturan permainan dengan baik. Mengapa? Tidak lain agar ia mampu mengintegrasikan pemahaman tersebut ke dalam permainan yang akan ia mainkan. Sebagai contoh, tidak mungkin seorang pemain pada waktu bermain saat dia menguasai bola dia memantulkan bola dengan menggunakan kedua belah tangan secara bersamaan (karena pemain tersebut akan terkena pelanggaran *double*). Contoh lainnya, para pemain harus mengusahakan agar bola dapat melewati *center line* dalam waktu kurang dari 8 detik (jika tidak tim akan terkena pelanggaran 8 detik), dan demikian seterusnya.

Selain hal tersebut di atas, pemahaman yang mendalam tentang peraturan permainan pun akan sangat membantu dalam situasi pertandingan (*game situation*). Tentu saja, para Guru pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan harus membagikan pengetahuannya ini kepada para siswa yang ia ajar sehingga mereka mengerti hal hal apa saja yang boleh mereka lakukan dan hal hal apa saja yang tidak boleh pada saat bermain bola basket.

Faktanya, banyak siswa yang tingkat pemahamannya terhadap peraturan permainan kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti kurangnya edukasi yang dilakukan oleh badan yang berwenang, tidak tersedianya bahan-bahan pendukung, ketiadaan lembaga yang khusus membidangi hal ini, dan lain sebagainya. Namun seorang Guru yang baik tentu tidak akan mudah menyerah terhadap tantangan ini, karena saat seseorang memutuskan untuk menjadi Guru maka mulai saat itu juga ia harus siap untuk menghadapi banyak kendala dan hambatan yang menghadang dalam jalan menuju keberhasilan.

Setelah menyadari pentingnya pemahaman peraturan permainan, diharapkan para siswa mau berusaha lebih keras untuk belajar mendalaminya dan tidak ragu untuk berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, dan saling membantu demi peningkatan pengetahuan tentang peraturan dan kemajuan olahraga bola basket itu sendiri.

a. Peraturan Permainan Bola Basket

Awal permainan ditandai dengan pertandingan dimulai jika kedua regu sudah siap dilapangan. Pertandingan resmi dimulai saat wasit dengan memegang bola, melangkah ke lingkaran tengah untuk melaksanakan bola loncat dan pertandingan di mulai dengan bola loncat di lingkaran tengah. Kedudukan bola yaitu bola berada dalam permainan pada saat bola dilepaskan dari tangan wasit. Pada saat lemparan bebas, wasit memberikan bola kepada pemain yang akan melaksanakan lemparan bebas dan pada

saat *throw-in* dari luar garis bebas bola berada di tangan pemain yang akan melaksanakan *throw-in* (lemparan ke dalam).

Bola menjadi mati apabila terjadi gol atau lemparan bebas yang sah, wasit meniup peluitnya ketika bola ada dalam permainan, dan secara jelas bahwa bola tidak akan masuk ke jarring pada saat melakukan tembakan bebas. Cara memainkan bola antara lain bola dimainkan dengan dua tangan, mengontrol bola dengan berbagai cara yaitu melempar, menangkap, memantulkan dan menggiring bola, apabila bola ditendang atau ditinju dengan sengaja maka disebut dengan pelanggaran, dan menyentuh bola dengan kaki tanpa sengaja bukan merupakan pelanggaran.

Penilaian dalam permainan adalah perolehan angka terjadi pada saat bola hidup masuk keranjang dari atas, gol yang terjadi di lapangan diberi nilai untuk regunya yang sedang melakukan serangan ke jaring sebagai berikut : (1) gol dari lemparan bebas dihitung 1 angka, (2) gol dari lapangan dihitung 2 angka, (3) gol yang dibuat dari daerah 3 angka dihitung 3 angka, dan (4) angka dapat diperoleh sebanyak banyaknya dalam waktu yang ditentukan.

b. Perwasitan Permainan Bola Basket

Pertandingan bolabasket dipimpin oleh dua orang wasit yang mempunyai tugas sebagai berikut: Pertama, memimpin jalannya pertandingan. Kedua, melaksanakan bola loncat pada setiap permulaan babak. Ketiga, memeriksa dan mengesahkan semua perlengkapan alat pertandingan. Keempat, menetapkan jam permainan yang resmi. Kelima,

melarang pemain menggunakan alat alat yang membahayakan. Keenam, mengesahkan atau tidak mengesahkan gol. Dan ketujuh Berhak menghentikan pertandingan setiap saat.

Pedoman dalam mewasiti yaitu setiap terjadi pelanggaran, wasit meniup peluit sambil mengangkat tangan dan telapak tangan terbuka, bila terjadi lemparan ke dalam, wasit yang terdekat harus mengacungkan tangan ke atas dengan telapak tangan terbuka, wasit harus selalu mengingat kedudukan dan posisinya sebagai wasit pemandu dan wasit penyerta, dan wasit harus selalu bergerak untuk memperoleh tempat dalam mengamati bola dengan tepat dan memelihara konsentrasi.

c. Peraturan *Double Dribble*

Pemain di kenakan peraturan *Double Dribble* dalam permainan bola basket apabila pemain melakukan hal hal sebagai berikut:

- 1) Jika seorang pemain berhenti mendribel kemudian menderibel lagi.
- 2) Seorang pemain menderibel bola dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan.
- 3) Pemain yang sedang mendribel bola menghentikan sejenak bola diatas salah satu tangan atau kedua tangan kemudian menderibel lagi.
- 4) Pemain yang telah melakukan dribel kemudian berhenti dalam keadaan memegang bola di atas salah satu tangan atau kedua tangan kemudian melompat dan pada saat dia kembali mendarat di lapangan bola tetap dalam penguasaan.

5) Pemain yang telah melakukan dribel kemudian menghentikan bola diatas salah satu tangan atau memegang bola dengan kedua tangan kemudian melempar bola dan menangkapnya lagi sebelum bola tersebut menyentuh ring atau pemain lain.

6) Pemain memantulkan bola melewati atas bahu kemudian memantulkannya kembali sebelum bola memantul kembali ke lantai.

Pelanggaran terhadap peraturan *Double Dribble* yang telah di jelaskan pada poin poin diatas akan mengakibatkan bola mati dan wasit akan memberikan hak kepada regu lawan untuk melakukan lemparan kedalam (PERBASI, 2010).

d. Peraturan Mengenai Lama Waktu Pertandingan

Pertandingan bola basket sama seperti pertandingan olahraga lain tentunya memiliki lama waktu permainan. Lama waktu permainan bola basket ada dua juga jenisnya. Seperti diketahui olahraga bola basket ini sangat populer di Amerika Serikat sehingga kebanyakan peraturan untuk bola basket di Amerika di atur oleh NBA dan bukan FIBA. Berdasarkan aturan FIBA lama waktu permainan bola basket adalah 4 x 10 menit.

Sedangkan menurut aturan dari NBA, aturan lama waktu permainan adalah 4 x 12 menit. Setiap sesi jeda antar babak, akan diberikan waktu istirahat yaitu selama 10 menit. Oleh sebab itu, pertandingan bola basket rata-rata akan berjalan selama 80 menit hingga 90 menit tergantung kondisi dari pertandingan itu sendiri. Jika terjadi skor sama hingga detik

terakhir, maka akan diadakan perpanjangan waktu sampai ada selisih skor yang dibutuhkan.

e. Peraturan Mengenai Pelanggaran *3 Second Violation*

Pelanggaran yang satu ini ada kaitannya dengan lama waktu 3 detik yang dilanggar oleh pemain berada dalam daerah tembakan bebas. Jika pemain berada dalam daerah tersebut lebih dari waktu 3 detik yang disediakan, maka pemain akan diberikan peringatan pelanggaran dengan kerugian tembakan untuk lawan main.

Pemain bola basket yang mendapatkan peringatan pelanggaran, padahal tidak ada sesuatu terjadi, mungkin saja saat itu pemain tersebut berada pada daerah tembakan bebas yang membuatnya menjadi terkena pelanggaran. Oleh sebab itu, pemain bola basket harus memperhatikan posisinya dan terus fokus dalam melakukan pergerakan. Jangan sampai anda terkena pelanggaran karena kelalaian anda berada pada daerah tembakan bebas selama lebih dari 3 detik.

f. Peraturan Mengenai Pelanggaran *Back Ball* atau *Back Court*

Peraturan dalam permainan bola basket yang kurang banyak diketahui adalah peraturan dengan nama back ball atau back court. Peraturan ini menjelaskan suatu keadaan pelanggaran yang ditujukan dengan nama yang sama seperti disebutkan di atas. Pelanggaran ini ditujukan pada pemain yang membawa bola basket yang dikendalikannya ke daerah pertahanan, melalui garis tengah. Keadaan ini menunjukkan

bahwa pemain telah melanggar peraturan bahwa membawa bola ke daerah pertahanan tidak boleh melalui garis tengah.

g. Peraturan Mengenai Pelanggaran *Traveling atau Walking*

Jenis pelanggaran ini terjadi karena pemain membawa bola basket tanpa mendribble pada jarak perpindahan lebih dari dua langkah.

h. Peraturan Mengenai Pelanggaran *Shot Clock Violation*

Peraturan dalam permainan bola basket lainnya dinamakan sebagai shot clock violation. Jenis pelanggaran yang satu ini ditujukan pada pemain yang melakukan penyerangan dengan lama waktu lebih dari 24 detik sebelum bola berhasil menyentuh ring. Hal ini tidak diperbolehkan, karena menurut aturan dasar permainan bola basket waktu penyerangan maksimal hanya 24 detik. Jadi sebelum jangka waktu 24 detik habis, bola sudah harus menyentuh ring (baik masuk ataupun tidak).

Setelah bola menyentuh ring, *shot clock* akan kembali ke penunjuk angka 24 detik. Jika bola kembali dipegang oleh tim yang menyerang untuk kedua kalinya, maka *shotclock* berubah menjadi 14 detik. Demikianlah peraturan mengenai lama waktu menyerang diatur dalam permainan bola basket. Hal ini penting untuk diperhatikan oleh pemain, agar tidak menyusun serangan yang terlalu rumit dan lebih dari waktu 24 detik.

i. Peraturan Mengenai Pelanggaran *8 Second Violation*

Peraturan yang mengatur berapa lama waktu membawa bola di daerah pertahanan yang tidak akan dikenai pelanggaran. Setiap tim

pastinya memiliki daerah pertahanan yang harus dijaga agar lawan tidak memasuki dan melempar bola ke ring daerah pertahanan anda. Pertahanan ini kemudian juga dapat diwujudkan dengan mengambil bola pada daerah pertahanan.

Ada batas waktu standar berapa lama waktu dapat mempertahankan bola di daerah sendiri. Sekitar 8 detik lamanya, waktu yang punya untuk membawa bola di daerah pertahanan. Lebih dari itu akan terkena pelanggaran yang berakibat pada lemparan bebas menyerang. Jadi pastikanlah untuk menjaga bola tetap aktif bergerak tidak selalu ada di daerah pertahanan.

j. Peraturan Mengenai Pelanggaran *Jumping*

Lompatan untuk melakukan tembakan ini dapat dinyatakan pelanggaran jika termasuk dalam suatu kondisi. Kondisi tersebut adalah ketika pemain melompat untuk tembakan, namun mendadak turun dari lompatan tidak jadi melakukan tembakan.

3. Karakteristik Anak SMA

Menurut Hurlock (2011: 26), menjelaskan bahwa istilah remaja atau adolescence berasal dari kata lain *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah adolescence, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, intelektual, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini diungkapkan oleh piaget bahwa secara psikologis, masa remaja merupakan usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat

orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek afektif yang kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Perubahan intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Anak memiliki kemampuan dan kebutuhan yang sangat khusus. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana anak tumbuh, berkembang dan belajar, apa kebutuhan dan apa minatnya. Proses berkembang ini dibagi atas fase-fase tertentu. Dengan mengetahui tugas-tugas perkembangan pada fase tertentu, memberikan informasi dan landasan dalam menentukan alternatif model latihan yang cocok agar kemampuan anak dapat dikembangkan seoptimal mungkin.

a. Perkembangan Aspek Psikomotorik

Perkembangan aspek psikomotor seusia siswa SMA ditandai dengan perubahan jasmani dan fisiologis secara luar biasa. Salah satu perubahan luar biasa tersebut adalah pertumbuhan tinggi badan dan berat badan. Pada usia 15-17 tahun atau lebih cepat dan lebih lambat dari itu, siswa mengalami pertumbuhan cepat. Tulang rangka mengalami perubahan semakin keras. Bagian tubuh mengalami pertumbuhan dan pematangan pada kecepatan yang berbeda, sehingga proporsi antaranggota tubuh kelihatan tidak sempurna. Kondisi ini menyebabkan remaja mengeluh

bahwa tubuhnya terlalu gemuk, sehingga terkadang menjadi kendala partisipasinya dalam aktivitas jasmani.

b. Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif pada siswa SMA meliputi peningkatan fungsi intelektual, kapasitas memori dan bahasa, dan pemikiran konseptual. Siswa mengalami peningkatan kemampuan mengekspresikan diri, kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan akan meningkat.

c. Perkembangan Aspek Afektif

Perkembangan afektif siswa SMA mencakup proses belajar perilaku. Pihak yang berpengaruh dalam proses sosialisasi remaja adalah keluarga, sekolah dan teman sebaya. Dari ketiganya pihak yang sangat berpengaruh adalah teman sebaya. Siswa juga mengalami kondisi egosentris, yaitu kondisi yang hanya mementingkan pendapatnya sendiri dan mengabaikan pandangan orang lain.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Nanda Gestawan Setyadi (2016) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngleri 1 Gunungkidul tentang Peraturan Permainan Futsal”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negara Ngleri 1 Gunungkidul tentang peraturan permainan futsal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data

menggunakan tes benar salah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunungkidul yang berjumlah 32 siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori sangat baik dengan persentase 13,3%, kategori tinggi 86,7%, kategori cukup 30,00%, dan 0% mempunyai kategori pemahaman dengan kategori sedang, rendah dan sangat rendah.

2. Penelitian Febyan Aditya Krisnanto (2014) yang berjudul “Tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani terhadap materi pembelajaran bolabasket di SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Banyumas terhadap materi permainan bolabasket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru penjas terhadap materi permainan bolabasket SMA Negeri se- Kabupaten Banyumas dari 30 guru penjas, sebanyak 2 responden (6,67%) dalam kategori tinggi, 20 responden (66,67%) dalam kategori cukup, 7 responden (23,33%) dalam kategori kurang dan 1 responden (3,33%) dalam kategori rendah. Secara keseluruhan guru penjas di Kabupaten Banyumas memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bolabasket.

C. Kerangka Berpikir

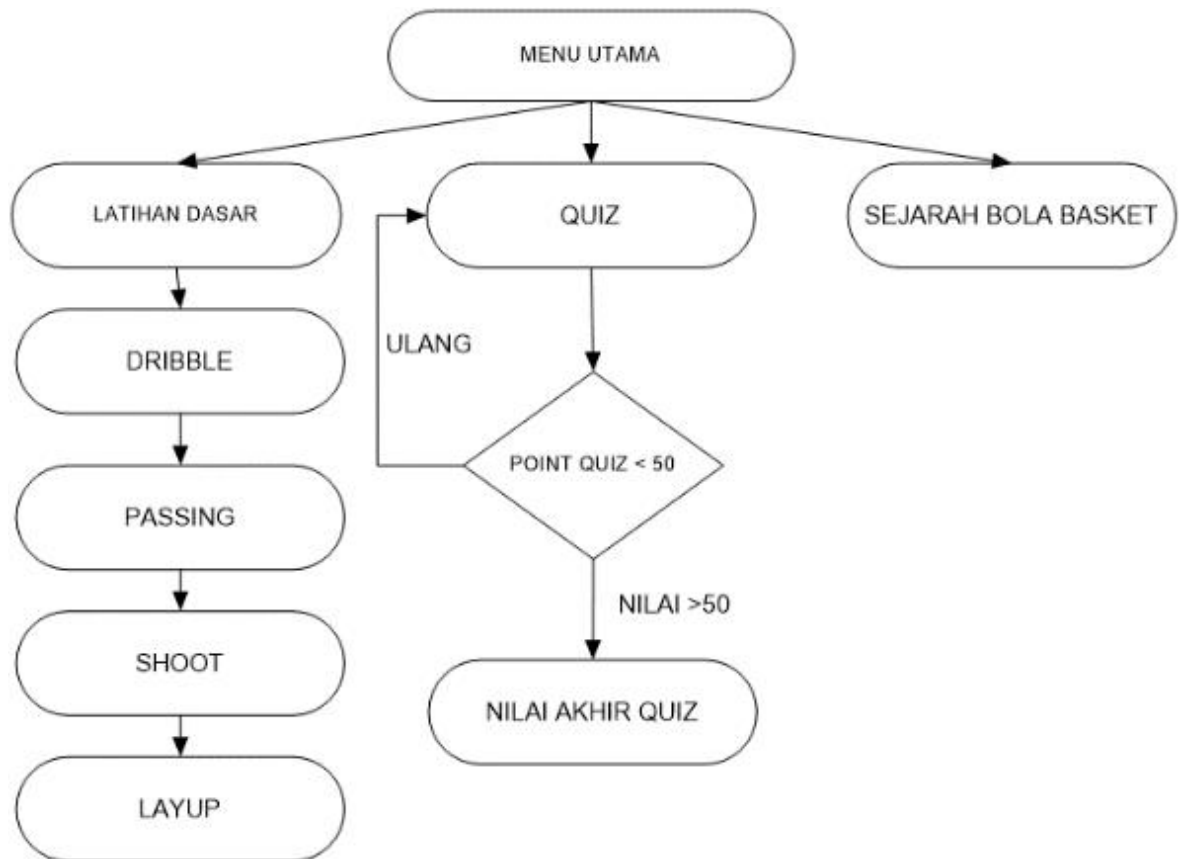
Pembelajaran bolabasket pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan salah satunya

cabang olahraga bolabasket. Selain itu, hal ini karena bolabasket merupakan salah satu permainan bola besar yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai yang diamanatkan oleh kurikulum tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai.

Selain terdapat dalam kurikulum, bolabasket merupakan olahraga yang banyak digemari, itu terlihat karena bolabasket merupakan olahraga yang sering dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah baik tingkat kabupaten, provinsi, maupun tingkat nasional yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan, maupun yang diselenggarakan oleh swasta dibandingkan olahraga lainnya.

Tidak sedikit dari siswa yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain bolabasket dan bagaimana peraturan bolabasket itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain bolabasket dan peraturan bolabasket itu sendiri. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan semua guru penjas. Pembelajaran bolabasket sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana siswa dapat bermain bolabasket sesuai aturan yang ada.

Dengan diberikannya materi peraturan permainan bolabasket diharapkan siswa dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain bolabasket. Berikut bagan materi bolabasket:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam peneliti ini adalah metode survey, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket karena penelitian ini untuk mengetahui keadaan suatu objek yaitu tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bolabasket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Banguntapan yang beralamat di Ngentak Baturetno Banguntapan Bantul Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin 11 Mei 2020

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini variabel tunggal, yaitu tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket. Tingkat pengetahuan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah yang menyebabkan pengetahuan siswa terhadap peraturan bola basket masih

kurang serta peran sekolah untuk mengatasi kurangnya pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket.

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket digunakan tes dengan butir butir pernyataan objektif yang berkaitan dengan pengetahuan peraturan permainan bola basket. Tingkat kemampuan kognitif dalam penelitian ini diartikan sebagai skor tingkat pengetahuan seorang siswa SMA tentang peraturan permainan bola basket. Adapun yang menjadi pernyataan dalam instrumen penelitian ini adalah mengenai materi peraturan permainan bola basket.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dari penelitian adalah seluruh siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan dengan jumlah 246. Sugiyono (2010: 118) menyatakan “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik *proporsional random sampling*. Dikatakan *proporsional random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak perkelas tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

**Tabel 1. Data Jumlah Populasi Siswa Kelas X
di SMA N 1 Banguntapan Bantul**

NO	KELAS	JUMLAH SISWA		JUMLAH SISWA PER KELAS
		PUTRA	PUTRI	
1.	X IPA 1	15	21	36
2.	X IPA 2	14	22	36
3.	X IPA 3	15	21	36
4.	X IPA 4	14	21	35
5.	X IPS 1	14	21	35
6.	X IPS 2	13	21	34
7.	X IPS 3	13	21	34
Jumlah Siswa Keseluruhan		246		

Sumber. Presensi Siswa SMA N 1 Banguntapan Tahun Ajaran 2020/2021

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 134), apabila subjeknya kurang dari 100 diambil semuanya dan apabila subjeknya besar maka diambil 20 sampai 25% dari populasi. Dalam penelitian ini populasi adalah siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan. Jumlah siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan adalah 246 siswa. Dari keseluruhan 246 siswa diambil sampel sebanyak 25% yaitu 61,5 dibulatkan menjadi 62 siswa dan dibagi kedalam 7 kelas dan masing masing kelas diambil secara acak sejumlah antara 8 sampai 9 siswa dengan cara undian.

Tabel 2. Data Jumlah Sampel Siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	
		PUTRA	PUTRI
1.	X IPA 1	3	6
2.	X IPA 2	4	5
3.	X IPA 3	5	4
4.	X IPA 4	4	4
5.	X IPS 1	5	4
6.	X IPS 2	3	6
7.	X IPS 3	4	5
Jumlah Sampel		62	

Sumber. Teknik Pengumpulan Data

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang digunakan adalah berupa angket. Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah.

Instrumen penelitian tentang peraturan pengetahuan bola basket disusun berdasarkan kisi kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip test pengetahuan hasil belajar kognitif dan materi bola basket. Jumlah soal terdiri dari 20 butir soal yang berupa angket. Butir butir pernyataan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan.

Menurut Sugiyono (2010: 199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Menurut Hadi (2017:172), dalam menyusun instrumen harus melalui tiga prosedur sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak yang akan diteliti atau diukur dalam penelitian ini adalah penilaian. Penilaian disini berkaitan dengan penilaian terhadap tingkat

pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket.

b. Menyidik Faktor

Langkah kedua setelah mendefinisikan konstruk adalah menyidik faktor faktor yang menyusun konstruk. Faktor faktor itu dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen berupa pernyataan pernyataan yang diajukan kepada responden. Konsep penilaian dalam penelitian ini dikaitkan dengan tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket yang dijabarkan menjadi dua faktor yaitu, sejarah bola basket, teknik dan taktik bola basket, dan peraturan dalam bola basket.

c. Menyusun Butir Pernyataan

Butir butir pernyataan objektif merupakan angket penelitian yang disesuaikan serta mengacu pada faktor faktor yang berpengaruh di dalam penelitian.

d. Dari faktor kemudian ditentukan indikatornya dengan cara, dari faktor faktor yang sudah ditentukan kemudian dijabarkan kembali menjadi kriteria yang lebih khusus lagi yang tertuang pada kajian teori.

e. Dari kisi kisi dijabarkan sebagai butir pernyataan yang berupa angket inilah yang merupakan instrumen penelitian.

f. Instrumen ini kemudian dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen ahli atau *expert judgment*.

- g. Mengadakan perbaikan instrumen sesuai saran dan masukan dosen pembimbing ahli atau *expert judgment*.
- h. Melakukan uji coba kepada subjek yang memiliki ciri ciri yang hampir sama dengan subjek penelitian yang dilakukan di SMA N 7 Yogyakarta
- i. Menghitung validitas menggunakan teknik korelasi product moment dari Karl Pearson dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Setelah data diuji coba terkumpul kemudian di analisis dengan bantuan computer seri program statistik (SPS-2000).
- j. Membakukan instrumen dengan memperbaiki butir butir soal yang tidak memenuhi syarat dan menghilangkan indikator yang tidak terwakili oleh butir pernyataan.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba untuk Peserta Didik

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	
			Positif	Negatif
Kemampuan pengetahuan peraturan permainan bola basket	Peraturan	Perhitungan	1,2,3	4
	Pertandingan	angka		
		Waktu Pertandingan	5	6
	Peraturan Pelanggaran	<i>Double Dribble</i>	7	8
		<i>3 Second</i>	9	10
		<i>Back Ball</i>	11	12
		<i>Travelling</i>	13,14,15	16
		<i>Shot Clock</i>	17	18
<i>8 Second</i>	19	20		

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Menurut Sugiyono (2013: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian tersebut. (Sugiyono, 2013: 50).

Uji validitas instrumen dicari dengan menggunakan analisis setiap butir. Dengan diperoleh indeks validitas setiap butir. Dapat diketahui pasti butir butir manakah yang memenuhi syarat dan yang tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan teknik korelasi product moment dari karl person dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Setelah data diuji coba terkumpul kemudian di analisis dengan bantuan computer seri program statistik (SPS-2000).

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Butir	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,866	0,287	Valid
2	0,424	0,287	Valid
3	0,386	0,287	Valid
4	0,862	0,287	Valid
5	0,373	0,287	Valid
6	0,606	0,287	Valid
7	0,422	0,287	Valid

8	0,752	0,287	Valid
9	0,705	0,287	Valid
10	0,465	0,287	Valid
11	0,705	0,287	Valid
12	0,490	0,287	Valid
13	0,531	0,287	Valid
14	0,862	0,287	Valid
15	0,411	0,287	Valid
16	0,524	0,287	Valid
17	0,866	0,287	Valid
18	0,740	0,287	Valid
19	0,705	0,287	Valid
20	0,862	0,287	Valid

Hasilnya keseluruhan butir pernyataan yang berjumlah 20, semua butir dinyatakan **Valid**

a. Uji realibilitas atau keandalan instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002:154). Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan teknik Alpha Cronbanch yang perhitungannya menggunakan komputer seri program statistik (SPS-2000). Hasilnya diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,930, oleh karena itu instrumen dinyatakan andal dan siap digunakan untuk pengambilan data.

Menurut Arikunto (2013: 100) 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 intrumen diperoleh koefisien sebesar 0,925, hasil tersebut dapat diartikan hasilnya reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Perhitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif presentase, karena yang

termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *Mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, presentil, perhitungan penyebaran data rata rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2009:112).

Adapun cara untuk menentukan tinggi rendahnya (baik tidaknya) suatu data masuk ke dalam kategori yang mana digunakan cara perhitungan sebagai berikut (Azwar, 2010: 43).

$X > Mean + 1,5 SD$ berkategori sangat tinggi,

$Mean + 0,5 SD < X \leq Mean + 1,5 SD$ berkategori tinggi,

$Mean - 0,5 SD < X \leq Mean + 0,5 SD$ berkategori sedang,

$Mean - 1,5 SD < X \leq Mean - 0,5 SD$ berkategori rendah,

$X \leq Mean - 1,5 SD$ berkategori sangat rendah.

Sumber: Azwar (2010: 43)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

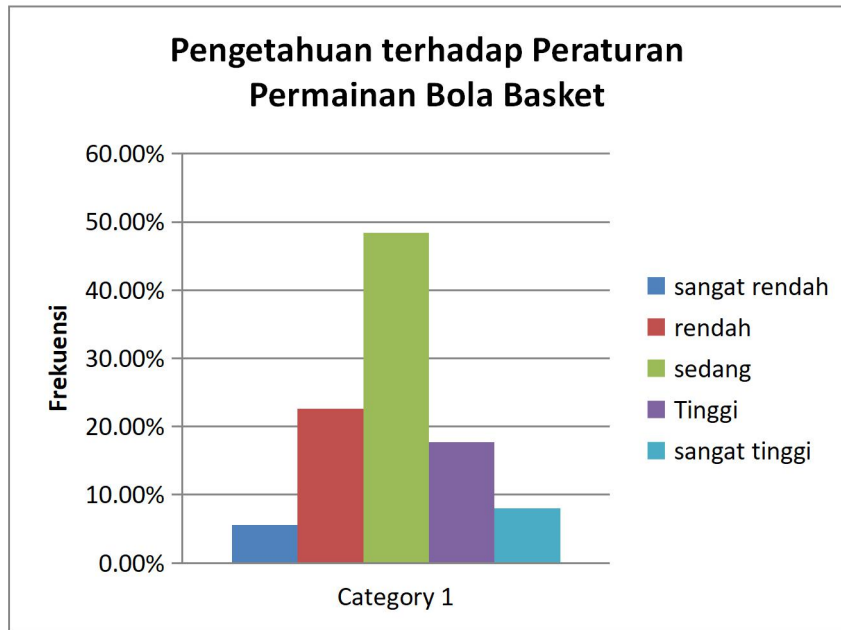
Hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket dalam penelitian ini di ukur dengan 20 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil analisis statistik data penelitian secara keseluruhan diperoleh rata-rata (*mean*) = 56,11, median = 56, modus sebesar = 54; *standart deviasi* = 4,84. Tabel distribusi hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 5.

Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 63,37	sangat tinggi	5	8,06
58,53 - 63,37	Tinggi	11	17,74
53,69 - 58,52	Sedang	30	48,38
48,85 - 53,68	Rendah	14	22,58
< 48,85	Sangat Rendah	2	5,56
Jumlah		62	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

Berdasarkan tabel di atas diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8,06 %, kategori tinggi sebesar 17,74 %, kategori sedang sebesar 48,38 %, kategori rendah sebanyak sebesar 22,58 %, dan kategori sangat Rendah sebesar 5,55 %. Berdasarkan hasil tersebut diartikan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket adalah sedang; pengetahuan terhadap peraturan permainan bola basket di dasarkan pada faktor-faktor sebagai berikut:

1. Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pertandingan

Hasil penelitian pengetahuan pada faktor peraturan pertandingan dalam penelitian ini di ukur dengan 6 pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil analisis data penelitian diperoleh rata-rata (*mean*) = 17,66, median =

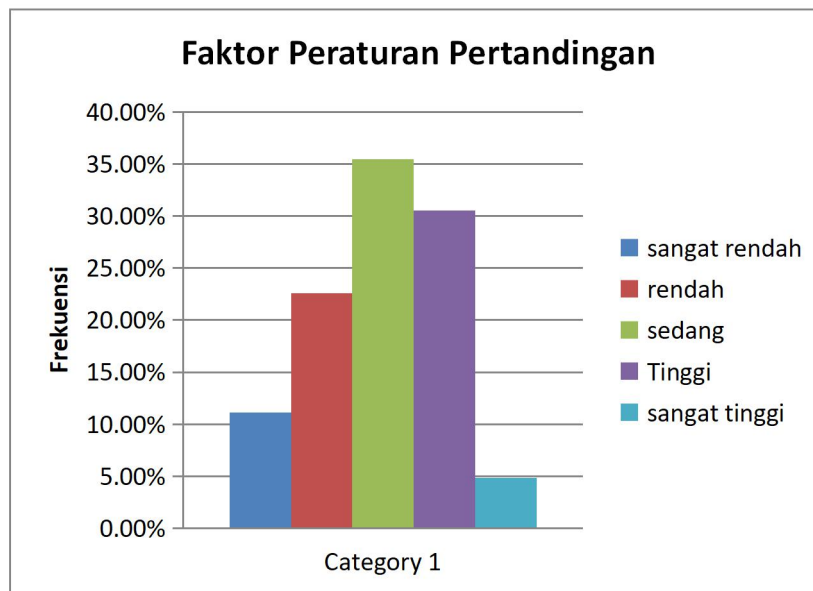
18, modus sebesar = 18; *standart deviasi* = 2,11. Tabel distribusi hasil penelitian faktor peraturan pertandingan adalah sebagai berikut:

Tabel 6.

Hasil Penelitian Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pertandingan

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 20,82	sangat tinggi	3	4,83
18,71 - 20,82	Tinggi	19	30,65
16,61 - 18,70	Sedang	22	35,48
14,49 - 16,60	Rendah	14	22,58
< 14,49	Sangat Rendah	4	11,11
Jumlah		62	100

Hasil penelitian **Pengetahuan** pada Faktor Peraturan Pertandingan apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pertandingan

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil Pengetahuan pada faktor peraturan pertandingan yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 4,83 %, kategori tinggi sebesar 30,64 %, kategori sedang sebesar 5,48 %, kategori rendah sebanyak sebesar 22,58 %, dan kategori sangat rendah sebesar 11,11 %.

2. Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pelanggaran

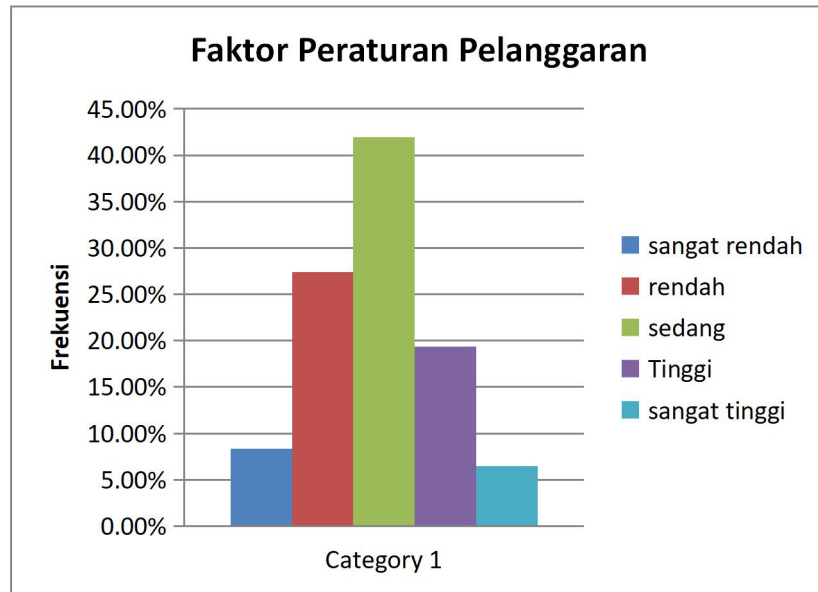
Hasil penelitian Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pelanggaran dalam penelitian ini di ukur dengan 14 pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil analisis data penelitian diperoleh rata-rata (*mean*) = 38,45, median = 38, modus sebesar = 38; *standart deviasi* = 3,92. Tabel distribusi hasil penelitian Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pelanggaran adalah sebagai berikut :

Tabel 7.

Hasil Penelitian Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pelanggaran

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
> 44,33	sangat tinggi	4	6,45
40,41- 44,33	Tinggi	12	19,35
36,49 - 40,40	Sedang	26	41,93
32,57 - 36,48	Rendah	17	27,42
< 32,57	Sangat Rendah	3	8,33
Jumlah		62	100

Hasil penelitian Pengetahuan pada faktor peraturan pelanggaran apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan pada Faktor Peraturan Pelanggaran

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil pengetahuan pada faktor peraturan pelanggaran yang masuk dalam kategori sangat Tinggi sebesar 6,45 %, kategori Tinggi sebesar 13,5 %, kategori sedang sebesar 41,3 %, kategori Rendah sebanyak sebesar 27,42%, dan kategori sangat Rendah sebesar 8,33 %.

B. Pembahasan

Bola basket adalah permainan antara dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang dengan tujuan untuk mencetak skor sebanyak - banyaknya dan berusaha menghalangi lawan untuk mencetak skor dengan waktu yang sudah ditentukan, permainan bola basket jarang diajarkan di sekolah-sekolah tertentu, dikarenakan keterbatasan lapangan bola basket, berbeda dengan sepak bola yang dapat dimainkan dimana saja. Di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul olahraga bola basket merupakan salah satu permainan yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, selain ketrampilan dalam permainan anak juga

harus dapat memahami secara teori tentang permainan bola basket. Dukungan dalam bermain bola basket adalah pengetahuan siswa mengenai peraturan permainan bola basket.

Pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Seperti halnya pengetahuan siswa mengenai peraturan permainan bola basket, hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8,06 %, kategori tinggi sebesar 17,74 %, kategori sedang sebesar 48,38 %, kategori rendah sebanyak sebesar 22,58 %, dan kategori sangat Rendah sebesar 5,55 %. Berdasarkan hasil tersebut diartikan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan sebagian besar masih mempunyai pengetahuan yang belum tinggi.

Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap siswa dalam mengerti dan memahami peraturan permainan bola basket. Hal tersebut dikarenakan tidak semua siswa mampu memahami dan mengetahui secara mendalam mengenai peraturan-peraturan permainan bola basket secara keseluruhan; Hal tersebut disebabkan banyaknya peraturan permainan yang tidak bisa langsung diingat atau di pahami oleh siswa, dalam proses pembelajaran juga hanya atas waktu pertemuan, sehingga lebih banyak memberikan materi secara praktek, sehingga menyebabkan sebagian besar siswa masih belum tinggi dalam memahami peraturan pertandingan bola basket. Pengetahuan pada

permainan bola basket mencakup pada peraturan pertandingan dan juga pada peraturan pelanggaran, dengan pengetahuan yang baik pada kedua aspek tersebut maka seorang pemain bola basket akan sangat memahami permainan secara keseluruhan; Tingkat pengetahuan yang tinggi akan mempengaruhi sportivitas dan juga berlangsungnya sebuah pertandingan, seorang wasit akan mudah memimpin sebuah pertandingan basket jika para pemain mengetahui peraturan pertandingan dan juga pelanggaran yang ada dalam pertandingan bola basket.

Berdasarkan hasil penelitian juga diperoleh tingkat pengetahuan siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan terhadap peraturan permainan bola basket sebagian besar juga masih berkategori rendah. Hal tersebut menunjukkan jika banyak siswa yang masih pemula dalam mengenal bola basket, sehingga pengetahuan mereka mengenai peraturan pertandingan juga rendah. Berbagai kendala dialami oleh siswa yaitu ketika di sekolah sebelumnya anak belum dikenalkan dengan baik mengenai olah raga bola basket, rendahnya sarana dan lingkungan tempat mereka tinggal. Selain itu waktu pertemuan dalam pembelajaran yang terbatas membuat beberapa siswa kurang menguasai pengetahuan secara maksimal;

Sedangkan hasil pemahaman siswa yang tinggi dan sangat tinggi menunjukkan jika beberapa siswa memang sangat menguasai peraturan pertandingan bola basket. Hal tersebut dikarenakan beberapa anak tersebut dari sekolah dasar sudah dikenalkan olahraga basket, dan bahkan di rumah sering bermain bola basket.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup, sehingga responden hanya memberikan jawaban berdasarkan pilihan yang ada.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya diketahui hasil tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap Peraturan Permainan Bola Basket yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8,06 %, kategori tinggi sebesar 17,74 %, kategori sedang sebesar 48,38 %, kategori rendah sebanyak sebesar 22,58 %, dan kategori sangat Rendah sebesar 5,55 %. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket adalah sedang.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi SMA N 1 Banguntapan untuk mengetahui pengetahuan siswa Kelas X terhadap peraturan permainan bola basket.
2. Peneliti akan semakin paham mengenai faktor yang mempengaruhi pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket.

C. Saran

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

1. Peneliti hanya melakukan penelitian pada pengetahuan siswa mengenai peraturan permainan bola basket, bagi peneliti selanjutnya disarankan sampel dan variable penelitian yang lainya, sehingga diharapkan pengetahuan mengenai bola basket dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi siswa yang masih mempunyai pengetahuan rendah, diharapkan untuk meningkarkanya dengan cara belajar dan mencari referensi sendiri dari berbagai media informasi, dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran.
3. Peneliti tidak mengontrol secara langsung bagaimana proses pembelajaran di SMA N 1 Banguntapan sehingga peneliti hanya menyimpulkan berdasarkan hasil penlitian saja, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan observasi mengenai proses pembeajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1992, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ahmadi. (2002). *Permainan Bolabasket*. Era Intermdia. Solo.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Dep. P dan K, 1973, *Peraturan Permainan Bola Basket*, Penerbit Exac Bandung.
- Djamarah, S.B., dan Aswan, Z. 2006. *Strategi belajar mengajar edisi revisi*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Faruq, M. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bolabasket*. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Faruq. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Permainan Dan Olahraga Bolabasket*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Guire. (1991). *Bola Basket, Taktik Menyerang, dan Teknik Bertahan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hoedaya, D. (2001). *Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Olahraga.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA kelas X*. Bandung: Erlangga.
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek SMA kelas 1*. Jakarta: Erlangga.
- Neuman, Hannes, 1988, *Bola Basket Pendidikan Dasar dan Latihan*, Penerbit PT. Gramedia Jakarta.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani, prinsip-prinsip dan Penerapannya*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga.
- Oliver, J. (2009). *Seri Dasar-dasar Olahraga. Dasar-dasar Bola Basket*. Cara yang lebih baik untuk mempelajarinya. Bandung: Pakar Raya.
- PERBASI. (2012) . *Official Basketball Rules 2012 (Peraturan Resmi Bolabasket 2012)*. (Alih bahasa: Harja Jaladri). Jakarta: PERBASI.

- Samsudin (2008) *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera.
- Sudijandoko. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia vol.7 no. 1.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sumiyarsono, D. (2002). *Keterampilan bolabasket*. Surakarta: Yudhistira.
- Sumiyarso, D. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahrgaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wissel, H.2000. *Bolabasket*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Wissel. (1996). *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Yusuf, A.M. (2017). *Metode penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat pernyataan validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP : 198205222009121006
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Akbar Fadlilah
NIM : 16601244027
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1
Banguntapan Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan
Permainan Bola Basket

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2019
Validator,



Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 198205222009121006

Catatan:

Beri tanda ✓

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or.
Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga
di Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Akbar Fadlilah
NIM : 16601244027
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1
Banguntapan Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan
Permainan Bola Basket

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Desember 2019
Pemohon,



Akbar Fadlilah
NIM. 16601244027

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama : Akbar Fadlilah

NIM : 16601244027

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan
Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1	Kemampuan Menghitung Peraturan Permainan Bola Basket	- kalimat disederhanakan
		- Sumber keahwaan
	Komentar Umum/Lain-lain: —	

Yogyakarta, Desember 2019

Validator,



Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 198205222009121006

Lampiran 2. Surat izin penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 219/UN34.16/PP.01/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

9 Maret 2020

Yth . Kepala Sekolah SMA N 1 Banguntapan
Ngentak, Baturetno, Banguntapan, Kalangan, Banguntapan, Bantul

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Akbar Fadlilah
NIM : 16601244027
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 1 Banguntapan Di Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Bola Basket
Waktu Penelitian : 25 Maret - 30 April 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP.19720310 199903 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Angket Uji Coba Penelitian

ANGKET UJI COBA PENELITIAN TINGKAT PENGETAHUAN SISWA KELAS 10 DI SMA N 1 BANGUNTAPAN KABUPATEN BANTUL TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET

Nama Lengkap :

Instansi Mengajar :

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan saya Akbar Fadlilah mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Ilmu Keolahragaan, Univeristas Negeri Yogyakarta. Saya meminta kesediaan seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Banguntapan Kabupaten Bantul untuk berpartisipasi dalam mengisi dan menjawab angket ini. Atas waktu dan kesediaanya, saya ucapkan terima kasih. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Petunjuk Pengisian Angket

Jawablah semua pertanyaan dengan memilih jawaban yang paling sesuai dengan pilihan anda dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban.

Keterangan:

SS (Sangat Setuju)

S (Setuju)

TS (Tidak Setuju)

STS (Sangat Tidak Setuju)

Daftar Pernyataan

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Apabila memasukkan bola ke dalam ring melalui titik penalti berjumlah 1 point				
2.	Apabila memasukkan bola ke dalam ring melalui garis dalam penalti berjumlah 2 point				
3.	Point berjumlah 3 apabila memasukkan bola ke dalam ring melalui garis luar penalti				
4.	Jumlah point 1 apabila pemain memasukan bola dari semua sisi lapangan				
5.	Lama waktu pertandingan permainan bola basket yang ditetapkan FIBA terbaru berjumlah 4 X 10 menit				
6..	Lama waktu pertandingan permainan bola basket yang ditetapkan FIBA terbaru berjumlah 4 X 15 menit				
7.	Pelanggaran yang terjadi apabila pemain melakukan dribble seketika berhenti dan menahan bola lalu melakukan dribble kembali termasuk pelanggaran double dribble				
8.	Pelanggaran double dribble terjadi apabila bola basket keluar dari garis lapangan				

9.	Pelanggaran yang terjadi apabila pemain berada di dalam keyhole lawan (daerah free throw) selama 3 detik yaitu 3 second				
10.	Pelanggaran 3 second dalam permainan bola basket terjadi apabila salah satu pemain melakukan lay up dan terjadi kesalahan yaitu 3 langkah sebelum lay up				
11.	Pelanggaran backball apabila pemain yang membawa bola kembali ke daerah pertahanan setelah melewati garis tengah lapangan				
12.	Pemain akan dinyatakan pelanggaran backball apabila melakukan serangan ke daerah lawan				
13.	Pemain dinyatakan pelanggaran travelling saat pemain membawa bola basket lebih dari dua langkah tanpa mendribble				
14.	Jika pemain akan melakukan lay up dengan jumlah langkah 3 kali akan dikenakan pelanggaran berupa travelling				
15.	Pemain hanya diizinkan melakukan 2 langkah sebelum melakukan tembakan atau shooting				
16.	Pemain akan dinyatakan travelling apabila pemain melakukan dribble seketika berhenti dan menahan bola dengan kedua tangan lalu melanjutkan dribble kembali				
17.	Jumlah lama waktu shot clock permainan bola basket yang berjumlah 24 detik				
18.	Jika salah satu pemain menguasai bola basket di area pertahanan lawan dan tidak segera mengumpan atau melempar bola ke ring melebihi 24 detik akan dinyatakan travelling				
19.	Pelanggaran 8 second yang diberikan kepada tim apabila selama 8 detik bola tidak melewati garis tengah				

20.	Pelanggaran 8 second terjadi apabila salah satu pemain terlalu lama menguasai bola di daerah area lawan selama 8 detik				
-----	--	--	--	--	--

Lampiran 5. Data Uji Coba

No. Resp.	Butir Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4
2	3	4	2	2	2	3	3	2	2	4	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2
3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4
4	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
5	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
6	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4
7	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	2	3	4	3	4	4
8	4	2	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	4	4	2	4
9	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4
10	3	4	2	3	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3
11	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2
12	3	3	3	3	2	4	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
13	3	4	2	3	3	4	1	2	4	2	4	1	3	3	3	2	3	3	4	3
14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4
16	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4
17	3	4	2	2	2	3	3	2	2	4	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2
18	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4
19	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
20	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
21	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4
22	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	2	3	4	3	4	4

23	4	2	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	4	4	2	4
24	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4
25	3	4	2	3	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3
26	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2
27	3	3	3	3	2	4	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
28	3	4	2	3	3	4	1	2	4	2	4	1	3	3	3	2	3	3	4	3
29	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4
31	4	3	4	4	2	4	2	3	2	1	2	1	4	4	2	3	4	4	2	4
32	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2
33	3	1	3	3	2	3	4	2	3	1	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3
34	3	2	1	3	2	3	2	1	1	1	1	3	3	3	4	2	3	3	1	3
35	4	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	35	100,0

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

b.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,841
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,897
		N of Items	10 ^b
Total N of Items			20
Correlation Between Forms			,856

a. The items are: VAR00001, VAR00002, VAR00003, VAR00004, VAR00005, VAR00006, VAR00007, VAR00008, VAR00009, VAR00010.

b. The items are: VAR00011, VAR00012, VAR00013, VAR00014, VAR00015, VAR00016, VAR00017, VAR00018, VAR00019, VAR00020.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,930	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	56,4000	117,012	,866	,923
VAR00002	56,6286	121,534	,424	,931
VAR00003	57,0286	123,205	,386	,931
VAR00004	56,4571	115,844	,862	,922
VAR00005	57,0000	122,882	,373	,931
VAR00006	56,2286	122,005	,606	,927
VAR00007	57,0000	122,647	,422	,930
VAR00008	56,9143	116,787	,752	,924
VAR00009	56,9714	115,205	,705	,925
VAR00010	57,3429	117,761	,465	,931
VAR00011	56,9714	115,205	,705	,925
VAR00012	57,3714	118,417	,490	,930
VAR00013	56,7429	120,961	,531	,928
VAR00014	56,4571	115,844	,862	,922
VAR00015	56,7714	122,887	,411	,930
VAR00016	56,9714	122,911	,524	,928
VAR00017	56,4000	117,012	,866	,923
VAR00018	56,5714	118,429	,740	,925
VAR00019	56,9714	115,205	,705	,925
VAR00020	56,4571	115,844	,862	,922

Lampiran 7. Data Penelitian

Resp	Pendapat dan soal (4/3/2/1)																				JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	2	3	3	4	1	4	1	4	1	4	4	3	2	3	2	3	2	58
2	4	4	4	1	4	1	3	2	3	1	4	1	2	2	4	2	3	2	3	1	51
3	4	4	4	1	4	2	4	1	4	1	4	1	4	3	3	1	4	4	4	1	58
4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	49
5	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	54
6	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	62
7	3	2	3	2	4	1	4	1	3	1	4	1	4	2	3	2	3	2	2	3	50
8	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	1	2	3	2	3	50
9	3	2	3	1	3	1	3	1	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	55
10	3	3	4	2	3	3	4	1	3	4	4	1	4	1	3	1	1	4	1	4	54
11	2	2	4	1	4	1	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	1	57
12	4	4	4	4	4	2	4	1	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	3	65
13	1	4	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	54
14	3	4	4	2	4	2	3	2	3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	4	2	60
15	3	4	4	2	4	1	3	1	4	1	4	1	4	3	3	1	2	3	4	1	53
16	4	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	1	4	56
17	2	4	3	2	4	4	4	3	2	4	2	2	4	4	3	4	4	4	2	4	65
18	3	4	4	1	4	4	3	2	3	2	4	2	4	4	4	2	4	2	3	2	61
19	4	3	4	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	58
20	4	4	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	1	1	3	1	4	1	3	2	50
21	1	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4	1	4	1	4	1	4	1	1	1	47
22	4	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	59
23	4	4	4	1	4	1	4	1	3	1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	61

24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
25	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	55
26	4	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	4	56
27	3	4	4	2	1	4	4	2	3	2	4	1	4	1	4	4	4	2	1	4	4	58
28	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
29	4	4	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	3	4	2	4	2	3	3	3	59
30	4	4	4	2	4	3	4	1	4	1	4	1	3	4	2	1	3	2	4	2	4	57
31	3	2	4	1	3	4	3	1	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	3	2	4	51
32	4	4	4	3	4	1	4	1	4	1	4	1	4	3	3	1	4	1	4	1	4	56
33	4	4	4	1	4	2	4	1	4	2	4	1	4	4	4	1	3	1	4	1	4	57
34	4	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	4	56
35	3	3	3	2	4	2	4	1	3	1	4	2	4	4	4	1	3	2	3	2	4	55
36	4	2	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	1	4	4	3	3	3	2	2	4	58
37	4	4	4	3	3	2	3	1	4	2	4	1	4	1	3	2	3	2	3	1	4	54
38	3	4	4	1	4	1	4	2	3	4	4	1	3	4	4	1	3	1	3	2	4	56
39	4	4	4	1	4	1	2	1	4	1	4	1	4	1	4	3	4	1	4	1	4	53
40	3	4	4	2	3	2	2	3	3	3	4	1	3	2	3	3	3	2	3	2	4	55
41	2	3	1	2	3	1	3	1	2	3	1	1	3	3	3	4	2	2	3	3	4	46
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
43	2	2	4	3	1	3	4	1	2	2	3	1	4	3	3	2	2	3	2	4	4	51
44	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
45	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	51
46	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	54
47	4	2	4	1	4	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	4	50
48	2	3	4	1	1	3	4	1	3	1	4	1	4	3	4	2	3	3	3	3	4	53
49	2	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57

50	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	54
51	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	61
52	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
53	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	53
54	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	68
55	4	4	4	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	57
56	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	51
57	2	4	4	1	2	3	4	1	3	3	3	1	3	4	4	2	4	3	3	1	55
58	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	54
59	4	4	4	3	3	2	3	3	4	2	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	59
60	4	4	4	3	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	55
61	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	65
62	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	1	1	3	4	4	3	4	55

Peraturan Permainan								Peraturan Pelanggaran															
Resp	1	2	3	4	5	6	Jml	Resp	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
1	4	4	4	2	3	3	20	1	4	1	4	1	4	1	4	4	3	2	3	2	3	2	38
2	4	4	4	1	4	1	18	2	3	2	3	1	4	1	2	2	4	2	3	2	3	1	33
3	4	4	4	1	4	2	19	3	4	1	4	1	4	1	4	3	3	1	4	4	4	1	39
4	3	2	3	2	3	2	15	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	34
5	3	2	3	2	3	2	15	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	39
6	4	4	4	2	4	2	20	6	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	42
7	3	2	3	2	4	1	15	7	4	1	3	1	4	1	4	2	3	2	3	2	2	3	35
8	2	3	3	2	2	3	15	8	2	2	2	3	3	2	3	3	4	1	2	3	2	3	35
9	3	2	3	1	3	1	13	9	3	1	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	42
10	3	3	4	2	3	3	18	10	4	1	3	4	4	1	4	1	3	1	1	4	1	4	36
11	2	2	4	1	4	1	14	11	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	1	43
12	4	4	4	4	4	2	22	12	4	1	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	3	43
13	1	4	4	2	4	1	16	13	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	38
14	3	4	4	2	4	2	19	14	3	2	3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	4	2	41
15	3	4	4	2	4	1	18	15	3	1	4	1	4	1	4	3	3	1	2	3	4	1	35
16	4	4	4	1	4	1	18	16	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	1	4	38
17	2	4	3	2	4	4	19	17	4	3	2	4	2	2	4	4	3	4	4	4	2	4	46
18	3	4	4	1	4	4	20	18	3	2	3	2	4	2	4	4	4	2	4	2	3	2	41
19	4	3	4	2	3	4	20	19	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	38
20	4	4	4	2	4	1	19	20	4	1	4	1	4	1	1	1	3	1	4	1	3	2	31
21	1	4	4	1	4	1	15	21	4	1	1	4	4	1	4	1	4	1	4	1	1	1	32
22	4	4	4	2	3	3	20	22	4	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	39
23	4	4	4	1	4	1	18	23	4	1	3	1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	43
24	3	3	3	3	3	3	18	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42

25	4	4	3	3	3	2	19		25	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	36
26	4	4	4	1	4	1	18		26	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	38
27	3	4	4	2	1	4	18		27	4	2	3	2	4	1	4	1	4	4	4	2	1	4	40
28	4	4	4	2	4	2	20		28	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	52
29	4	4	4	2	4	1	19		29	4	1	4	1	4	1	4	3	4	2	4	2	3	3	40
30	4	4	4	2	4	3	21		30	4	1	4	1	4	1	3	4	2	1	3	2	4	2	36
31	3	2	4	1	3	4	17		31	3	1	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	3	2	34
32	4	4	4	3	4	1	20		32	4	1	4	1	4	1	4	3	3	1	4	1	4	1	36
33	4	4	4	1	4	2	19		33	4	1	4	2	4	1	4	4	4	1	3	1	4	1	38
34	4	4	4	1	4	1	18		34	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	38
35	3	3	3	2	4	2	17		35	4	1	3	1	4	2	4	4	4	1	3	2	3	2	38
36	4	2	4	2	2	4	18		36	4	2	4	2	4	2	1	4	4	3	3	3	2	2	40
37	4	4	4	3	3	2	20		37	3	1	4	2	4	1	4	1	3	2	3	2	3	1	34
38	3	4	4	1	4	1	17		38	4	2	3	4	4	1	3	4	4	1	3	1	3	2	39
39	4	4	4	1	4	1	18		39	2	1	4	1	4	1	4	1	4	3	4	1	4	1	35
40	3	4	4	2	3	2	18		40	2	3	3	3	4	1	3	2	3	3	3	2	3	2	37
41	2	3	1	2	3	1	12		41	3	1	2	3	1	1	3	3	3	4	2	2	3	3	34
42	3	3	3	3	3	3	18		42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
43	2	2	4	3	1	3	15		43	4	1	2	2	3	1	4	3	3	2	2	3	2	4	36
44	2	3	3	2	3	2	15		44	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
45	2	3	3	3	3	2	16		45	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	35
46	2	3	3	2	3	3	16		46	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	38
47	4	2	4	1	4	3	18		47	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	32
48	2	3	4	1	1	3	14		48	4	1	3	1	4	1	4	3	4	2	3	3	3	3	39
49	2	2	4	2	3	2	15		49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
50	2	3	4	3	2	3	17		50	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	37

Lampiran 8. Statistik Data Penelitian

Frequencies

Statistics

	Kemampuan pengetahuan peraturan permainan bola basket	Peraturan Pertandingan	Peraturan Pelanggaran
N	Valid	62	62
	Missing	0	0
Mean	56,1129	17,6613	38,4516
Median	56,0000	18,0000	38,0000
Mode	54,00 ^a	18,00	38,00
Std. Deviation	4,84550	2,11895	3,92001
Minimum	46,00	12,00	31,00
Maximum	72,00	22,00	52,00
Sum	3479,00	1095,00	2384,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Kemampuan pengetahuan peraturan permainan bola basket

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
46,00	1	1,6	1,6	1,6
47,00	1	1,6	1,6	3,2
49,00	1	1,6	1,6	4,8
50,00	4	6,5	6,5	11,3
51,00	5	8,1	8,1	19,4
53,00	4	6,5	6,5	25,8
54,00	7	11,3	11,3	37,1
55,00	7	11,3	11,3	48,4
56,00	6	9,7	9,7	58,1
Valid 57,00	5	8,1	8,1	66,1
58,00	5	8,1	8,1	74,2
59,00	4	6,5	6,5	80,6
60,00	3	4,8	4,8	85,5
61,00	3	4,8	4,8	90,3
62,00	1	1,6	1,6	91,9
65,00	3	4,8	4,8	96,8
68,00	1	1,6	1,6	98,4
72,00	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Peraturan Pertandingan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
12,00	1	1,6	1,6	1,6
13,00	1	1,6	1,6	3,2
14,00	2	3,2	3,2	6,5
15,00	8	12,9	12,9	19,4
16,00	6	9,7	9,7	29,0
17,00	6	9,7	9,7	38,7
Valid 18,00	16	25,8	25,8	64,5
19,00	8	12,9	12,9	77,4
20,00	11	17,7	17,7	95,2
21,00	2	3,2	3,2	98,4
22,00	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Peraturan Pelanggaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
31,00	1	1,6	1,6	1,6
32,00	2	3,2	3,2	4,8
33,00	1	1,6	1,6	6,5
34,00	4	6,5	6,5	12,9
35,00	7	11,3	11,3	24,2
36,00	5	8,1	8,1	32,3
37,00	5	8,1	8,1	40,3
38,00	9	14,5	14,5	54,8
39,00	8	12,9	12,9	67,7
Valid 40,00	4	6,5	6,5	74,2
41,00	3	4,8	4,8	79,0
42,00	6	9,7	9,7	88,7
43,00	3	4,8	4,8	93,5
45,00	1	1,6	1,6	95,2
46,00	1	1,6	1,6	96,8
49,00	1	1,6	1,6	98,4
52,00	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	