

**TINGKAT PEMAHAMAN PEGIAT KOMUNITAS BOLA BASKET DI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA 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 :

Raafi Zulfikar

15602241047

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2021

TINGKAT PEMAHAMAN PEGIAT KOMUNITAS BOLA BASKET DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET

Oleh:

Raafi Zulfikar

15602241047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan bola basket di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan metode survei. Populasi yang digunakan yaitu seluruh pegiat komunitas bola basket di Daerah Istimewa Yogyakarta. Penentuan jumlah sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria umur 18-25 tahun dan didapatkan sampel sebanyak 50 orang. Instrumen menggunakan angket berupa pernyataan yang berkaitan dengan Peraturan Permainan Bola Basket dan berisi tiga aspek, yaitu aspek peraturan. Instrumen menggunakan angket berupa pernyataan yang berkaitan dengan Peraturan Permainan Bola Basket dan berisi tiga aspek, yaitu aspek peraturan permainan, *violations*, dan *fouls*. Uji Reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* Untuk Uji Validitas menggunakan pendapat *Expert Judgment* dan Teknik analisis data menggunakan persentase. Uji coba dilakukan di kota Serang dan Cilegeon, sedangkan penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket di Daerah istimewa Yogyakarta menggunakan *google forms*.

Hasil uji coba penelitian menunjukkan bahwa instrumen yang berisi 30 butir pernyataan terdapat 16 butir yang dinyatakan valid dan didapatkan nilai reliabilitas 0,833 dan termasuk dalam kategori “Baik”. Menurut hasil penelitian, didapatkan nilai tingkat pemahaman peraturan permainan bola basket yaitu, dari 50 responden terdapat 3 orang (6%) memiliki tingkat pemahaman “Sangat Tinggi”. Sebanyak 9 orang (18%) memiliki tingkat pemahaman “Tinggi”. Sebanyak 17 orang (34%) memiliki tingkat pemahaman “Sedang”. Sebanyak 20 orang (40%) memiliki tingkat pemahaman “Rendah” dan sebanyak 1 orang (2%) memiliki tingkat pemahaman “Sangat Rendah”. Dengan demikian, tingkat pemahaman peraturan bola basket pada pegiat komunitas bola basket di DIY termasuk dalam kategori “Rendah” dengan presentase 40% dari jumlah responden.

Kata kunci: pegiat komunitas, peraturan bola basket, tingkat pemahaman

COMPREHENSION LEVEL OF BASKETBALL ENTHUSIAST COMMUNITY IN SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA ON THE BASKETBALL RULES

Oleh:

Raafi Zulfikar

15602241047

ABSTRACT

This research aims to determine the comprehension level of the basketball enthusiast community in Special Region of Yogyakarta on the basketball rules.

This research was categorized as a quantitative study with survey method. The research population was all basketball enthusiast communities in Special Region of Yogyakarta. The research samples were gained by using purposive sampling with the criteria of age at 18-25 years old and it obtained a sample of 50 people. The research instrument used a questionnaire in the form of statements relating to the Basketball Game Rules and contains three aspects in the aspects of game rules, violations, and fouls. The reliability test used Cronbach's Alpha while the validity test used the Expert Judgment opinion and data analysis technique used the percentage analysis. The trials were carried out in the cities of Serang and Cilegon, while the research was conducted by distributing questionnaires in the Special Region of Yogyakarta by using Google Forms.

The results of the research trial show that the instrument with 30 statement items consists of 16 valid items it gains a reliability value at 0.833 and it belongs to the "Good" category. According to the results of the study, the value of the level of comprehension on the basketball rules shows that out of 50 respondents there are 3 people (6%) who are in the "Very High" level of comprehension. A total of 9 people (18%) is in the "High" level of comprehension. A total of 17 people (34%) is in the "Medium" level of comprehension. A total of 20 people (40%) is in the "Low" level of comprehension, and for about 1 person (2%) is in the "Very Low" level of comprehension. Hence, the level of understanding on the basketball rules of the basketball enthusiast community in Special Region of Yogyakarta is included in the "Low" level with a percentage of 40% of the total respondents.

Keywords: community, basketball rules, level of comprehension

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN PEGIAT KOMUNITAS BOLA BASKET DI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET

Disusun oleh :

Raafi Zulfikar

NIM.15602241047

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program studi
Pendidikan Keplatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 23 November 2021

TIM PENGUJI


Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Budi Aryanto, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		19/11/2021
Dr. Lismadiana, M.Pd Sekretaris		18/11/2021
Dr. Fauzi, M.Si Penguji		17/11/2021

Yogyakarta, 23 November 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raafi Zulfikar

NIM : 15602241047

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga S-1

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas bola basket di Daerah Istimewa Yogyakarta Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya yang saya buat sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah digunakan.

Yogyakarta, 4 Oktober 2021
Penulis,



Raafi Zulfikar
NIM.15602241047

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN PEGIAT KOMUNITAS BOLA BASKET DI DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA
BASKET**

Disusun Oleh :

Raafi Zulfikar

NIM. 15602241047

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir
Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 18 Oktober 2021

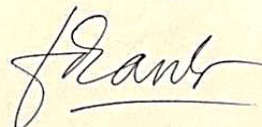
Mengetahui,
Ketua Program Studi



Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.

NIP. 196004071986012001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Budi Aryanto, M.Pd

NIP. 196902152000121001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, akhirnya saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT karena senantiasa memberikan kesehatan jasmani maupun rohani, rahmat, pertolongan dan kelancaran dalam kehidupan saya
2. Kedua orang tua Bapak Muh. Azis Anhar dan Ibu Siska Hardiyanti yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan moral, dan kasih sayangnya.
3. Keluarga besar H. Damanhuri (alm) dan Keluarga besar Bapak Harsono yang selalu ikut mendoakan untuk kelancaran tugas akhir saya.
4. Bapak Dr. Budi Aryanto M.Pd. yang tidak pernah lelah untuk membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Nurona Suci Budiyanti sebagai pasangan yang tidak pernah berhenti mendorong penulis agar cepat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. UKM bola basket UNY yang telah bersedia menjadi tempat belajar dan berkembang untuk saya
7. Club ASEBA Basketball yang telah mengenalkan penulis kepada olahraga Bola Basket.
8. Teman-teman PKO B 2015, Seluruh Komunitas Bola Basket di DIY yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah ikhlas menjadi responden dalam tugas akhir saya.

HALAMAN MOTO

“Jangan pernah khawatir akan hidup. Semua sudah dipersiapkan dengan sebaik mungkin, tetap belajar dan jangan berpuas diri”

“Kegagalan datang karena diri kita sendiri, begitupun dengan kesuksesan”

“Kesalahan adalah salah satu langkah untuk kesuksesan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasma dengan pihak terkait. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Budi Aryanto S,Pd, M,Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Budi Aryanto, M.Pd., Ibu Dr. Lismadiana, M.Pd., dan Bapak Dr. Fauzi, M.Si. selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Ibu Prof. Dr. Endang Rini Sukamti M.S. selaku Kepala Jurusan Pendidikan Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bidang studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sama dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Duwi Kurnianto, S.pd, M.Or dan Bapak Sedyo Mukti Wibowo, S.Psi selaku Validator Kuesioner dalam penelitian ini
7. Semua pegiat komunitas bolabasket yang telah membantu penulis untuk memperoleh data untuk dijadikan bahan Tugas Akhir Skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per-satu.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak akan menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 4 Oktober 2021
Penulis,



Raafi Zulfikar
NIM.15602241047

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTO.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Hakikat Pemahaman.....	10
2. Hakikat Permainan Bola Basket.....	14
3. Teknik Dasar Permainan Bola Basket.....	15
4. Hakikat Peraturan Permainan Bola Basket	17
5. Pengertian Komunitas	31
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir	34
D. Pertanyaan Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38

A.	Desain Penelitian.....	38
B.	Definisi Operasional Variable.....	38
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
E.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	41
F.	Uji Coba Instrumen.....	45
G.	Uji Validitas Instrumen.....	45
H.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	46
I.	Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
1.	Deskripsi Lokasi, waktu, dan Subjek Penelitian.....	49
2.	Hasil Uji Coba Penelitian.....	50
3.	Hasil Penelitian.....	54
4.	Analisis Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket.....	55
B.	Pembahasan.....	61
C.	Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		65
A.	Kesimpulan.....	65
B.	Implikasi.....	66
C.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Pegiat Komunitas Bola Basket di DIY	40
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	44
Tabel 3. Bobot skor Jawaban	45
Tabel 4. Norma Pengkategorian.....	48
Tabel 5. Pengelompokan Pegiat Bola Basket Memulai Bermain Basket	49
Tabel 6. Pengelompokan Umur Responden Penelitian.....	50
Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji Coba	51
Tabel 8. Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 9. Butir Pernyataan yang dinyatakan Valid	52
Tabel 10. Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 11. Kisi-kisi angket Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Bola Basket Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket.....	53
Tabel 12. Deskripsi Data Hasil Penelitian	54
Tabel 13. Tabel Nilai Aspek berdasarkan Peraturan Permainan.....	55
Tabel 14. Tabel Nilai berdasarkan Aspek <i>Violations</i>	57
Tabel 15. Tabel Nilai berdasarkan Aspek <i>Fouls</i>	58
Tabel 16. Tabel Nilai Peraturan Permainan Bola Basket Secara Lingkup Besar ..	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Pikir	36
Gambar 2. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket berdasarkan Aspek Peraturan Permainan.....	56
Gambar 3. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket berdasarkan Aspek <i>Violations</i>	57
Gambar 4. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket berdasarkan Aspek <i>Fouls</i>	58
Gambar 5. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket secara keseluruhan.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Dosen	71
Lampiran 2. Lembar Validasi Wasit	73
Lampiran 3. Google Form Angket Uji Coba Penelitian	75
Lampiran 4. Google Form Angket Penelitian	80
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	83
Lampiran 6. Jawaban Responden.....	85
Lampiran 7. Tabel Hasil Analisis Data	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga bola basket termasuk dalam kategori olahraga bola besar. Bola basket dimainkan oleh 2 tim yang saling berhadapan dan masing-masing tim berisikan 5 orang. Bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Cara memainkannya bola boleh di oper (dilempar ke teman), boleh di pantulkan ke lantai (ditempat maupun sambal berjalan) dan tujuannya adalah memasukan bola kedalam keranjang musuh untuk memperoleh point (Imam Sodikun, 1992). Menurut Wissel (2012: viii), *“Basketball is for everyone. Although it is an extremely youthful sport, with ten age males participating the most, it is played by both sexes of all ages and sizes and also by the physically challenged, including people in wheelchairs”*.

Kosasih (2008: 2) menjelaskan bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan kaki dan tangan dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik, emosi dan team balance, baik dalam posisi bertahan maupun menyerang. Bola basket diciptakan pada tanggal 15 Desember 1891 oleh seorang guru dari Kanada yang bernama Dr. James Naismith. Pada tanggal 20 Januari 1892 di gelar pertandingan basket pertama yang resmi di selenggarakan di tempat kerja Dr. James Naismith. Pertandingan tersebut akan berhasil membawa sebuah permainan bola basket terkenal ke seluruh Amerika Serikat. Pada saat pertama kali kemunculan olahraga bola basket, jumlah tim keseluruhan hanya berjumlah 9 orang, selain itu,

hanya 13 aturan dasar tanpa dribble yang di gunakan. Olahraga bola basket masuk ke Indonesia pertama kali bersamaan dengan datangnya pedagang dari cina, tepatnya saat menjelang kemerdekaan. Pada masa itu hanya club-club besar yang berdiri di beberapa kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Semarang, Bandung, dan Yogyakarta.

Liem Tjien Siong atau Sonny Hendrawan adalah salah satu pemain bola basket legendaris pertama yang dimiliki oleh Indonesia, beliau berhasil mengharumkan nama Indonesia di kancah Asia. Indonesia adalah negara yang pertama kali menggelar Pekan Olahraga Nasional (PON) pada tahun 1948 di kota Solo. Pada kesempatan kali itu olahraga bola basket masuk kedalam daftar cabang olahraga yang di pertandingan. Pada saat itu olahraga bola basket mulai di akui keberadaannya di Indonesia dan menjadi tren olahraga terkini pada kala itu.

Bola basket merupakan olahraga yang sangat banyak digemari di berbagai kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Olahraga bola basket juga merupakan salah satu olahraga prestasi yang terus dikembangkan dalam pembinaan atletnya. Sesuai dengan tujuan bermain bola basket yang mengharuskan memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan melakukan tembakan ke dalam basket, Wissel Hall (2000: 43) mengungkapkan bahwa kemampuan yang harus dikuasai seorang pemain adalah kemampuan memasukan bola atau *shooting* dan kemampuan bertahan. Salah satu alat untuk mengukur keberhasilan suatu pembinaan atlet adalah melalui event pertandingan bola basket.

Sebuah pertandingan bola basket pada hakikatnya akan didasari oleh peraturan. Didalam olahraga bola basket peraturan tersebut disusun dan diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale Basketball*), khususnya pada komisi teknis (*Technical Commission*), dan disebut sebagai (*Official Basketball Rules, FIBA, 2019*). Dalam perkembangannya, *official Basketball Rules* telah mengalami beberapa kali revisi. Perubahan tersebut tidak lain untuk memberikan jawaban kepada semua aktivis olahraga terutama pada olahraga bola basket yang menuntut suatu permainan yang semakin atraktif, dinamis, dan progresif sehingga dapat menarik banyak peminat. Didalam olahraga basket, peraturan permainan diterapkan untuk memberikan kelancaran serta sportivitas dalam bertanding.

Wasit atau *Referee* adalah orang yang bertugas dilapangan pada saat event pertandingan bola basket. Di saat pertandingan bola basket, seorang wasit lah yang berhak memutuskan sebuah kejadian didalam pertandingan bola basket. Kualitas seorang wasit dapat menentukan kualitas pertandingan itu sendiri. Maka dari itu seorang wasit di tuntut mempunyai pengetahuan tentang peraturan basket dan jiwa kepemimpinan yang tinggi. Seorang wasit pun di tuntut mampu menyelesaikan semua permasalahan yang ada dalam pertandingan bola basket. Seorang wasit harus berlaku seadil-adilnya dalam menentukan keputusan.

Ketika memimpin suatu pertandingan. Seorang wasit harus menatap pluit untuk memutuskan terjadinya kesalahan yang banyak sekali dan memberikan hukuman yang sudah ditentukan di dalam *FIBA Rules 2020*. Isyarat wasit pun sudah baku di setiap kesalahannya. Urutan isyarat juga sudah baku sehingga keterampilan menjadi wasit hanya dapat dikuasai dengan cara Latihan yang berulang-ulang

dengan dipandu oleh wasit senior. Seorang wasit harus hafal dan memahami peraturan untuk dapat menerapkan sesuai aturan yang sudah diterbitkan. hanya dengan Latihan yang berulang-ulang dan potensi seorang wasit dapat mencapai keterampilan yang memuaskan.

Seorang wasit harus mempunyai sifat kepemimpinan yang tinggi, percaya diri, dan tenang. Wasit juga harus kuat dan tahan menghadapi teriakan atau ejekan penonton. Oleh karena itu seorang wasit dituntut mempunyai ketegaran mental yang luar biasa. Disamping itu juga seorang wasit dituntut untuk mempunyai respon yang baik pada setiap kesalahan yang terjadi. Oleh sebab itu untuk menjadi seorang wasit tidak hanya dipaksa untuk memahami peraturan saja, tetapi dituntut mempunyai pribadi yang tegar, percaya diri, serta memiliki jiwa kepemimpinan yang baik.

Menurut Etienne Wenger yang dikutip dalam (www.maxmanroe.com) mengungkapkan bahwa komunitas adalah kelompok social yang memiliki habitat lingkungan dan ketertarikan yang sama dalam ruang lingkup yang lainnya. Paul B. Horton dan Chaster L. Hunt juga mengungkapkan pendapatnya tentang komunitas yaitu suatu kelompok social atau sekumpulan manusia yang memiliki kesadaran akan keanggotaannya dan saling berinteraksi. Komunitas bisa dibedakan menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah komunitas berdasarkan minat. Kelompok komunitas berdasarkan minat adalah jenis komunitas yang terbentuk karena adanya kesamaan minat atau ketertarikan pada anggotanya. Komunitas jenis ini biasanya terbentuk dalam jumlah anggota yang besar dikarenakan komunitas tersebut dapat mendukung minat atau hobi mereka.

Komunitas bola basket adalah komunitas yang beranggotakan beberapa orang yang memiliki hobi yang sama dalam olahraga bola basket. Komunitas ini biasanya membuat kegiatan berbentuk olahraga bersama dan menyalurkan hobi bersama. Tidak hanya sekedar olahraga, komunitas ini juga menyiapkan dirinya untuk mengikuti berbagai pertandingan antar sesama komunitas. Banyak sekali *event organizer* olahraga yang dengan sengaja membuat sebuah pertandingan antar sesama komunitas sebagai wadah untuk pegiat komunitas bola basket berkompetisi dan meraih prestasi.

Seorang pegiat bola basket dituntut mempunyai pengetahuan tentang peraturan bola basket untuk mendukung prestasi dan penampilan mereka selama bertanding. Pengalaman bertanding juga tentunya menjadi salah satu penentu kualitas atlet tersebut di dalam lapangan pada saat bertanding. Pengalaman bagaimana cara menerapkan peraturan bola basket tersebut didalam pertandingan menjadi kunci utama seorang atlet mampu bermain dengan baik. Hal ini akan sangat tergantung pada banyak sedikitnya pengalaman yang telah di alami dan sampai berapa jauh telah mempelajari pengalaman-pengalaan tersebut. Pengalaman untuk menerapkan semua yang telah dimiliki yaitu berupa kemampuan-kemampuan baik berupa kemampuan fisik, psikis, pengetahuan, ataupun cara-cara pengendalian emosi dan *approach social* sangat besar manfaatnya. Akan terasa nyaman saat menonton pertandingan dengan kualitas pertandingan yang sangat bagus dan dapat di nilai dari banyak aspek, seperti skill atlet, mental atlet, strategi pelatih, dan yang paling penting adalah bagaimana atlet atau pegiat komunitas bola basket maupun pelatih memahami dengan benar peraturan permainan bola basket yang sudah

dikeluarkan oleh FIBA. Karena pada dasarnya untuk menjadi atlet *elite* bukan hanya dibutuhkan skill dan mental, tetapi dibutuhkan edukasi tentang peraturan permainan bola basket yang sesuai dengan peraturan yang telah di keluarkan oleh FIBA.

Pegiat komunitas bola basket dengan umur kurang lebih 18-25 tahun atau yang baru lulus dari pendidikan Sekolah Menengah Atas sudah bisa dikatakan matang dalam bermain bola basket dan di tunjang dengan banyaknya kompetisi yang sudah diikuti.

Berdasarkan pengalaman pribadi penulis yang juga seorang wasit bola basket di daerah Yogyakarta, banyak terjadi perbedaan pendapat antara wasit yang bertugas dengan atlet yang bertnding. Pertandingan tanpa dibantu oleh seorang wasit yang memiliki kewenangan yang baik, serta di tunjang dengan pengetahuan yang matang akan menimbulkan efek yang negative seperti keputusan yang kurang/tidak tepat sehingga dapat memicu timbulnya keributan antar pemain dengan wasit, wasit dengan pelatih, dan wasit dengan penonton. Selain di bantu oleh wasit yang memiliki pengetahuan matang, atlet pun harus bisa mempunyai pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket yang baik agar mampu bekerja sama dengan wasit dan perangkat pertandingan yang lain pada saat bertanding.

Peraturan permainan bola basket di ciptakan 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 tingat keleluasaan (dan juga ada batasan) kepada semua

personel yang terlibat di dalamnya. Karenanya seorang pelatih maupun atlet wajib mengerti dan memahami peraturan permainan dengan baik. Tidak lain agar mampu mengaplikasikan pemahaman tersebut pada saat pertandingan. Sebagai contoh, dengan adanya edukasi pengetahuan tentang peraturan bola basket tidak mungkin seorang atlet basket dengan membawa bola berada di *backcourt* nya selama lebih dai 8 detik atau timnya akan di bebaskan pelanggaran 8 detik. Selain hal tersebut di atas, pemahaman yang mendalam tentang peraturan permainan pun akan sangat membantu atlet dan pelatih dalam situasi pertandingan.

Faktanya, banyak atlet atau pegiat bola basket berusia rentang 18-25 tahun khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta yang tingkat pemahaman terhadap peraturan permainan masih kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, seperti kurangnya edukasi yang dilakukan oleh badan yang berwenang, kurangnya edukasi peraturan bola basket dari pelatih, dan lain sebagainya. Tetapi seorang atlet yang bertekad untuk menjadi atlet profesional tidak akan takut menghadapi masalah ini. Hal tersebut terjadi karena disaat tekad itu sudah ada maka atlet pun tidak hanya berlatih dan belajar soal skill, mental, fisik, dan kemampuan bermain basket tetapi akan terus belajar juga tentang peraturan permainan bola basket agar mampu bermain dengan baik. Setelah menyadari pentingnya pemahaman peraturan permainan bola basket, diharapkan para atlet mau memperdalam ilmu tentang peraturan permainan bola basket dan saling membantu untuk memajukan olahraga bola basket sendiri.

Didalam permainan olahraga bola basket, walaupun peraturan sudah berusaha di tegakkan, tetapi seringkali terjadi perbedaan persepsi pada saat pengambilan

keputusan di lapangan antara wasit dengan atlet. Selain itu, ketika permainan berlangsung dalam usaha merebut bola dari lawan, ada peristiwa yang terkesan disengaja, walaupun terjadi tanpa disadari oleh kedua belah pihak pemain. Mengenai permasalahan yang telah diuraikan, penulis ingin meneliti dengan judul “Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket Pegiat Komunitas Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di tulis di atas, dapat diambil beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pentingnya seorang wasit dan pegiat maupun atlet bola basket memahami tentang peraturan permainan bola basket.
2. Terdapat atlet di Daerah Istimewa Yogyakarta yang masih kurang memahami peraturan permainan bola basket
3. Terdapat pegiat bola basket yang kurang memahami peraturan permainan bola basket.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan dibatasi pada tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket yang mengikuti komunitas bola basket di DIY mengenai peraturan permainan bola basket.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah yaitu “Bagaimana

tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket di DIY terhadap peraturan permainan bola basket?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan bola basket di Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang telah di tulis dalam penelitian ini, hasil penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada berbagai pegiat lain yang mengikuti komunitas bola basket mengenai pentingnya memahami peraturan permainan bola basket.

2. Manfaat Teoritis

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas ataupun suatu pekerjaan. Pengetahuan tidak akan bermakna dalam penerapan apabila dalam penerapan tidak didukung oleh suatu pemahaman terhadap pengetahuan itu sendiri. Pemahaman mengacu kepada kemampuan untuk menyerap arti atau bahan yang dipelajari (Sardiman 1996: 17). Sudijono (2011: 50) mengemukakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu ini diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Hal ini dapat menunjukkan dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi katau sebaliknya, menafsirkan sesuatu dengan cara menjelaskan atau membuat intisari, dan memperkirakan kecenderungan pada masa yang akan datang. Hasil belajar sub ranah ini meningkat satu tahap lebih tinggi dari pada sub ranah pengetahuan.

Oleh sebab itu atlet dituntut memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Pemahaman merupakan suatu proses konstruktivitis social dalam memahami berbagai teks, tidak hanya semata-mata memahami makna kata-

kata dan kalimat dalam suatu teks saja, tetapi juga pemanfaatan pengetahuan pembaca yang berhubungan dengan teks yang di bacanya (Faisal, 2013: 31).

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

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasetelah adanya proses tahu diharapkan seseorang mampu memahami tentang sesuatu hal yang telah dipelajari atau diketahui. Dalam penelitian ini pemahaman diartikan kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar.

b. Jenis-jenis Pemahaman

Menurut Bloom (1979: 89) jenis pemahaman dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- 1) *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau

symbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam symbol atau sebaliknya

- 2) *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan bukan pokok, seperti mampu mengartikan suatu kesamaan.
- 3) *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapan membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

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

- 1) Pengetahuan

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.

- 2) Pemahaman

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang di tandai antara lain

dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

3) Aplikasi (penerapan)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu

4) Analisis

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.

5) Sintesis

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

6) Evaluasi

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerima suatu teori atau konsep yang dipelajari untuk

kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktek.

2. Hakikat Permainan Bola Basket

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

Bentuk permainan yang diinginkan adalah permainan dengan menggunakan bola yang berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur membawa lari bola, tanpa unsur menjegal, dengan menghilangkan gawang, ditambah adanya sasaran untuk merangsang dan sebagai tujuan permainan (Dedy Sumiyarsono, 2002: 2)

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

Permainan bola basket merupakan permainan tim yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan 5 pemain. Prinsip dasar dalam bermain bola basket ialah

memasukan bola ke dalam ring lawan sebanyak mungkin sesuai dengan peraturan yang berlaku. Basket bukan saja merupakan permainan tim tetapi juga permainan individual. Meningkatkan diri sebagai pemain tetapi tidak mementingkan diri sendiri dalam permainan tim. Hal tersebut memerlukan pengetahuan keahlian dasar yang diterapkan ke dalam permainan (Aryanto, 2015).

Bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat (Kosasih, 2008: 2). Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih *skill* individu pemain, fisik, emosi, dan *team balance*, baik dalam posisi *defense* maupun *offense*. Berdasarkan dari pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu berisi 5 orang dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan mencetak angka dan yang mendapat angka terbanyak akan menjadi pemenang. Bola di pindahkan dengan cara mengoper, men-*dribble*, menggelindingkan, dan sebagainya sesuai peraturan yang berlaku. Untuk menjadi sebuah tim yang hebat maka latihan disiplin sangat penting untuk membentuk kerjasama tim dan melatih *skill* individu, fisik, dan emosi.

3. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Bola basket merupakan permainan beregu atau tim dengan menggunakan bola besar. Untuk dapat memainkan permainan, seseorang harus menguasai keterampilan dasar dalam permainan ini. Seperti yang disampaikan oleh Tennyson (2011: 8) yaitu: “*if you want to play basketball better, then you most definitely have to understand and master the basics of this game*”. Apabila atlet menguasai

keterampilan dasar yang baik maka akan mendapatkan efisiensi gerak, akurasi gerak dan terhindar dari cedera yang tidak diinginkan.

Menurut Donovan (2013: 28-126) keterampilan bermain bola basket antara lain *passing, dribbling, shooting, rebounding, dan defense*. Menurut Faucher (2000: 37) keterampilan dasar bermain bola basket dibagi menjadi dua: (1) keterampilan menyerang yang meliputi olah tubuh, olah bola, *passing, cutting, screening, rebound, shooting*, dan (2) keterampilan bertahan yang meliputi kuda-kuda dan olah kaki. Tennyson (2011: 8) mengemukakan bahwa teknik dasar dalam permainan bola basket adalah *dribbling, passing, shooting, rebounding, offense, dan defense*. Wissel, Hall (2000: vi) juga mengemukakan bawah teknik dasar bermain bola basket sebagai berikut :

- a. *Foot Work* (Gerakan Kaki)
- b. *Shooting* (Menembak)
- c. *Passing dan catching* (Mengoper dan Menangkap)
- d. *Men-dribble*
- e. Memantulkan
- f. Bergerak dengan bola
- g. Bergerak tanpa bola
- h. Bertahan

Untuk memiliki keterampilan dasar yang baik, yang harus dilakukan adalah dengan menguasai teknik dasar tersebut dengan baik. Karena apabila keterampilan dasar tersebut telah dikuasai dengan baik oleh pemain, maka pemain dapat bermain dengan baik. Untuk meningkatkan penguasaan keterampilan yang lebih tinggi perlu

ditambah dengan pengulangan latihan, sehingga dapat menjadi gerakan yang otomatis. Semua keterampilan dasar tersebut penting dimiliki pemain karena keterampilan tersebut menentukan hasil pertandingan sebuah tim bola basket untuk menentukan kemenangan. Berdasarkan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain bola basket tersebut antara lain adalah menggiring (*dribble*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), merayah (*rebound*) dan bertahan (*defense*).

4. Hakikat Peraturan Permainan Bola Basket

a. Pengertian Peraturan

Peraturan adalah suatu aturan yang disepakati dan mengikat sekelompok orang atau lembaga dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu, Relly Komaruzaman (2007: 31). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 836) peraturan adalah tatanan, petunjuk, kaidah, atau ketentuan yang berfungsi mengatur. Aturan internasional permainan bola basket untuk kompetisi antar negara dibuat oleh *Federation International of Basketball* (FIBA), di Indonesia para pemain profesional beserta atlet bola basket lainnya bermain dibawah peraturan PERBASI (Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia).

b. Peraturan Permainan

Peraturan permainan bola basket adalah suatu peraturan yang diciptakan oleh induk organisasi bola basket internasional dan dibakukan untuk membatasi gerak para atlet bola basket dan menjadikan permainan bola basket lebih menarik.

Berikut ini merupakan peraturan permainan bola basket berdasarkan FIBA Rules 2018:

1) Definisi

a) Pertandingan Bola Basket

Bola basket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

b) Pemenang pertandingan

Tim yang mencetak angka pertandingan lebih banyak pada akhir waktu permainan akan menjadi pemenang.

2) Lapangan permainan

a) Lapangan permainan

Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter yang diukur dari sisi dalam garis batas.

b) *Backcourt*

Backcourt suatu tim terdiri dari keranjang miliknya sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian lapangan dibatasi oleh endline dibelakang keranjang miliknya sendiri, *side line* dan garis tengah

c) *Frontcourt*

Frontcourt suatu tim terdiri dari keranjang miliknya sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh

endline dibelakang keranjang lawan, *side line* dan sisi dalam dari garis tengah terdekat dengan keranjang lawan.

3) Perlengkapan

Berikut ini adalah perlengkapan yang harus tersedia, diantaranya:

- a) Perangkat papan pantul, terdiri dari :
 - Papan pantul
 - Keranjang yang terdiri dari ring (tahan tekanan) dan jarring
 - Struktur penyangga papan pantul termasuk lapisan
- b) Bola basket
- c) Jam pertandingan
- d) Papan pencatat angka
- e) Shot clock
- f) Stopwatch atau peralatan yang sesuai (dapat terlihat), untuk mengukur waktu *time-out* (bukan jam pertandingan)
- g) 2 sinyal suara yang keras dan jelas yang terpisah dan berbeda, masing-masing satu untuk
 - Operator *shotclock*
 - Pencatat skor/waktu
- h) *Scoresheet*
- i) Penunjuk *foul* pemain
- j) Penunjuk *team foul*
- k) Tanda panah *alternatingposseion*
- l) Lantai permainan

m) Pencahayaan yang memadai

4) Peraturan Tim

a) Tidak lebih dari 12 anggota tim yang berhak untuk bermain, termasuk seorang kapten.

b) Seorang pelatih kepala

c) Maksimal anggota delegasi yang mendampingi, termasuk maksimal 2 asisten pelatih yang boleh duduk di bangku cadangan. Jika tim memiliki asisten pelatih, nama asisten pelatih pertama harus ditulis di dalam *scoresheet*.

d) Selama waktu permainan 5 anggota tim dari masing-masing tim harus berada di lapangan permainan dan boleh di ganti.

e) Seorang pemain pengganti akan menjadi pemain dan seorang pemain akan menjadi pemain pengganti ketika :

- Wasit memberi isyarat pemain pengganti untuk memasuki lapangan permainan.
- Selama *time-out* atau jeda permainan, seorang pemain cadangan meminta pergantian pemain kepada pencatat skor

5) Peraturan Kapten: Tugas dan wewenang

a. Kapten (CAP) adalah seorang pemain yang ditunjuk oleh pelatih kepala untuk mewakili timnya di lapangan permainan. Dia dapat berkomunikasi secara sopan dengan wasit selama pertandingan untuk mendapatkan informasi hanya ketika bola menjadi mati dan jam pertandingan berhenti.

- b. Kapten dapat memberitahu *crew chief* tidak lebih dari 15 menit setelah pertandingan berakhir, jika timnya mengajukan protes atas hasil pertandingan dan menandatangani *scoresheet* di kolom
 - c. “*Captain’s signature in case of protest*”
- 6) Peraturan Waktu Permainan
- a. Pertandingan akan terdiri dari 4 quarter dengan waktu masing-masing 10 menit
 - b. Akan ada jeda permainan selama 20 menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai.
 - c. Akan ada jeda permainan selama 2 menit diantara quarter pertama dan kedua (babak pertama), diantara quarter ketiga dan keempat (babak kedua) dan sebelum tiap overtime.
 - d. Akan ada jeda paruh waktu selama 15 menit
- 7) Permulaan dan Akhir dan Suatu Quarter
- a. Quarter pertama dimulai ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) *crew chief* pada saat bola diudara untuk *jump ball*.
 - b. Semua quarter atau *overtimes* lainnya dimulai ketika bola telah diserahkan/berada pada pegangan pemain yang melakukan *throw-in*.
 - c. Pertandingan tidak dapat dimulai jika salah satu tim tidak berada dilapangan dengan 5 orang pemain yang siap untuk bermain.
 - d. Untuk semua pertandingan, tim yang disebut pertama dalam jadwal (tim tuan rumah) akan menempati bangku cadangan dan

keranjangnya di sisi kiri dari petugas meja, menghadap lapangan permainan. Bagaimanapun jika kedua tim setuju, mereka dapat bertukar bangku cadangan dan atau bertukar keranjang.

- e. Sebelum quarter pertama dan ketiga, kedua tim berhak untuk pemanasan di setengah lapangan permainan yaitu dimana keranjang lawan berada.
- f. Kedua tim akan bertukar keranjang di babak kedua
- g. Suatu quarter, overtime atau pertandingan akan berakhir ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu quarter atau overtime. Apabila papan pantul dilengkapi dengan lampu berwarna merah pada sisi-sisinya, nyala lampu akan lebih diutamakan daripada suara sinyal jam pertandingan

8) Definisi Jump Ball

- a. Bola loncat terjadi ketika *crew chief* (wasit utama) melambungkan bola di lingkaran tengah diantara dua pemain berlawanan pada permulaan quarter pertama.
- b. Bola harus ditepis dengan tangan oleh salah satu atau kedua pelompat setelah mencapai titik tertinggi.
- c. Peloncat tidak boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali sampai bola telah menyentuh salah satu pemain selain peloncat atau lantai.
- d. Jika bola tidak ditepis oleh salah seorang atau kedua peloncat, maka bola loncat harus diulang

9) Bagaimana Bola Dimainkan

- a. Selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di-*dribble* ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan
- b. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan sengaja menendang atau menahan bola dengan bagian manapun dari atau memukul bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan terenggam. Tetapi bagaimanapun juga apabila dengan tidak sengaja bersinggungan atau menyetuh bola dengan bagian manapun dari kaki bukan merupakan *violation*.

10) Status Bola

Beberapa hal yang menyebabkan status bola menjadi hidup adalah sebagai berikut :

- a. Selama *jump ball*, bola dilepaskan dari tangan (kedua tangan) *crew chief* (wasit utama) pada saat bola dilambungkan.
- b. Pada saat lemparan bebas (*freethrow*), bola telah diserahkan atau berada pada pegangan penembak *freethrow*.
- c. Pada saat lemparan ke dalam (*throw-in*), bola telah diserahkan atau berada di tangan pemain yang akan melakukan *throw-in*.

Beberapa hal yang menyebabkan status bola menjadi mati adalah sebagai berikut :

- a. Tercipta suatu bola masuk atau *freethrow* yang berhasil.

- b. Seorang wasit meniup peluitnya ketika bola ada dalam permainan (hidup).
- c. Terlihat secara jelas bahwa bola tidak akan masuk ke dalam keranjang pada saat melakukan *freethrow*.
- d. Sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu *quarter* atau *overtime*.
- e. Sinyal *shot-clock* (pelanggaran 24 detik) berbunyi ketika suatu tim sedang menguasai bola.
- f. Bola yang sedang melayang pada suatu tembakan untuk mencetak angka disentuh oleh seorang pemain dari tim manapun setelah seorang wasit meniup peluitnya; sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu babak dalam pertandingan; dan sinyal jam *shot-clock* (pelanggaran 24 detik) berbunyi;

11) Lokasi Seorang Pemain dan Wasit

Lokasi seorang pemain ditentukan dimana dia menyentuh lantai. Ketika pemain tersebut berada di udara, dia tetap mempunyai status yang sama seperti saat dia menyentuh lantai untuk terakhir kali. Dalam hal ini termasuk garis batas, garis tengah, garis 3 angka, garis *freethrow*, garis-garis yang membatasi daerah bersyarat, dan garis-garis yang membatasi daerah *no-charge semicircle*.

Lokasi seorang wasit ditentukan dengan cara yang sama seperti halnya pemain. ketika bola menyentuh seorang wasit, hal ini sama dengan menyentuh lantai dimana wasit tersebut berada.

12) Penguasaan Bola

Penguasaan bola dimulai ketika seorang pemain dari tim tersebut menguasai bola hidup dengan cara memegang, men-*dribble*, atau mendapatkan bola hidup yang telah diserahkan oleh *crewchief* (wasit utama).

Penguasaan tim akan dinyatakan berakhir ketika pemain lawan mendapatkan penguasaan, status bola menjadi mati, dan bola telah lepas dari tangan (kedua tangan) pada suatu tembakan untuk mencetak angka.

13) Bola Masuk (kapan terjadi dan nilainya)

Bola masuk terjadi ketika bola hidup memasuki keranjang dari atas dan tetap berada didalamnya atau sepenuhnya melewati keranjang tersebut. Bola dianggap berada didalam keranjang ketika sebagian kecil bola berada didalam keranjang dan di bawah level *ring*.

Peraturannya setiap bola masuk akan dihitung untuk tim yang menyerang ke keranjang lawan dimana bola telah masuk, dengan ketentuan; bola masuk berasal dari *freethrow* akan dihitung satu angka, sebuah bola masuk dari daerah tembakan dua angka maka akan dihitung 2 angka, sebuah bola masuk dari daerah untuk mencetak tiga angka dihitung 3 angka, dan ketika bola menyentuh ring pada *freethrow* terakhir atau satu-satunya dan disentuh secara sah oleh pemain manapun sebelum bola masuk kedalam keranjang maka bola masuk akan dihitung sebagai 2 angka.

14) *Throw-in* (lemparan kedalam)

Lemparan ke dalam terjadi ketika bola dioperkan ke dalam lapangan permainan oleh pemain yang berada diluar lapangan. Seorang wasit harus menyerahkan atau memberikan bola langsung dari tangan kepada pemain yang hendak melakukan lemparan ke dalam, dengan ketentuan wasit tidak lebih dari 4meter dari pemain yang melakukan lemparan ke dalam, dan pemain yang melakukan lemparan ke dalam harus berada pada tempat yang telah ditentukan oleh wasit. Pemain akan melakukan lemparan ke dalam dari tempat terdekat dengan terjadinya penyimpangan atau dimana pertandingan dihentikan, kecuali di belakang papan pantul.

Setelah terciptanya bola masuk atau *freethrow* yang terakhir (satu-satunya) berhasil maka siapapun pemain dari tim yang tidak mencetak angka akan melakukan lemparan ke dalam dari tempat manapun di belakang *endline* tim tersebut. Hal ini juga diterapkan setelah wasit memberikan bola langsung dari tangan pemain yang akan melakukan lemparan ke dalam setelah *time-out* atau penghentian pertandingan setelah bola masuk atau *freethrow* yang terakhir berhasil.

15) *Time out*

Time-out adalah penghentian pertandingan yang diminta oleh pelatih kepala atau asisten pelatih pertama dengan cara memberikan kontak yang bisa terlihat dengan jelas oleh pencatat angka atau petugas meja. Masing-masing *time-out* berdurasi satu menit.

16) Pergantian Pemain

Pergantian pemain merupakan penghentian pertandingan yang diminta oleh pemain pengganti untuk menjadi seorang pemain, peraturan pergantian pemain adalah sebagai berikut:

- a. Hanya pemain pengganti yang mempunyai hak meminta pergantian pemain dan akan menuju ke petugas meja lalu meminta pergantian pemain dengan jelas
- b. Pemain pengganti diperbolehkan memasuki lapangan dan menggantikan posisi pemain yang digantikan setelah wasit meniupkan peluitnya dan mengisyaratkan pemain tersebut memasuki lapangan;
- c. Jika pergantian pemain diminta selama jeda permainan selain selama waktu jeda setengah babak, pemain pengganti harus melapor ke pencatat angka sebelum memasuki pertandingan;

17) *Violation*

Violation adalah penyimpangan atas peraturan. Sebagai hukuman dari penyimpangan yang dilakukan, maka bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* di tempat terdekat dengan penyimpangan, kecuali tepat berada di belakang papan pantul, dan kecuali kalau dinyatakan lain dalam peraturan.

- a. *Travelling* pergerakan yang tidak sah dari satu atau dua kaki melebihi batas yang telah ditentukan, ke segala arah, ketika memegang bola hidup di lapangan permainan.

- b. *Double dribble* atau *illegal dribble* merupakan penyimpangan saat menggiring bola di mana ketika pemain berhenti *men-dribble* dan mencoba *men-dribble* kembali dengan kedua tangan
- c. *Three Seconds* dimana seorang pemain tidak boleh berada di daerah bersyarat lawan lebih dari tiga (3) detik berturut-turut ketika timnya sedang menguasai bola hidup di *front court* (daerah serang).
- d. *Five second* terbagi menjadi dua, yaitu *5 seconds inbound* terjadi di mana tim penyerang tidak berhasil melempar bola dalam 5 detik ketika wasit memberikan bola. Sedangkan *5 seconds in possession* terjadi ketika pemain penyerang gagal mengoper bola dalam waktu 5 detik setelah dijaga dalam jarak 6 kaki oleh pemain *deffense*.
- e. *Eight Seconds* dimana seorang pemain tidak boleh menguasai bola di daerah pertahanannya sendiri selama lebih dari delapan (8) detik atau ketika sedang *throw-in*, bola menyentuh atau disentuh secara sah oleh pemain manapun di daerah pertahanannya sendiri
- f. *Twenty four Seconds* adalah waktu yang diberikan kepada sebuah tim untuk melakukan penguasaan atas bola hidup dan waktu yang diberikan untuk melakukan penyerangan atau usaha mencetak angka dalam sebuah permainan

- g. Bola telah kembali ke *backcourt* (daerah pertahanan), dimana sebuah tim yang sedang menguasai bola hidup di daerah serangannya tidak boleh menyebabkan bola kembali ke wilayah daerah pertahannya secara tidak sah

18) *Foul*

Foul adalah penyimpangan dari peraturan mengenai persinggungan perseorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif. Beberapa *foul* mungkin saja bisa diputuskan kepada suatu tim. Terlepas dari hukumannya, tiap *foul* akan dibebankan, dimasukkan ke dalam *scoresheet* kepada pelakunya dan dihukum sesuai dengan peraturan.

Foul yang terjadi ketika seorang pemain sedang melakukan *act of shoot* (rangkaian gerakan menembak) akan mendapatkan *freethrow* sesuai dengan dimana pemain tersebut melakukan *act of shoot*. Sedangkan jika *foul* terjadi ketika pemain tidak sedang dalam posisi menembak maka hanya akan diberikan lemparan bebas dari garis tepi lapangan.

- a. *Personal foul* adalah *foul* persinggungan seorang pemain dengan seorang lawan, baik saat bola hidup ataupun mati. Seorang pemain tidak boleh melakukan *hold, block, push, charge*, menjegal, atau menghambat laju pemain lawan dengan menjulurkan tangan, lengan, siku, bahu, pinggul, kaki, lutut, pergelangan kaki. Tidak diperkenankan juga mengikuti kehendaknya untuk bermain kasar.

- b. *Double Foul* adalah situasi di mana dua (2) pemain yang berlawanan saling melakukan *personal foul* satu sama lainnya pada waktu yang hampir bersamaan.
- c. *Technical foul* adalah *foul* tanpa persinggungan seorang pemain atas perilaku yang dalam batas kewajaran, tetapi tidak dibatasi untuk mengabaikan peringatan wasit, berkomunikasi dengan perangkat pertandingan secara tidak sopan, menggunakan gerak-isyarat menantang atau menghasut penonton, menempatkan tangan (kedua tangan) didekat mata lawan untuk menghalangi pandangan, mengayunkan siku secara berlebihan, dan pura-pura menjatuhkan diri untuk mendapatkan *foul*.
- d. *Unsportsmanlike Foul* adalah *personal foul* di mana dalam penilaian wasit bukan merupakan usaha yang dibenarkan untuk memainkan bola secara langsung di dalam semangat dan maksud dari peraturan, melakukan kontak keras yang disebabkan dalam upaya untuk bermain bola,
- e. *Disqualifying foul* merupakan tindakan sangat keras yang berlebihan oleh seorang pemain, anggota tim cadangan, pelatih kepala, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain, dan anggota delegasi yang mendampingi.

c. Peraturan Pertandingan

Peraturan pertandingan adalah peraturan yang dibuat oleh panitia pertandingan setempat sesuai situasi dan kondisi.

5. Pengertian Komunitas

Istilah kata komunitas berasal dari bahasa latin *Communitas* yang berasal dari kata dasar *Communis* yang artinya masyarakat, public atau banyak orang. Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian komunitas sebagai sebuah kelompok social dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko, dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Komunitas adalah sebuah kelompok social yang terdiri dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, komunitas dalam konteks manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Menurut Mac Iver dalam Mansyur, *community* diistilahkan sebagai persekutuan hidup atau paguyuban dan dimaknai sebagai suatu daerah masyarakat yang ditandai dengan beberapa tingkatan pertalian kelompok social satu sama lain. Keberadaan komunitas biasanya didasari oleh beberapa hal yaitu Lokalitas, dan *Sentiment Community*.

Menurut Mac Iver dalam Soerjono Soekanto, unsur-unsur dalam *sentiment community* adalah :

a. Seperasaan

Unsur seperasaan muncul akibat adanya tindakan anggota dalam komunitas yang mengidentifikasikan dirinya dengan kelompok dikarenakan adanya kesamaan kepentingan

b. Sepenanggungan

Sepenanggungan diartikan sebagai kesadaran akan peranan dan tanggung jawab anggota komunitas dalam kelompoknya

c. Saling memerlukan

Unsur saling memerlukan diartikan sebagai perasaan ketergantungan terhadap komunitas baik yang sifatnya fisik maupun psikis.

Komunitas berdiri karena adanya beberapa orang yang mempunyai minat yang sama. Di Daerah Istimewa Yogyakarta banyak sekali sekumpulan orang yang menjadi satu karena mempunyai minat yang sama, khususnya dalam olahraga bola basket. Peminat bola basket yang cukup banyak di Daerah Istimewa Yogyakarta menyebabkan timbul banyaknya komunitas atau pegiat bola basket. Ada beberapa komunitas yang aktif di sekitaran Daerah Istimewa Yogyakarta diantaranya Game 15, Semangat Sinar Surya, OTYK Bantul, Wisnu Murti Sleman, dan Starfight Yogyakarta.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penulisan skripsi, peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan ilmiah.

1. Penelitian oleh Al Amin Rois pada tahun 2017 yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah

Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan metode survey dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi yang berjumlah 76 orang. Untuk teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berada pada kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (7,89%), berkategori rendah sebanyak 10 siswa (13,16%), berkategori sedang sebanyak 35 siswa (46,05%), berkategori baik sebanyak 23 siswa (30,26%). Dan berkategori sangat baik sebanyak 2 siswa (2,63%). Berdasarkan nilai-nilai tersebut maka tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori sedang.

2. Penelitian oleh Ndaru Nur Wibowo pada tahun 2020 yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem terhadap Peraturan Permainan Bola Basket”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan metode survey dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem berjumlah 28 orang. Untuk teknik

analisis data yang digunakan oleh penulis adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan siswa ekstrakurikuler di SMP Negeri 4 pakem berada dalam kategori sangat kurang sebanyak 16 siswa (57%), kategori kurang sebanyak 4 siswa (14%), kategori cukup sebanyak 2 siswa (7%), kategori baik sebanyak 2 siswa (7%), dan kategori baik sekali sebanyak 4 siswa (14%). Berdasarkan data diatas bisa di ambil kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa SMP Negeri 4 pakem masih sangat kurang.

C. Kerangka Pikir

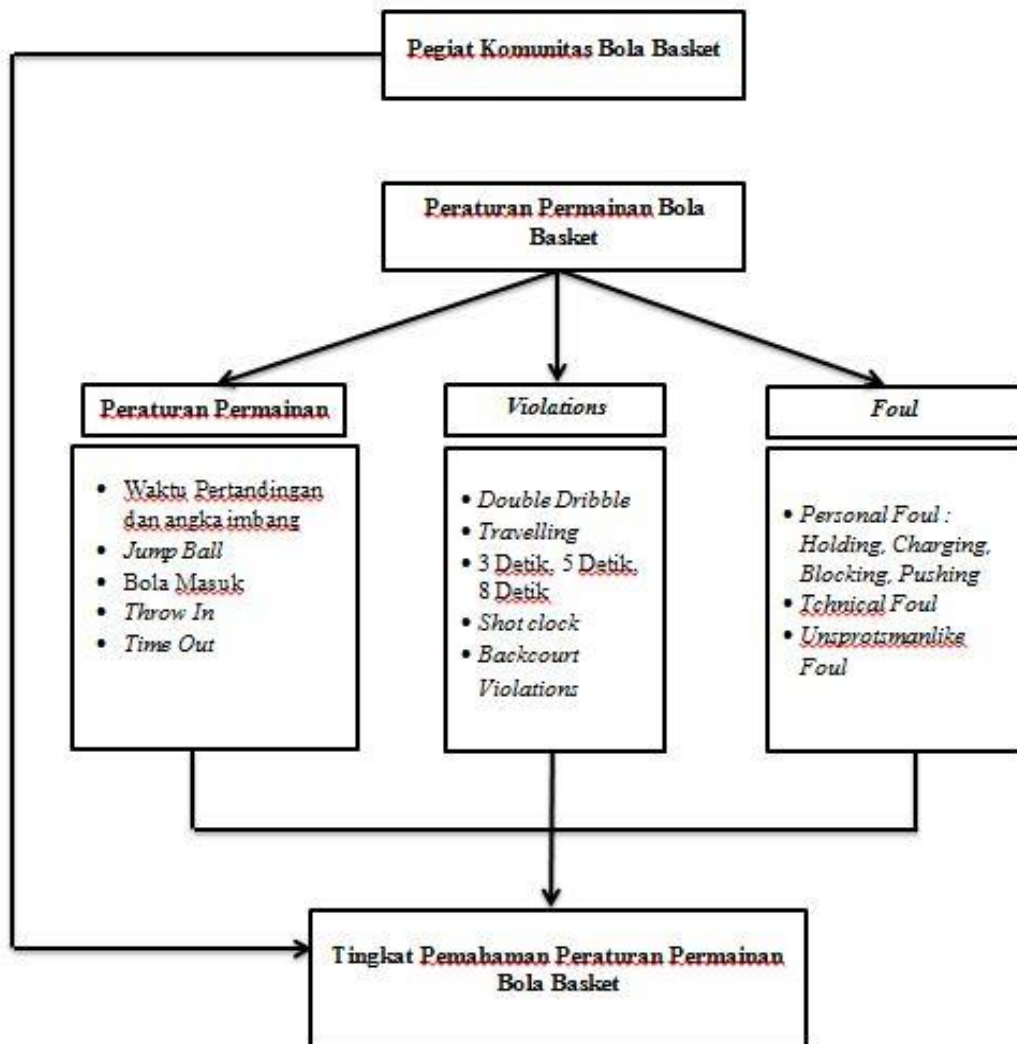
Pemahaman merupakan salah satu bentuk dari hasil belajar. Karena itu pemahaman sangat penting dimiliki oleh atlet supaya tujuan dari proses latihan bisa tercapai. Dalam olahraga bola basket tidak hanya mampu bermain menggunakan skill masing-masing individu yang dimiliki namun mereka juga harus memahami peraturan permainan bola basket tersebut berdasarkan FIBA rules. Pemahaman merupakan hal yang harus dimiliki oleh atlet, namun penulis belum mengetahui seberapa baik tingkat pemahaman atlet atau pegiat komunitas bola basket yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap peraturan permainan bola basket.

Olahraga bola basket adalah salah satu olahraga bola besar. Sama seperti olahraga lainnya, olahraga bola basket mempunyai peraturan permainan yang harus di terapkan di setiap permainan atau pertandingannya. Sebuah pertandingan bola basket pada hakikatnya akan didasari oleh peraturan. Didalam olahraga bola basket

peraturan tersebut disusun dan diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale Basketball*).

Peraturan permainan terdiri dari waktu permainan, angka imbang, dan *overtime*. Untuk aspek *violation* terdiri dari *travelling*, *shot clock*, *double dribble*, *3 second*, *5 second*, *8 second*, dan *backcourt violations*. Di aspek fouling terdiri dari *personal foul*, *technical foul*, dan *unsportmanlike foul*. Pada *personal foul* terdiri dari *pushing*, *blocking*, *holding*, dan *charging*.

Dari 3 aspek tersebut yang nantinya akan menjadi tolak ukur seberapa besar pengetahuan Pegiat bola basket yang ada di DIY terhadap peraturan permainan bola basket. Dengan harapan atlet atau pegiat komunitas bola basket tidak hanya mengetahui teknik dan taktik bermain bola basket, tetapi harus memahami juga peraturan permainan bola basket.



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana tingkat pemahaman mengenai peraturan permainan bola basket pada aspek peraturan permainan bola basket di pegiat komunitas bola basket?
2. Bagaimana tingkat pemahaman mengenai peraturan permainan bola basket pada aspek *fouls* pegiat komunitas bola basket?
3. Bagaimana tingkat pemahaman mengenai peraturan permainan bola basket pada aspek *Violations* di pegiat komunitas bola basket?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif. Berdasarkan tujuan penelitiannya termasuk dalam penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Penelitian deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran lebih rinci mengenai suatu gejala dari keseharian yang bertujuan menciptakan suatu kategori (Priyono: 2016).

Penelitian ini akan menggunakan tes yang berupa pernyataan dan skor dari perolehan tes tersebut kemudian dikelola dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan presentase. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap peraturan permainan bola basket.

B. Definisi Operasional Variable

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel tunggal, di mana tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket yang aktif mengikuti komunitas terhadap peraturan permainan bola basket. Tingkat pemahaman yang di artikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu ini diketahui dan diingat yang akan menjadi variable dalam penelitian ini. Penelitian

ini menggunakan 3 aspek peraturan permainan bola basket terdiri dari peraturan permainan, *violations*, *fouls*.

1. *Violation* merupakan penyimpangan dari peraturan yang mencakup *double*, *dribble*, *travelling*, *3 second*, *8 second*, *5 second*, *24 second* atau *shotclock*, dan *backcourt*.
2. Peraturan permainan mencakup waktu permainan dan *overtime*
3. *Fouls* merupakan penyimpangan peraturan mengenai persinggungan tiap individu yang tidak sah dengan lawan atau perilaku individu yang tidak sportif (*personal foul*) yang mencakup *pushing*, *holding*, *charging*, *blocking*, *technical fouls*, dan *unspotmanlike-fouls*.

Untuk *object* penelitian ini di tujukan kepada pegiat komunitas bola basket yang berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta, diantaranya adalah OTYK Bantul, Semangat ar Surya, GamSine 15, Star Fight, dan Wisnu Murti.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Pengambilan data penelitian ini dilakukan secara online, kuesioner di sebarakan melalui group salah satu media jejaring sosial yang dimiliki oleh komunitas tersebut karena mengingat penelitian ini dilaksanakan pada waktu pandemic Covid-19. Penelitian ini dimulai pada tanggal 31 Agustus 2021 dan selesai pada tanggal 19 September 2021.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyoo (2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Pegiat Komunitas bola basket di Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikategorikan berdasarkan usia 18-25 tahun. Berikut pegiat komunitas bola basket yang memiliki anggota mayoritas usia 18-25 tahun :

Tabel 1. Data Pegiat Komunitas Bola Basket di DIY

Nama Komunitas	Jumlah Populasi
Wisnu Murti	10
Starfight	10
SSS	10
OTYK	10
Game 15	10

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk mempersingkat waktu, tenaga, dan biaya maka teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, karena komunitas yang akan digunakan sebagai sampel penelitian memiliki ciri-ciri beranggotakan paling sedikit 10 orang, aktif melakukan olahraga bola basket, dan memiliki anggota yang berusia 18-25 tahun.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan survei. Dengan cara penulis menyebarkan link kuesioner menggunakan Google Form yang sudah dibuat dan di rancang sedemikian rupa kepada responden yang sudah ditentukan oleh penulis melalui personal chat pribadi atau group salah satu jejaring social yang dimiliki oleh komunitas tersebut dikarenakan penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19. Penulis menuliskan pesan tata cara pengisian kuesioner tersebut dengan jelas dan mudah dipahami. Butir-butir pertanyaan yang di gunakan merupakan pernyataan atau gambaran tentang beberapa kejadian yang terjadi pada saat bermain bola basket.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam Sugiyono (2017: 148) merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian bertujuan untuk mempermudah dalam proses penelitian agar mendapat data penelitian secara cermat dan sistematis. Hasil dari pengolahan data ini kemudian akan dijadikan sebagai sebuah kesimpulan dari hasil penelitian, dan akan menjawab permasalahan yang ada.

Instrumen ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang ditulis bertujuan agar responden bisa memilih salah satu jawaban sesuai dengan tingkat pemahaman responden terhadap pertanyaan tersebut. Angket tertutup bertujuan untuk membatasi jawaban dari responden agar terjadi kesamaan jawaban, sehingga memudahkan dalam proses pengolahan datanya. Butir-butir

pertanyaan yang disajikan merupakan gambaran tentang tingkat pemahaman pegiat bola basket terhadap peraturan permainan bola basket.

Sebelum melakukan uji coba, peneliti melakukan konsultasi dan validasi instrument penelitian peneliatan kepada ahli yang ditunjuk oleh dosen pembimbing. Konsultasi ahli dilakukan untuk menentukan kelayakan dari setiap butir soal, dan untuk mempermudah peneliti dalam penyusunan instrument maka langkah yang harus dilakukan menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-11) adalah :

a. Mendefinisikan konstrak

Konstrak dari penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan pegiat komunitas bola basket terhadap pengetahuan tentang permainan bola basket. Pengetahuan yang berisi peraturan permainan bola basket.

b. Menyidik factor

Menyidik faktor bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan di teliti. Faktor permainan bola basket mengenai peraturan permainan, *fouls*, dan *violations*.

c. Menyusun butir instrumen

Penyusunan butir-butir instrument mengacu pada factor-faktor yang berpengaruh pada penelitian ini. Butir-butir instrument disusun setelah factor-faktor tersebut dijabarkan menjadi butir soal. Berikut langkah dalam mengembangkan instrumen :

- 1) Menjabarkan variabel menjadi factor-faktor kedalam sub variable dan indikatornya
- 2) Menyusun tabel persiapan yaitu dengan kisi-kisi angket

3) Menyusun butir-butir pertanyaan

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba

Variable	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah	
			+	-		
Pemahaman peraturan permainan bola basket pegiat komunitas bola basket	Peraturan permainan	Peraturan permainan	1,2,3	26	4	
		Permulaan pertandingan	14	15	2	
		<i>Throw in</i>	18	7	2	
		<i>Time out</i>	22	24	2	
		Hak dan wewenang pelatih kepala	16,20		2	
		Kapten, hak dan wewenang	13		1	
		alternating possession	4,5	25	3	
	<i>violations</i>	<i>Double dribble</i>	27		1	
		<i>Travelling</i>	9		1	
		<i>3 seconds</i>	17		1	
		<i>5 seconds</i>	23,28		1	
		<i>8 seconds</i>	6		1	
		<i>24 seconds</i>	11	12	2	
		<i>backcourt</i>	9	10	2	
		<i>Out of bound</i>	8		1	
	<i>fouls</i>	<i>Personal foul</i>		19	1	
		<i>Technical foul</i>		21,29	2	
		<i>Unspotmenlike foul</i>	30		1	
	JUMLAH					30

Angket dalam penelitian ini tersusun menjadi 30 butir pernyataan dan terbagi menjadi pernyataan positif dan negatif yang digunakan sebagai konsistensi jawaban responden. Pernyataan berjumlah 21 pernyataan positif dan 9 pernyataan negatif. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah modifikasi skala *Likert* dengan interval 1 s/d 4 dengan 4 alternatif jawaban. Pemberian bobot skor jawaban dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3. Bobot skor Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: Sugiyono, (2017: 93-96)

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah disetujui oleh para ahli, kemudian di uji cobakan menggunakan sampel penelitian yang berbeda dengan yang seharusnya. Instrument bisa dikatakan baik apabila instrumen sudah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Lokasi pengambilan data uji coba bertempat di Kota Serang dan menggunakan pegiat bola basket yang sering bermain bola basket.

G. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Suharsimi Arikunto, 2010: 79). Perhitungan validitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan itu valid. Untuk menganalisis butir soal pada angket ini, peneliti menggunakan

pendapat ahli (*judgement*) yang handal di bidang permainan bola basket dan khususnya di bidang peraturan permainan bola basket.

Konsultasi kepada ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan untuk penelitian. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen dengan korelasi item. Valid tidaknya dilihat dari hasil analisis menggunakan program SPSS 20 *for windows* pada kolom *Corrected Item Total Correlation*. Semua butir pernyataan dikatakan valid jika memiliki nilai lebih dari 0,3 (Azwar, 2000).

Penulis menunjuk 2 orang sebagai validator yang mempunyai keahlian dalam bidang yang sesuai dengan variabel dalam penelitian ini yaitu Duwi Kurnianto M,Pd salah satu dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan Sedyo Mukti Wibowo S,Psi salah satu wasit bola basket level International yang berdomisili di Yogyakarta.

H. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas dapat menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengesanan, kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan *alpha cronbach*.

Suatu kuesioner maupun angket dikatakan reliabel apabila mempunyai nilai minimal *alpha cronbach* 0.7 (Riwikdikdo, 2007). Adapun interpretasi dari hasil nilai reliabilitas yang diperoleh sebagai berikut apabila nilai reliabilitas > 0.9

(*Excellent*), > 0.8 (*Good*), > 0.7 (*Acceptable*), > 0.6 (*Questionable*), > 0.5 (*Poor*), dan < 0.5 (*Unacceptable*) (Gliem&Gliem, 2003).

I. Teknik Analisis Data

Analisis atau pengelolaan data merupakan satu langkah penting dalam penelitian. Analisa data yang digunakan dalam penelitian. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistic deskriptif kuantitatif dengan presentase. Rumus yang digunakan untuk mencari presentase adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P : Angka Presentase
- F : Jumlah Frekuensi Jawaban
- N : Jumlah Subjek (responden)

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan Standar Deviasi. Untuk menentukan kriteria skor diberikan pengkategorian yang nantinya Hasil perhitungan di atas selanjutnya dibuat ke dalam histogram distribusi frekuensi. Berikut pengkategorian untuk menganalisis skor Likert yang diperoleh:

Tabel 4. Norma Pengkategorian

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

Keterangan :

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : Skor

SD : Standar Deviasi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, waktu, dan Subjek Penelitian

Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2021. Subjek yang digunakan untuk uji coba instrumen adalah pegiat komunitas bola basket yang berdomisili di Kabupaten Serang dan Kota Cilegon. Subjek uji coba berjumlah 30 orang dari berbagai komunitas yang ada di daerah tersebut.

Penelitian dilakukan secara online melalui group salah satu jejaring social yang dimiliki oleh komunitas tersebut pada tanggal 31 Agustus 2021. Subjek penelitian yang di gunakan adalah pegiat komunitas bola basket yang ada di sekitar Daerah Istimewa Yogyakarta. Kemudian di bagikan angket kuesioner yang berjumlah 16 butir pernyataan melalui group salah satu jejaring social yang mereka gunakan sebagai sarana komunikasi.

Deskripsi subjek penelitian yang digunakan adalah pegiat komunitas bola basket berjenis kelamin laki-laki berjumlah 42 orang dan 8 orang berjenis kelamin perempuan yang masih aktif bermain basket bersama komunitas tersebut. Adapun responden di kelompokkan berdasarkan kapan mereka mulai bermain bola basket tersedia tabel berikut:

Tabel 5. Pengelompokan Pegiat Bola Basket Memulai Bermain Basket

Mulai Bermain Basket	Frekuensi (orang)
SD	7
SMP	23
SMA	20

Adapun komunitas yang ikut membantu mengisi angket kuesioner diantaranya Wisnu Murti, Alumni Basket Muhi, Alumni Basket Patbhe, Gladiator, Semangat Sinar Surya, Komunitas Basket Magetan, Starfight, OTYK Bantul, UKM Bola Basket UNY, Catur Cakra, Dolpin Basketball, dan Pacific Caesar Surabaya. Sesuai kategori umur yang dimaksud oleh penulis, terdapat 2 orang berusia 19 tahun, 6 orang berusia 20 tahun, 11 orang berusia 21 tahun, 7 orang berusia 22 tahun, 6 orang berusia 23 tahun, 7 orang berusia 24 tahun, 5 orang berusia 25 tahun, dan 4 orang berusia 26 tahun.

Tabel 6. Pengelompokan Umur Responden Penelitian

Usia	Jumlah (orang)
18	-
19	2
20	6
21	11
22	7
23	6
24	7
25	5
26	4
Total	50 orang

2. Hasil Uji Coba Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan di Kota Serang, Banten dengan menyebarkan angket kepada pegiat komunitas bola basket yang ada Kota Serang. Adapun langkah-langkah untuk menguji apakah instrument memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data adalah:

Data angket penelitian yang berjumlah 30 butir pernyataan dengan 4 alternatif jawaban serta terdapat pernyataan positif dan pernyataan negative, selanjutnya

dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 *for windows*. Hasilnya di sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji Coba

Butir Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	Keterangan
X1	0.246	GUGUR
X2	0.221	GUGUR
X3	0.273	GUGUR
X4	0.376	VALID
X5	0.251	GUGUR
X6	0.232	GUGUR
X7	0.124	GUGUR
X8	-0.020	GUGUR
X9	0.122	GUGUR
X10	0.152	GUGUR
X11	0.455	VALID
X12	0.007	GUGUR
X13	0.585	VALID
X14	0.224	GUGUR
X15	0.457	VALID
X16	0.156	GUGUR
X17	0.303	VALID
X18	0.261	GUGUR
X19	0.380	VALID
X20	0.510	VALID
X21	0.311	VALID
X22	0.469	VALID
X23	0.652	VALID
X24	0.293	GUGUR
X25	0.599	VALID
X26	0.385	VALID
X27	0.487	VALID
X28	0.425	VALID
X29	0.396	VALID
X30	0.359	VALID

Berdasarkan hasil coba dengan menggunakan 30 butir pernyataan dan diolah menggunakan SPSS 20 for Windows, dengan nilai reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 8. Tabel Hasil Uji Reliabilitas

<i>Variable</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Keterangan</i>
Pemahaman Pegiat Bola Basket	0.816	30	<i>Good</i>

Berdasarkan tabel tersebut, hasil reliabilitas termasuk dalam kategori ”*Good*” tetapi terdapat 16 butir pernyataan yang valid dan 14 butir gugur. Butir tersebut dihilangkan dan diketahui hasil validitas berikut ini.

Tabel 9. Butir Pernyataan yang dinyatakan Valid

<i>Nomor</i>	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	<i>Keterangan</i>
X4	.356	VALID
X11	.342	VALID
X13	.673	VALID
X15	.457	VALID
X17	.343	VALID
X19	.360	VALID
X20	.520	VALID
X21	.337	VALID
X22	.544	VALID
X23	.581	VALID
X25	.642	VALID
X26	.424	VALID
X27	.404	VALID
X28	.342	VALID
X29	.390	VALID
X30	.383	VALID

Diketahui bahwa hasil reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 10. Tabel Hasil Uji Reliabilitas

<i>Variable</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Keterangan</i>
Pemahaman Pegiat Bola Basket	0.833	16	<i>Good</i>

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa butir pernyataan reliable karena mempunyai nilai *Cronbach alpha* >0,60. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument, maka diperoleh butir-butir pernyataan sebagai instrument yang valid dan reliable dengan nilai 0,833 yang termasuk dalam kategori “*Good*”.

Tabel 11. Kisi-kisi angket Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Bola Basket Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

Variable	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
			+	-	
Pemahaman peraturan permainan bola basket pegiat komunitas bola basket	Peraturan permainan	Peraturan permainan	1	4,12	3
		<i>Throw in</i>	6		1
		<i>Time out</i>	10	11	2
		Hak dan wewenang pelatih kepala	8		1
		Kapten, hak dan wewenang	5		1
	<i>Violations</i>	<i>Double dribble</i>	13		1
		<i>5 seconds</i>	14		1
		<i>24 seconds</i>		3	1
		<i>Backcourt</i>		2	1
		<i>Travelling</i>	9		1
	<i>Fouls</i>	<i>Personal foul</i>		7	1
		<i>Technical foul</i>		15	1

		<i>Unspotmenlike foul</i>	16		1
JUMLAH			8	8	16

3. Hasil Penelitian

Setelah mendapatkan 16 butir pernyataan yang valid untuk digunakan sebagai instrumen, selanjutnya mengetahui tingkat pemahaman pengetahuan pegiat komunitas bola basket yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap peraturan permainan bola basket menggunakan angket pernyataan yang berjumlah 16 butir. Didapatkan data hasil penelitian terkait Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket yang ditujukan untuk Pegiat Komunitas Bola Basket yang di bagi menjadi 3 aspek yaitu aspek Peraturan Permainan, *Violations*, dan *Fouls*.

Tabel 12. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data	Maximum	Minimum	Mean	Standar Deviasi
Aspek Peraturan Permainan	32	20	25,75	3,04
Aspek <i>Violations</i>	25	8	12,16	3,01
Aspek <i>Fouls</i>	12	4	8,49	2,11
Peraturan Permainan Bola Basket	37	64	46,29	6,07

Pada Aspek Peraturan Permainan didapatkan nilai *Maximum* (Tinggi) 32, Nilai *Mean* (Rata-Rata) 25,75, dan Nilai *Minimum* (Rendah) 20. Pada Aspek *Violations* didapatkan nilai *Maximum* (Tinggi) 25, *Mean* (Rata-Rata) 12,16, Nilai *Minimum* (Rendah) 8. Di Aspek *Fouls* didapatkan Nilai *Maximum* (Tinggi) 12, *Mean* (Rata-Rata) 8,49, dan Nilai *Minimum* (Rendah) nya adalah 4. Dan nilai berdasarkan Peraturan Permainan Bola Basket dalam lingkup besar di peroleh Nilai *Minimum* (Rendah) 37, Nilai *Mean* (Rata-Rata) 46,29, Nilai *Maximum* (Tinggi) 64, dan Nilai Standar Deviasinya adalah 6,07.

4. Analisis Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket

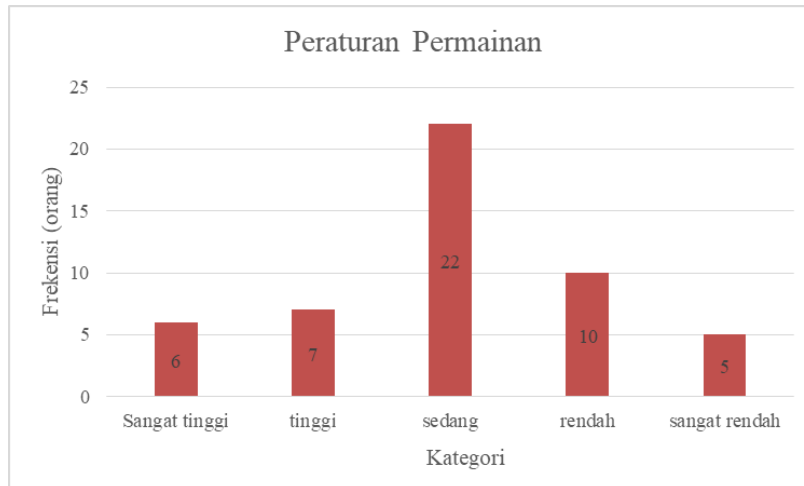
Berdasarkan data yang sudah di analisis menggunakan aplikasi *Microsoft Excell 2020 version* diperoleh hasil data yang telah dibagi menjadi 3 aspek dan Peraturan Permainan Bola Basket secara besar akan di jelaskan dibawah ini :

a. Aspek Peraturan Permainan

Tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket berdasarkan Aspek Peraturan Permainan diukur dengan 8 butir pernyataan yang di isi oleh 50 orang responden. Lalu data diolah mendapatkan hasil skor “Sangat Tinggi” 6 orang (12%), 7 orang (14%) mendapat skor “Tinggi”, 22 orang mendapatkan skor “Sedang” (44%), 10 orang mendapatkan skor “Rendah” (20%), dan 5 orang mendapatkan skor “Sangat Rendah” (10%) . Berikut jika di sajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram:

Tabel 13. Tabel Nilai Aspek berdasarkan Peraturan Permainan

Kategori	Interval	Frekuensi (orang)	Persentase
Sangat tinggi	$X > 30,30$	6	12%
tinggi	$27,26 < X \leq 30,30$	7	14%
sedang	$24,23 < X \leq 27,26$	22	44%
rendah	$21,19 < X \leq 24,23$	10	20%
sangat rendah	$X \leq 21,19$	5	10%
Total		50	100%



Gambar 2. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket berdasarkan Aspek Peraturan Permainan.

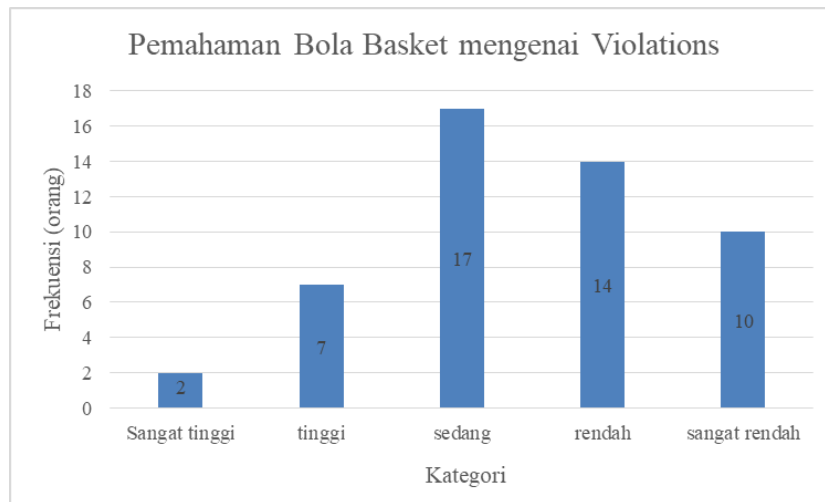
Berdasarkan gambar tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket di dalam aspek Peraturan Permainan termasuk dalam kategori “Sedang” dengan jumlah frekuensi 22 orang (44%).

b. Aspek *Violations*

Tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket berdasarkan Aspek *Violations* diukur dengan 5 butir pernyataan yang diisi oleh 50 orang responden. Lalu data diolah mendapatkan hasil skor “Sangat Tinggi” 2 orang (4%), 7 orang (14%) mendapat skor “Tinggi”, 17 orang mendapatkan skor “Sedang” (34%), 14 orang mendapatkan skor “Rendah” (28%), dan 10 orang mendapatkan skor “Sangat Rendah” (20%). Berikut jika disajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram:

Tabel 14. Tabel Nilai berdasarkan Aspek *Violations*

Kategori	Interval	Frekuensi (orang)	Persentase
Sangat tinggi	$X > 16,68$	2	4%
Tinggi	$13,66 < X \leq 16,68$	7	14%
Sedang	$10,65 < X \leq 13,66$	17	34%
Rendah	$7,64 < X \leq 10,65$	14	28%
sangat rendah	$X \leq 7,64$	10	20%
Total		50	100%



Gambar 3. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket berdasarkan Aspek *Violations*.

Berdasarkan frekuensi yang diperoleh berdasarkan hasil analisis, tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket di dalam aspek *Violations* termasuk dalam kategori “Sedang” dengan jumlah frekuensi 17 orang (34%).

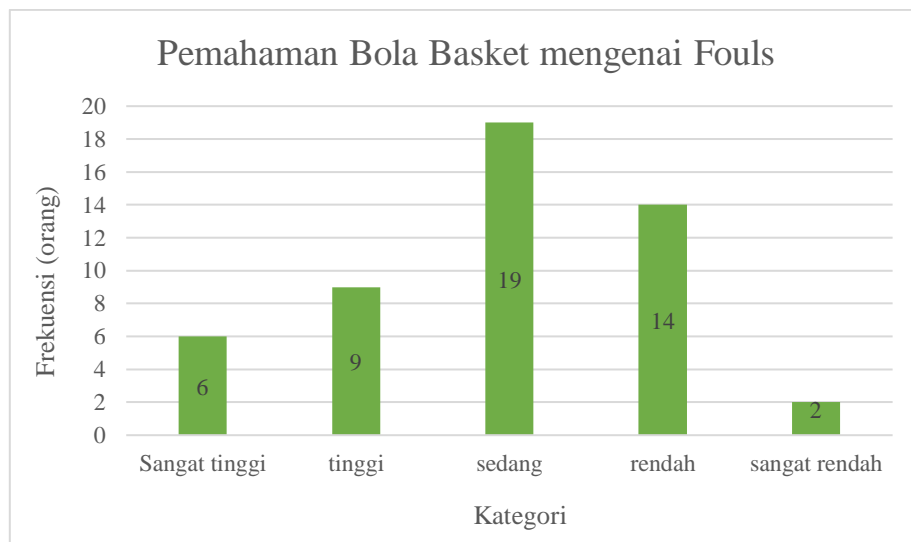
c. Aspek *Fouls*

Tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket berdasarkan Aspek *Fouls* diukur dengan 3 butir pernyataan yang di isi oleh 50 orang responden. Lalu data diolah dan mendapatkan hasil skor “Sangat Tinggi” 6 orang (12%), 9 orang (18%)

mendapat skor “Tinggi”, 19 orang mendapatkan skor “Sedang” (38%), 14 orang mendapatkan skor “Rendah” (28%), dan 2 orang mendapatkan skor “Sangat Rendah” (4%). Berikut jika di sajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram:

Tabel 15. Tabel Nilai berdasarkan Aspek *Fouls*

Kategori	Interval	Frekuensi (orang)	Persentase
Sangat tinggi	$X > 11,66$	6	12%
tinggi	$9,55 < X \leq 11,66$	9	18%
sedang	$7,43 < X \leq 9,55$	19	38%
rendah	$5,32 < X \leq 7,43$	14	28%
sangat rendah	$X \leq 5,32$	2	4%
Total		50	100%



Gambar 4. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket berdasarkan Aspek *Fouls*.

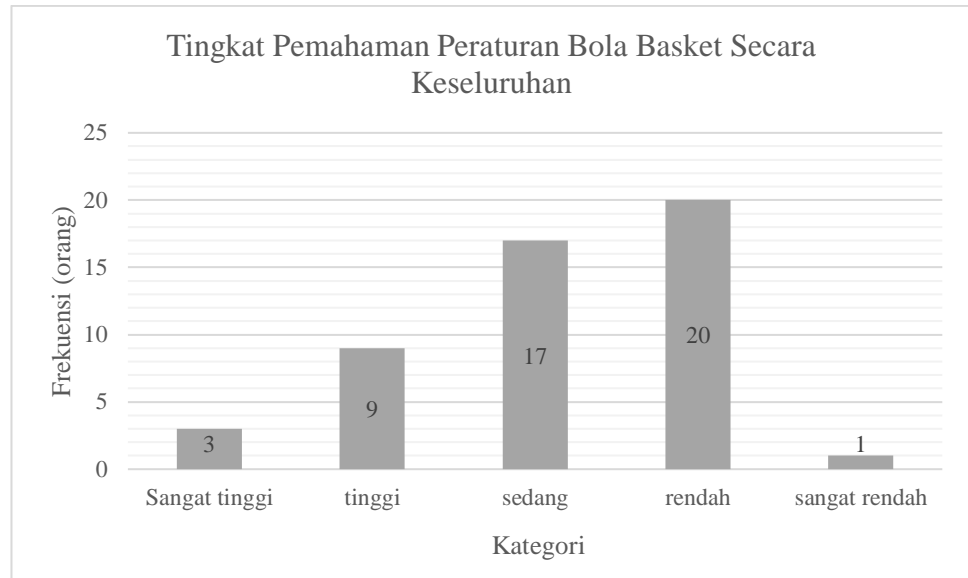
Berdasarkan frekuensi yang diperoleh berdasarkan hasil analisis, tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket di dalam aspek *Fouls* termasuk dalam kategori “Sedang” dengan jumlah frekuensi 19 orang (38%).

d. Peraturan Permainan Bola Basket

Tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket secara lingkup besar diukur dengan 16 butir pernyataan yang di isi oleh 50 orang responden. Lalu data diolah dan mendapatkan hasil skor "Sangat Tinggi" 3 orang (6%), 9 orang (18%) mendapat skor "Tinggi", 17 orang mendapatkan skor "Sedang" (34%), 20 orang mendapatkan skor "Rendah" (40%), dan 1 orang mendapatkan skor "Sangat Rendah" (2%). Berikut jika di sajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram :

Tabel 16. Tabel Nilai Peraturan Permainan Bola Basket Secara Lingkup Besar

Kategori	Interval	Frekuensi (orang)	Persentase
Sangat tinggi	$X > 55,4$	3	6%
tinggi	$49,33 < X \leq 55,4$	9	18%
sedang	$43,26 < X \leq 49,33$	17	34%
rendah	$37,18 < X \leq 43,26$	20	40%
sangat rendah	$X \leq 37,18$	1	2%
Total		50	100%



Gambar 5. Grafik Histogram Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket secara keseluruhan.

Berdasarkan frekuensi yang diperoleh berdasarkan hasil analisis, tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket terhadap peraturan permainan bola basket secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Rendah” dengan jumlah frekuensi 20 orang (40%).

B. Pembahasan

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap peraturan permainan bola basket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket penelitian dengan skala *Likert*. Skala *Likert* dimodifikasi menjadi 4 pilihan jawaban “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju” untuk menghindari jawaban netral dan peneliti mendapatkan hasil perbandingan berdasarkan skala penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan perhitungan menggunakan presentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil dengan 20 orang (40%) termasuk dalam kategori “Rendah” pada aspek peraturan permainan bola basket secara keseluruhan. Kemudian hasil penelitian secara keseluruhan dibagi menjadi 3 aspek yaitu aspek Peraturan Permainan, *Violations*, dan *Fouls*. Terdapat nilai hasil yang berbeda di setiap aspeknya walaupun ketiga aspeknya termasuk dalam kategori sedang. Pada aspek Peraturan Permainan didapatkan hasil 22 orang (44%) dari 50 responden yang memahami pada aspek ini, Pada aspek *Violations* didapatkan hasil 17 orang (34%) dari 50 responden, dan pada aspek *Fouls* didapatkan hasil 19 orang (38%) dari 50 responden.

Banyak pegiat komunitas bola basket yang memang mengikuti tentang perkembangan bola basket di Indonesia maupun di dunia, tetapi tidak sedikit juga dari mereka yang terkadang lupa untuk mengikuti perkembangan peraturan permainan bola basket yang terus mengalami pembaharuan. Hal ini juga bisa terjadi karena kurang meratanya sosialisasi tentang peraturan-peraturan permainan

bola basket yang sering kali di perbarui. Pemberian materi tentang peraturan permainan bola basket yang kurang detail, menyebabkan masih banyak pegiat komunitas bola basket kurang memahami dengan benar tentang peraturan tersebut. hal ini terbukti dengan adanya perbedaan kemampuan para pegiat bola basket dalam memecahkan pernyataan pada angket penelitian terutama pada aspek *Violations* yang hanya mendapatkan hasil 34%. Faktor umur dan lamanya mereka bermain basket menjadi faktor utama yang paling berpengaruh. Semakin lama pegiat komunitas bola basket mulai bermain basket, maka pemahaman tentang peraturan permainan bola basketnya akan bertambah seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan penelitian lain yang mendukung penelitian ini, didapatkan hasil sebanyak 57% dengan kategori masih sangat kurang memahami peraturan permainan bola basket (Wibowo, 2021). Selanjutnya dijelaskan beberapa factor yang mempengaruhi hasil dari penelitian tersebut yakni factor usia yang terlalu muda mengenal basket.

Penelitian selanjutnya yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah pada tahun 2019 dengan hasil penelitian 22,58% dalam kategori rendah untuk tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket. Beberapa faktor yang dijelaskan dalam penelitian ini adalah terlalu banyaknya peraturan permainan yang tidak bisa langsung diterima oleh siswa, dan waktu pertemuan dalam pembelajaran yang terbatas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Deny Sanjaya pada tahun 2009 yang ditujukan kepada pelatih dan wasit untuk mengetahui perbedaan pemahaman terhadap peraturan permainan bola basket dan didapatkan hasil dalam kategori

“Baik” dengan presentase 58,33% (7 orang) dari jumlah sampel sebanyak 12 orang. Pemahaman pelatih dalam penelitian termasuk dalam kategori baik berdasarkan faktor pengalamandan profesi. Karena jika seorang pelatih bola basket memiliki tingkat pemahaman yang kurang bagus mengenai peraturan permainan bola basket, akan sulit jika seorang pelatih sedang melatih anak didiknya dan memberitahu anak didiknya mengenai permainan bola basket dan peraturannya. Apabila seorang pelatih mampu memberikan pengetahuan yang luas tentang permainan bola basket terhadap anak didiknya, maka akan tercipta pula anak didik yang mampu bermain basket dengan baik dari segi *skill* maupun pengetahuan peraturan permainan bola basket.

Selain itu, setiap orang yang memiliki pengetahuan yang tinggi akan lebih cepat memahami dan mengetahui kemampuan dirinya (Yusuf & Kartiko, 2014: 498). Faktanya beberapa pegiat komunitas bola basket hanya update tentang perkembangan bola basket dan melupakan update tentang peraturan yang di perbarui oleh *FIBA*.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah menganalisis dan menjabarkan Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap Peraturan Permainan Bola Basket. Disamping itu, terdapat kelemahan dan kekurangan yang dimiliki oleh penelitian ini yaitu :

1. Adanya pandemic COVID-19 yang membatasi semua kegiatan seperti latihan, dan pertandingan bola basket. Sehingga aktivitas seluruh pegiat komunitas bola basket terhenti karena harus mengikuti protokol kesehatan demi mencegah penyebaran Virus COVID-19.
2. Kondisi dan keadaan responden yang tidak bisa dipastikan (kondisi yang susah, marah, sedih, lelah, dan sebagainya) pada saat mengisi angket penelitian.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket penelitian. Penulis hanya bisa berusaha dengan memberikan gambaran atas tujuan yang dimaksud pada penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat mengenai tingkat pemahaman peraturan permainan bola basket yang dilihat dari 3 aspek peraturan permainan bola basket terdapat hasil sebagai berikut, Pada aspek Peraturan Permainan didapatkan hasil 22 orang (44%) dari 50 responden dan tergolong dalam kategori “Sedang”. Pada aspek *Violations* didapatkan hasil 17 orang (34%) dari 50 responden tergolong dalam kategori “Sedang”. Pada aspek *Fouls* didapatkan hasil 19 orang (38%) dari 50 responden dan termasuk dalam kategori “Sedang”. Data hasil penelitian untuk ketiga aspek tersebut didapatkan hasil dengan kategori yang sama yaitu “Sedang”. Namun untuk data hasil pada aspek Peraturan Permainan Bola Basket secara menyeluruh masih mendapatkan nilai yang termasuk dalam kategori “Rendah” dengan penjelasan sebagai berikut, dari 50 responden terdapat 3 orang dengan skor ”Sangat Tinggi” (6%), 9 orang mendapat skor “Tinggi” (18%), 17 orang mendapatkan skor “Sedang” (34%), 20 orang mendapatkan skor “Rendah” (40%), dan 1 orang mendapatkan skor “Sangat Rendah” (2%). Berdasarkan data yang didapat dari penelitian tersebut hasil pada penelitian terkait Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap Peraturan Permainan Bola Basket termasuk dalam kategori “RENDAH” dengan nilai 40% (20 Orang).

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan, implikasi dari penelitian ini yaitu :

1. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi Pegiat Komunitas Bola Basket yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta mengenai peraturan permainan bola basket.
2. Peneliti mengetahui dengan adanya berbagai faktor yang mempengaruhi pemahaman pegiat komunitas bola basket.
3. Peneliti juga dapat belajar tentang penyusunan instrument penelitian untuk pengetahuan peraturan permainan bola basket di kategori umur 18-25 tahun.

C. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengidentifikasi sampel dan variabel penelitian yang lainnya, sehingga pengetahuan mengenai peraturan permainan bola basket dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi pegiat komunitas bola basket, diharapkan dapat meningkatkan pemahan tentang peraturan permainan bola basket dengan cara mencari referensi sendiri dari berbagai media informasi, dikarenakan keterbatasan waktu dan keadaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, Budi. (2015). *Teori dasar permainan bola basket*. Yogyakarta: UNY Press
- Azwar, S. (2000). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bloom, Benjamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Education Goals*. London. Longman Group Limited.
- Bolabasket.web.id. 15 Teknik Dasar Bola Basket dan Penjelasannya (Lengkap) diakses di <https://bolabasket.web.id/teknik-dasar> pada 5 Februari 2021
- Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bola Baske*. Yogyakarta: FIK UNY
- Donovan, Mick. (2013). *101 Youth Basketball Drills*. London: Bloomsbury Publising Plc.
- Fadlilah, Akbar. (2020). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Banguntapan Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- FIBA. (2019) *Basketball Rules, Federation International of Basketball*.
- FIBA. (2020) *Basketball Rules, Federation International of Basketball*.
- Gandolfi, Georgio. (2010) *The Complete Book Of Offensive Baskteball Drills*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Gliem, J. A., & Gliem, R. R. (2003). Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. *Midwest Research to Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education*
- Gutman, Bill & Finnegan, Tom (2003). *The complete idiot's guide to coaching youth basketball*. New York: Penguin Group (USA) Inc.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajara*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kosasih, Danny. (2008). *Fundamental Basketball First Step to Win*. Semarang: CV.Elwas Offset.
- Kumpulanpengertian.com. Tingkat Pemahaman Menurut Para Ahli diakses di <https://www.kumpulanpengertian.com/2020/09/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html> pada 10 Agustus 2021
- Lieberman, Nancy. (2012). *Baskteball For Woman*. USA: Human Kinetics
- Mardapi, Djemari. (2012). *Pengukuran penilaian dan Evaluasi pendidikan*. Yogyakarta.

- Maxmanroe.com Pengertian KOMUNITAS adalah: Arti, Manfaat, dan Jenis Komunitas di <https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-komunitas.html>
- Oliver, Jon (2007). *Basketball Fundamentals*. Penerjemah: Wawan Eko Yulianto. Bandung: PT. Intan Sejati
- penerbitdeepublish.com. Teknik Analisis Data: Pengertian, Macam, dan Langkah-langkahnya diakses di <https://penerbitdeepublish.com/teknik-analisis-data/> pada 10 Agustus 2021
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. (T. Chandra, Ed.). Sidoarjo: Zifatama Publishing
- Ibrahim. (2003). *Konsep Kognitif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Raharjo, Dimas B. (2017). *Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola (Laws Of The Game) Wasit C-1 dan C-2 Pengcab PSSI Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Riwidikdo, H. (2007). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Bina Pustaka
- Rois, Al Amin. (2018). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalaftiyyah Mlangi Kabupaten Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: UNY
- Sanjaya, Denny. (2009). *Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Peraturan Permainan Bola Basket*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Sardiman. (1996). *Sehat, Bugar, dan Petunjuk Praktis Berolahraga yang Benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pusaka Utama
- Sodikun, Iman. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sundari, Febria L. (2016). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: UNY
- Tennyson, ed (2011). *Basketball Tips: Size Technique To Boost Your Game*. USA.

Rizki, Gallant. (2020). *Tingkat Pemahaman Mahasiswa PJKR Peserta PLP UNY Tahun 2019 Terhadap Penilaian Autentik*. Skripsi. Yogyakarta: UNY

Wibowo, Ndaru. (2021). *Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket*. Skripsi. Yogyakarta: UNY

wikipedia.org. Bola basket - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas diakses di https://id.wikipedia.org/wiki/Bola_basket pada 28 Juli 2021

Wissel, Hal. (2000). *Permainan Bola Basket. langkah untuk sukses*. Jakarta, Tambak Kesuma.

Wissel, Hal. (2012). *Basketball is for everyone*. Riau, Universitas Islam Riau

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Dosen

Duwi Kurnianto S.Pd, M.Or

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Validator : Duwi Kurnianto Pambudi S.Or.,M.Or
NIP : 11709910727646
Jabatan : Asisten Ahli
Istansi : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal Pengisian : 30 Juli 2021

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Tbu terhadap angket validitas kuesioner Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Tbu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Tbu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala penilaian sebagai berikut :
5 = Sangat Baik 2 = Cukup
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik
- Bapak/Tbu di mohon kesediaannya untuk memberikan kritik dan saran di kolom yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
KEJELASAN	1. Kejelasan judul Lembar Angket				V		
	2. Kejelasan Butir Pernyataan				V		
KETEPATAN ISI	3. Ketepatan Pernyataan Dengan Kunci Jawaban				V		
RELEVANSI	4. Pernyataan Berkaitan Dengan Tujuan Penelitian					V	
	5. Pernyataan sesuai dengan aspek yang dituju				V		

KEVALIDAN	6. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				V	
KETEPATAN BAHASA	7. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami				V	
	8. bahasa yang digunakan efektif				V	
	9. penulisan sesuai dengan EYD				V	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

Sesuaikan dengan saran dan masukan yang sudah disampaikan,

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar kuesioner untuk pegiat olahraga bola basket ini dinyatakan :

- 1). Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- 2). Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- 3). Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon nomor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu bisa dilingkari (O)

Yogyakarta, 30 Juli 2021

Validator

Duwi Kurnianto Pambudi S.Or.,M.Or

Lampiran 2. Lembar Validasi Wasit

Sedyo Mukti Wibowo S.Psi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Validator : Sedyo Mukti Wibowo S.psi
Jabatan : Wasit Bola Basket Level FIBA
Tanggal Pengisian : 29 Juli 2021

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas kuesioner Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia dengan skala penilaian sebagai berikut :
5 = Sangat Baik 2 = Cukup
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik
2. Bapak/Ibu di mohon kesediaannya untuk memberikan kritik dan saran di kolom yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
KEJELASAN	1. Kejelasan judul Lembar Angket					5	
	2. Kejelasan Butir Pernyataan					5	
KETEPATAN ISI	3. Ketepatan Pernyataan Dengan Kunci Jawaban					5	
RELEVANSI	4. Pernyataan Berkaitan Dengan Tujuan Penelitian				4		
	5. Pernyataan sesuai dengan aspek yang dituju					5	
KEVALIDAN	6. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar					5	Sangat baik dan seharusnya bisa menjadi bagian dari mensosialisasikan pengetahuan peraturan cabang

						olahraga bolabasket
KETEPATAN BAHASA	7. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami				4	Bagi kalangan pebasket umum mungkin harus berfikir dan berkonsentrasi penuh untuk menjawab. Namun bagi individu yang berprofesi wasit seharusnya lebih cepat memahami dan menjawab.
	8. bahasa yang digunakan efektif				4	
	9. penulisan sesuai dengan EYD				4	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

"Dipilih individu yang sudah lama mengenal bolabasket dan lebih baik lagi individu tersebut aktif dalam bermain basket atau jika sudah tidak aktif bermain saya sarankan ditujukan pada para pelatih. Sebab merekalah (pelatih dan pemain) yang berinteraksi langsung dengan wasit dalam penerapan peraturan".

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar kuesioner untuk pegiat olahraga bola basket ini dinyatakan :

- 1). ~~Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi~~
- 2). Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- 3). ~~Tidak layak untuk digunakan uji coba~~

Mohon nomor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu bisa dilingkari (O)

Yogyakarta, 29 Juli 2021

Validator,



Sedyo Mukti Wibowo S.Psi

Lampiran 3. Google Form Angket Uji Coba Penelitian

Tingkat Pemahaman Pegiat Bola Basket Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

Perkenalkan nama saya Raafi Zulfikar, Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang sedang melakukan penelitian terkait Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket. Jika saudara merupakan pegiat bola basket dan berusia 18-25 tahun, silahkan mengisi form dibawah ini.

bimaperkasa.storage@gmail.com
(tidak dibagikan) [Ganti akun](#)

NAMA *

Jawaban Anda

Pernah atau Sedang Mengikuti Komunitas *

SEDANG MENGIKUTI

PERNAH MENGIKUTI

NAMA KOMUNITAS *

Jawaban Anda

USIA *

Jawaban Anda

Sejak Kapan Anda Bermain Bola Basket? *

SD

SMP

SMA

Sejak di perkuliahan

[Berikutnya](#) [Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

1. Permainan bola basket dimainkan dengan waktu 4x10menit *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

2. Permainan bola basket di bagi menjadi 2 babak *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

3. Quarter 4 merupakan bagian dari babak kedua *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

4. Babak kedua dimulai dengan arah serangan ditentukan dari alternating position terakhir dan kedua tim akan berbalik arah serang *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

5. Ketika salah satu pemain dari kedua tim memegang bola secara bersamaan, maka wasit akan menyatakan heldball . *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

8. A1 mengoper bola kepada A3, dengan tidak sengaja bola menyentuh bagian punggung pemain B2, dan bola menggelinding keluar lapangan. Wasit menyatakan bola keluar untuk team B *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

9. Salah satu pemain tim B mendapat penjagaan ketat dari pemain tim A. pemain tim B memegang bola dan melakukan pivot untuk mencari temannya untuk di oper. Secara tidak sengaja pemain tim B mengangkat kaki pivotnya untuk memutar badannya. Wasit menyatakan travelling violation untuk tim B dan bola diberikan untuk tim A *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

6. 8 seconds violations merupakan penyimpangan karena suatu tim menguasai bola terlalu lama di backcourt timnya. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

7. Ketika throw in dilakukan, seorang pemain melangkahkan kakinya kedalam lapangan sebelum bola lepas dari tangannya. Lemparan ini dianggap sah. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

10. A2 mendribble bola di backcourt teamnya. A2 mengoper bola ke A1 di frontcourt teamnya, bola mengenai punggung A2 lalu kembali ke backcourtnya. A1 mengambil kembali bola tersebut dan mendribble kembali bolanya di backcourtnya. Wasit menyatakan ini bukan sebuah violation backcourt. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

11. A4 mendribble bola di backcourt timnya, lalu mengoper bola kearah A3 yang berada di frontcourt. A3 mulai mendribble bola, lalu bola terlepas dan kembali ke backcourt timnya. A4 yang masih berada di backcourt timnya dengan reflek menyelamatkan bola tersebut. Ini bukan termasuk backcourt violation. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

12. 24detik adalah waktu yang diberikan kepada setiap tim untuk melakukan serangan atau usaha mencetak angka yang dimulai dari lapangan belakang timnya. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

13. Ketika shotclock menunjukkan angka 7detik, salah satu pemain dari tim A melakukan usaha mencetak angka, bola mengenai ring dan rekan timnya mendapatkan bola itu kembali. Maka petugas meja angka akan mengulang shotclock menjadi 24detik *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

14. Seorang kapten yang di tunjuk oleh kepala pelatih dapat berkomunikasi dengan wasit ketika waktu permainan berhenti dan bola mati *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

15. Tim yang disebut pertama pada jadwal akan menempati bangku cadangan disebelah kiri petugas meja *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

16. Kedua tim akan melakukan pemanasan di ring didepan bangku cadangannya masing-masing sebelum memulai pertandingan babak pertama. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

17. Pelatih kepala dan assistant pelatih kepala di diskualifikasi pada suatu pertandingan. Maka kapten yang ditunjuk pada pertandingan kali itu berhak meminta time out kepada petugas meja.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

18. A1 dribble bola di frontcourtnya untuk memulai serangan, A4 berdiri tepat dibawah ring tim B untuk menunggu operan bola dari teman satu timnya. Karena terlalu lama berada di daerah tersebut, wasit meniupkan peluitnya dan menyatakan 3seconds violation untuk tim A.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Tidak Setuju

19. Tim B mendapatkan penguasaan bola setelah tim A melakukan violation. Tim B melakukan throw in di perpanjangan garis baseline. Karena dapat penjagaan ketat dari tim A, tim B terpaksa untuk bergeser ke sebelah kanan sejauh 1 meter dan kemudian mengoper bolanya ke B3. Wasit menyatakan lemparan tim B sah.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

20. Kedua tim sama-sama mempunyai 1 team foul di awal quarter 3, B3 mendribble bola di luar garis 3 angka frontcourtnya dijaga ketat oleh A2. disaat B3 sedang mendribble memaksa masuk ke area keyhall, A2 mencoba merebut bola dari B3. Dengan tidak sengaja tangan A2 menyebabkan kontak dengan badan B3. Wasit menyatakan foul reaching untuk A2 dan memberikan 2 tembakan bebas untuk B3.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

21. Assistant pelatih pertama berhak menggantikan pelatih kepala apabila pelatih kepala di diskualifikasi dari pertandingan

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

22. Setiap tim berhak mendapatkan 2 tembakan bebas setiap kali tim lawan melakukan technical foul.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

23. Masing-masing tim yang bertanding berhak mendapatkan dua kali time-out di babak pertama.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

24. 5seconds violation in possession adalah kejadian dimana offender dijaga ketat oleh defender dan tidak berhasil mengoper atau berusaha mencetak angka selama 5detik.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

25. Pada babak overtime, masing-masing tim berhak mendapatkan kesempatan 2 kali time-out

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

26. Kedua tim akan berganti arah serang pada babak overtime

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

27. A2 dalam posisi menyerang di front court dengan dijaga oleh B3. A2 mengakhiri dribblenya dan memegang bola tersebut, lalu B3 men-steal bola yang dikuasai oleh A2 dan terlepas. Lalu A2 berhasil menguasai kembali bola tersebut dan men-dribble bola tersebut. Wasit memutuskan ini sebuah double dribble violation.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

28. Tim A mendapatkan kesempatan untuk throw-in. wasit memberikan bola ke A3. Karena di jaga ketat oleh defender, A3 memegang bola terlalu lama. Wasit meniupkan peluitnya untuk 5 seconds violation.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

29. A3 meprotes keputusan wasit secara berlebihan dan menggunakan gerak tubuh memprovokasi wasit. Wasit yang bertugas memberikan technical foul kepada pelatih karena perilaku A3

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

30. Ketika A2 melakukan fastbreak ke ring tim B, B3 berusaha mengejar A2 untuk mencegah A2 mencetak point. Ketika mencoba men-steal bola, tangan B3 tersangkut di jersey A2 dan menyebabkan A2 kehilangan keseimbangan. Wasit menyatakan bahwa ini adalah bagian dari unspotmenlike foul.

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju 

Lampiran 4. Google Form Angket Penelitian

Tingkat Pemahaman Pegiat Bola Basket Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket

Perkenalkan nama saya Raafi Zulfikar, Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga yang sedang melakukan penelitian terkait Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket. Jika saudara merupakan pegiat bola basket dan berusia 18-25 tahun, silahkan mengisi form dibawah ini.

bimaperkasa.storage@gmail.com
(tidak dibagikan) [Ganti akun](#)

NAMA *

Jawaban Anda

Pernah atau Sedang Mengikuti Komunitas *

SEDANG MENGIKUTI

PERNAH MENGIKUTI

NAMA KOMUNITAS *

Jawaban Anda

USIA *

Jawaban Anda

Sejak Kapan Anda Bermain Bola Basket? *

SD

SMP

SMA

Sejak di perkuliahan

[Berikutnya](#) [Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

PERNYATAAN

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan meng-klik pada kolom salah satu jawaban yang sudah disediakan
2. Butir pernyataan dibawah ini menggambarkan situasi saat bermain bola basket
3. Bacalah butir pernyataan dengan teliti, dan isi sesuai dengan apa yang anda ketahui
4. Keterangan Jawaban :
STS = Sangat Tidak Setuju
TS = Tidak Setuju
S = Setuju
SS = Sangat Setuju

1. Babak kedua dimulai dengan arah serangan ditentukan dari alternating position terakhir dan kedua tim akan berbalik arah serang *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

2. A4 mendribble bola di backcour timnya, lalu mengoper bola kearah A3

2. A4 mendribble bola di backcourt timnya, lalu mengoper bola ke arah A3 yang berada di frontcourt teamnya. A3 mulai mendribble bola, lalu bola terlepas dan kembali ke backcourt timnya. A4 yang masih berada di backcourt timnya dengan reflek menyelamatkan bola tersebut. Ini bukan termasuk backcourt violation. *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

3. Ketika shotclock menunjukkan angka 7detik, salah satu pemain dari tim A melakukan usaha mencetak angka, bola mengenai ring dan rekan timnya mendapatkan bola itu kembali. Maka petugas meja angka akan mengulang shotclock menjadi 24detik. *



6. Tim B mendapatkan penguasaan bola setelah tim A melakukan violation. Tim B melakukan throw in di perpanjangan garis baseline. Karena dapat penjagaan ketat dari tim A, tim B terpaksa untuk bergeser ke sebelah kanan sejauh 1 meter dan kemudian mengoper bolanya ke B3. Wasit menyatakan lemparan tim B sah. *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

7. Kedua tim sama-sama mempunyai 1 team foul di awal quarter 3, B3 mendribble bola di luar garis 3 angka frontcourtnya dijaga ketat oleh A2. Disaat B3 sedang mendribble memaksa masuk ke area keyhall, A2 mencoba merebut bola dari B3. Dengan tidak sengaja tangan A2 menyebabkan kontak dengan badr B3. Wasit menyatakan foul reachin, untuk A2 dan memberikan 2



4. Tim yang disebut pertama pada jadwal akan menempati bangku cadangan disebelah kiri petugas meja *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

5. Pelatih kepala dan assistant pelatih kepala di diskualifikasi pada suatu pertandingan. Maka kapten yang ditunjuk pada pertandingan kali itu berhak meminta time out kepada petugas meja. *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

6. Tim B mendapatkan penguasaan bola setelah tim A melakukan violation. Tim B melakukan throw in di



tembakan bebas untuk B3. *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

8. Assistant pelatih pertama berhak menggantikan pelatih kepala apabila pelatih kepala di diskualifikasi dari pertandingan. *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

9. Setiap tim berhak mendapatkan 2 tembakan bebas setiap kali tim lawan melakukan technical foul. *

1 2 3 4
Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju



10. Masing-masing tim yang bertanding berhak mendapatkan dua kali time-out di babak pertama *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

11. Pada babak overtime, masing-masing tim berhak mendapatkan kesempatan 2 kali time-out *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

12. Kedua tim akan berganti arah serang pada babak overtime *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju 


15. A3 meprotes keputusan wasit secara berlebihan dan menggunakan gerak tubuh memprovokasi wasit. Wasit yang bertugas memberikan technical foul kepada kepala pelatih karena perilaku A3 *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

16. Ketika A2 melakukan fastbreak ke ring tim B, B3 berusaha mengejar A2 untuk mencegah A2 mencetak point. Ketika mencoba men-steal bola, tangan B3 tersangkut di jersey A2 dan menyebabkan A2 kehilangan keseimbangan. Wasit menyatakan bahwa ini adalah bagian dari unspotmenlike foul. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju 

13. A2 dalam posisi menyerang di front court dengan dijaga oleh B3. A2 mengakhiri dribblenya dan memegang bola tersebut, lalu B3 men-steal bola yang dikuasai oleh A2 dan terlepas. Lalu A2 berhasil menguasai kembali bola tersebut dan men-dribble bola tersebut. Wasit memutuskan ini sebuah double dribble violation. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju

14. Tim A mendapatkan kesempatan untuk throw-in. wasit memberikan bola ke A3. Karena di jaga ketat oleh defender, A3 memegang bola terlalu lama. Wasit meniupkan peluitnya untuk 5 seconds violation *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ○○○○ Sangat Setuju 

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Nilai reliabilitas dan validitas analisis I

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.816	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	87.47	133.844	.246	.814
X2	88.00	128.414	.221	.811
X3	87.87	129.775	.273	.813
X4	87.87	128.533	.376	.809
X5	87.80	132.510	.251	.813
X6	87.33	134.989	.232	.815
X7	89.13	132.671	.124	.820
X8	88.37	136.171	-.020	.828
X9	87.60	134.593	.122	.817
X10	88.67	131.402	.152	.819
X11	88.80	122.717	.455	.805
X12	87.43	136.737	.007	.819
X13	88.47	118.671	.585	.798
X14	87.90	133.128	.224	.814
X15	88.27	125.582	.457	.806
X16	88.80	131.338	.156	.819
X17	87.80	132.510	.303	.812
X18	87.73	131.306	.261	.813
X19	88.00	127.379	.380	.809
X20	88.50	122.052	.510	.802
X21	87.80	131.545	.311	.812
X22	88.50	122.397	.469	.804
X23	88.00	123.724	.652	.800
X24	87.73	131.030	.293	.812
X25	88.57	120.530	.599	.798
X26	88.63	125.137	.385	.808
X27	89.13	124.051	.487	.804
X28	87.57	130.185	.425	.809

X29	88.43	126.392	.396	.808
X30	87.67	130.644	.359	.810

Nilai reliabilitas dan validitas analisis II

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.833	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X4	43.45	72.456	.356	.828
X11	44.35	69.970	.342	.831
X13	44.06	63.129	.673	.807
X15	43.87	69.849	.457	.823
X17	43.35	74.703	.343	.829
X19	43.55	71.523	.360	.828
X20	44.06	67.129	.520	.818
X21	43.39	74.112	.337	.829
X22	44.03	65.899	.544	.817
X23	43.61	69.378	.581	.817
X25	44.10	65.224	.642	.810
X26	44.26	68.531	.424	.825
X27	44.65	69.770	.404	.826
X28	43.19	73.961	.342	.829
X29	43.97	70.432	.390	.827
X30	43.23	73.447	.383	.827

Lampiran 6. Jawaban Responden

NO	Nama	JAWABAN RESPONDEN															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Ahmad surya prayoga	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
2	Haryo	3	2	4	2	3	4	1	4	1	2	4	3	1	4	1	3
3	Florentinus Suryo P	4	1	1	3	3	4	1	3	3	3	3	3	1	4	1	4
4	Frans	4	2	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4
5	Fernando Ranga S	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	1	2	1	4	1	4
6	Blasius Jaya Sabda K	4	1	1	4	4	1	4	4	2	4	1	1	1	4	2	3
7	Wafa Khafid	4	1	1	3	4	2	4	4	4	4	2	2	1	4	4	4
8	Avin	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	1	4
9	Panji	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	4
10	Rava	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4
11	Naufal	4	4	1	4	4	2	4	3	2	4	3	1	1	4	4	4
12	Anggara Hutahaeen	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Ndaru	4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	4
14	Rafi fajr susila	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3
15	Rizqullah Maulana	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	3	4	1	4	1	4
16	Nauval Rizki	3	4	1	3	4	4	4	3	1	1	4	4	1	4	1	4
17	Arief Dwi Wicaksono	4	1	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	1	4	4	4
18	Rivan Marion	4	4	1	3	3	2	4	4	1	1	3	3	1	4	1	3
19	YUSRIL WIBOWO F	4	2	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4
20	Muh. Yusril mahendra	3	1	3	1	4	1	3	4	1	3	4	1	1	4	1	4
21	Muhammad Sudrajat	3	1	2	3	4	4	1	3	4	3	3	3	1	4	2	4
22	Yudith Prabawa	1	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	2	1	4	1	4
23	I Putu Agus Dharma	4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	4
24	Indra Yunika Dwi	4	2	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	2
25	R. Abdi Anugrah Gusti	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	4

26	Tria Saputri	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4
27	Boby Alamsyah R	4	1	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	1	4	4	4
28	Arminudin	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4
29	Hanif Ammarullah	3	4	2	4	4	1	1	4	1	4	4	3	1	4	1	4
30	Septiana Wijayanti	4	1	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	4
31	Muhammad Zulfa S	4	2	4	2	4	3	4	4	2	3	4	4	1	4	2	4
32	Reynaldi Agustawan	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	1	4
33	Saidul Amin	3	3	2	4	4	4	3	4	2	3	2	4	3	3	4	3
34	Fatikha Khairunissa	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	3
35	Andreas Kristian	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	4	2	4
36	Izza Royan Hariham	4	1	1	4	4	2	4	4	4	3	1	4	1	4	1	4
37	M. Daffa Jamal	4	1	1	4	3	4	2	4	4	4	2	4	1	4	1	4
38	Andhika Luthfiantoro	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4
39	Muchtar hasan	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
40	Andhika putra pratama	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	4	1	1	4
41	Gland Sumlang	4	4	1	4	3	1	1	4	1	1	1	4	1	4	1	2
42	Gun	4	1	1	4	4	1	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4
43	M. Fikri Ardhian	3	1	4	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	4
44	faris	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
45	Dani	3	1	2	3	4	2	2	3	1	3	2	2	2	4	1	4
46	Santanu	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	4	4
47	Ardhian fachri	4	2	2	2	3	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3
48	Boma jalu	3	2	2	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	4	2	4

49	Bihenikson damanik	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3
50	Yudha saputra	3	2	2	4	4	3	2	3	1	3	1	1	3	3	2	4

Lampiran 7. Tabel Hasil Analisis Data

Peraturan permainan									Violations					Fouls				
Peraturan permainan			Throw	Time out		Hak dar	Kapter	Total	doub	5scs	24scs	backcourt		total	PF	TF	UF	Total
1	4	12	6	10	11	8	5	13	14	3	2	9	7	15	16			
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	12		
3	2	3	4	2	4	4	3	25	1	4	4	2	1	12	1	1	3	5
4	3	3	4	3	3	3	3	26	1	4	1	1	3	10	1	1	4	6
4	4	4	1	4	4	4	4	29	4	4	3	2	3	16	4	1	4	9
4	4	2	1	4	1	4	4	24	1	4	1	1	1	8	1	1	4	6
4	4	1	1	4	1	4	4	23	1	4	1	1	2	9	4	2	3	9
4	3	2	2	4	2	4	4	25	1	4	1	1	4	11	4	4	4	12
4	4	4	4	4	4	4	4	32	1	4	1	4	4	14	1	1	4	6
4	4	1	4	4	1	4	4	26	1	4	1	4	1	11	1	1	4	6
3	1	1	3	3	1	3	1	28	1	3	3	3	3	16	3	3	1	10
4	4	1	2	4	3	3	4	25	1	4	1	4	2	12	4	4	4	12
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12
4	4	1	4	4	1	4	4	26	1	4	1	1	1	8	1	4	4	9
3	3	3	4	4	4	4	3	28	3	3	4	4	4	18	4	2	3	9
4	4	4	4	4	3	4	4	31	1	4	1	1	4	11	1	1	4	6
3	3	4	4	1	4	3	4	26	1	4	1	4	1	11	4	1	4	9
4	3	2	3	3	3	4	4	26	1	4	2	1	2	10	3	4	4	11
4	3	3	2	1	3	4	3	23	1	4	1	4	1	11	4	1	3	8
4	1	1	4	4	1	4	4	23	1	4	1	2	4	12	1	4	4	9
3	1	1	1	3	4	4	4	21	1	4	3	1	1	10	3	1	4	8
3	3	3	4	3	3	3	4	26	1	4	2	1	4	12	1	2	4	7
1	4	2	1	4	4	4	4	24	1	4	1	4	4	14	4	1	4	9
4	4	1	4	4	1	4	4	26	1	4	1	1	1	8	1	1	4	6
4	4	1	4	4	1	4	4	26	1	4	1	2	1	9	1	4	2	7
4	4	1	4	4	1	4	4	26	1	4	1	4	1	11	1	4	4	9
3	2	2	3	3	2	2	3	20	3	4	3	3	4	17	3	3	4	10
4	4	4	4	3	2	4	4	29	1	4	4	1	3	13	4	4	4	12
4	4	1	4	4	1	4	4	26	1	4	1	1	4	11	1	1	4	6
3	4	3	1	4	4	4	4	27	1	4	2	4	1	12	1	1	4	6
4	4	4	4	1	1	4	4	26	1	4	1	1	1	8	4	4	4	12

4	2	4	3	3	4	4	4	28	1	4	4	2	2	13	4	2	4	10
4	4	4	4	4	3	4	4	31	1	4	1	1	3	10	4	1	4	9
3	4	4	4	3	2	4	4	28	3	3	2	3	2	13	3	4	3	10
3	3	2	3	3	2	3	4	23	2	4	2	2	3	13	3	2	3	8
3	4	1	4	3	2	4	4	25	1	4	4	1	4	14	4	2	4	10
4	4	4	2	3	1	4	4	26	1	4	1	1	4	11	4	1	4	9
4	4	4	4	4	2	4	3	29	1	4	1	1	4	11	2	1	4	7
3	3	2	4	3	3	4	3	25	2	4	3	3	4	16	3	4	4	11
3	3	3	3	3	3	3	3	24	2	3	3	2	3	13	3	2	3	8
4	4	1	4	4	1	4	4	26	4	1	1	4	1	11	1	1	4	6
4	4	4	1	1	1	4	3	22	1	4	1	4	1	11	1	1	2	4
4	4	4	1	4	1	4	4	26	1	4	1	1	1	8	4	1	4	9
3	4	1	4	4	1	4	4	25	1	4	4	1	1	11	1	4	4	9
4	4	4	3	4	4	4	4	31	4	3	3	4	4	18	4	3	3	10
3	3	2	2	3	2	3	4	22	2	4	2	1	1	10	2	1	4	7
4	3	2	3	3	2	3	3	23	2	3	2	3	1	11	3	4	4	11
4	2	2	1	3	2	3	3	20	2	3	2	2	1	10	3	2	3	8
3	4	2	4	3	2	3	4	25	2	4	2	2	2	12	3	2	4	9
3	3	2	3	2	2	3	3	21	2	3	2	2	2	11	2	2	3	7
3	4	1	3	3	1	3	4	22	3	3	2	2	1	11	2	2	4	8
4	4	2	3	3	2	3	3	24	2	4	1	1	4	12	2	1	2	5

Lampiran 8. Tabel Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket

JAWABAN RESPONDEN																TOTAL NILAI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
3	2	4	2	3	4	1	4	1	2	4	3	1	4	1	3	42
4	1	1	3	3	4	1	3	3	3	3	3	1	4	1	4	42
4	2	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	54
4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	1	2	1	4	1	4	38
4	1	1	4	4	1	4	4	2	4	1	1	1	4	2	3	41
4	1	1	3	4	2	4	4	4	4	2	2	1	4	4	4	48
4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	1	4	52
4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	4	43
3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	54
4	4	1	4	4	2	4	3	2	4	3	1	1	4	4	4	49
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	4	43
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	55
4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	3	4	1	4	1	4	48
3	4	1	3	4	4	4	3	1	1	4	4	1	4	1	4	46
4	1	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	1	4	4	4	47
4	4	1	3	3	2	4	4	1	1	3	3	1	4	1	3	42
4	2	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	44
3	1	3	1	4	1	3	4	1	3	4	1	1	4	1	4	39
3	1	2	3	4	4	1	3	4	3	3	3	1	4	2	4	45
1	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	2	1	4	1	4	47
4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	4	40
4	2	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	2	42
4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	4	46
3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	47
4	1	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	1	4	4	4	54
4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	43
3	4	2	4	4	1	1	4	1	4	4	3	1	4	1	4	45
4	1	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	4	46
4	2	4	2	4	3	4	4	2	3	4	4	1	4	2	4	51
4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	1	4	50
3	3	2	4	4	4	3	4	2	3	2	4	3	3	4	3	51
3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	3	44
3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	4	2	4	49
4	1	1	4	4	2	4	4	4	3	1	4	1	4	1	4	46
4	1	1	4	3	4	2	4	4	4	2	4	1	4	1	4	47
3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	52
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	45
4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	4	1	1	4	43
4	4	1	4	3	1	1	4	1	1	1	4	1	4	1	2	37
4	1	1	4	4	1	4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	43
3	1	4	4	4	4	1	4	1	4	1	1	1	4	4	4	45
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	59
3	1	2	3	4	2	2	3	1	3	2	2	2	4	1	4	39
4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	4	4	45
4	2	2	2	3	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	3	38
3	2	2	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	4	2	4	46
3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	39