

**SUMBANGAN MEDIA MASSA DAN KOMPETENSI PELATIH
TERHADAP PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA
BASKET SMA N 1 JETIS TERKAIT *BASKETBALL RULES***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:

Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini
NIM 18601244015

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**SUMBANGAN MEDIA MASSA DAN KOMPETENSI PELATIH
TERHADAP PENGETAHUAN *BASKETBALL RULES* PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET SMA N 1 JETIS**

Oleh :

Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini
NIM 18601244015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sumbangan media massa dan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler SMA N 1 Jetis mengenai peraturan permainan bola basket.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Populasi penelitian adalah peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA N 1 Jetis. Sampel penelitian sebanyak 40 orang ditentukan dengan teknik total *sampling*. Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan analisis korelasi dan regresi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sumbangan efektif media massa terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan permainan bola basket sebesar 7,0%, sumbangan efektif kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan permainan bola basket sebesar 13,4%, sumbangan relatif media massa terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan permainan bola basket sebesar 34,4% dan sumbangan efektif media massa terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan permainan bola basket sebesar 65,5%.

Kata kunci : pengetahuan, sumbangan, media massa, kompetensi pelatih, peraturan permainan bola basket

SURAT PERNYATAAN


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini
NIM : 18601244015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Sumbangan Media Massa dan Kompetensi Pelatih Terhadap Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Jetis Terkait *Basketball Rules*

Menyatakan bahwa skripsi ini asli karya saya sendiri. Selama pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai landasan teori dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini

NIM. 18601244015

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**SUMBANGAN MEDIA MASSA DAN KOMPETENSI PELATIH
TERHADAP PENGETAHUAN *BASKETBALL RULES* PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET SMA N 1 JETIS**

Disusun Oleh:

Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini

NIM 18601244015

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

Yogyakarta, Januari 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi

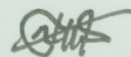
Disetujui,

Dosen Pembimbing



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP. 197702182008011002



Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197209042001122001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Sumbangan Media Massa dan Kompetensi Pelatih Terhadap Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Jetis Terkait *Basketball Rules*

Disusun Oleh:


Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini

NIM 18601244015

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

Pada tanggal 24 Januari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd. Ketua penguji/Pembimbing		9/02-2023
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris penguji		6 Februari 2023
Dr. Sridadi, M.Pd. Penguji		9/02-2023

Yogyakarta, 9 Februari 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

NIP. 196407071988121001 

MOTTO

“Kadang kala kita harus memberi kesempatan terlebih dahulu kepada seseorang agar bisa mempercayainya.” . (Viki Hidayah Sa’adiyah Nur’aini)

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Orang tua, Bapak Muh. Khayat dan Ibu Eni Cahyaningsih yang telah memberikan segalanya baik dukungan moril, materiil, bimbingan dan doa yang tiada henti-hentinya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Adik saya, Rofiq Hidayat Kumaini yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Sumbangan Media Massa dan Kompetensi Pelatih Terhadap Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Jetis Terkait *Basketball Rules*” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr.Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr.Tri Ani Hastuti, M.Pd., Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. dan Dr.Sridadi, M.Pd. selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr.Hedi Andriyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Prof. Dr.Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Tri Giharto, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 1 Jetis yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Bantul, 20 Januari 2023

Mahasiswa,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'V' followed by a series of loops and a horizontal line extending to the right.

Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini

NIM. 18601244015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Media massa	12
3. Kompetensi pelatih	14
4. Hakikat Permainan Bola Basket	16
5. Peraturan Permainan Bola Basket	19
B. Hasil Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian dan/atau Pertanyaan Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	32
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	35
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	49
C. Keterbatasan penelitian	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan	52

B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor pernyataan <i>favourable</i> dan <i>unfavourable</i>	33
Tabel 2. Kisi-kisi skala pengetahuan peraturan permainan, media massa dan kompetensi pelatih.	34
Tabel 3. Hasil Uji Coba Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Peraturan <i>Basketball Rules</i>	42
Tabel 4. Hasil Uji Coba Analisis Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	42
Tabel 5. Hasil Uji Coba Analisis Validitas Instrumen Media Massa	42
Tabel 6. Hasil Uji Coba Analisis Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih	43
Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	43
Tabel 8. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	43
Tabel 9. Hasil Analisis Validitas Instrumen Penggunaan Media Massa	44
Tabel 10. Hasil Analisis Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih	44
Tabel 11. Hasil Analisis Uji Linieritas	45
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas	45
Tabel 13. Uji Multikolinearitas	45
Tabel 14. Uji Regresi	46
Tabel 15. Uji Korelasi	46
Tabel 16. Sumbangan Efektif	47
Tabel 17. Sumbangan Relatif	47
Tabel 18. Pengetahuan <i>Basketball Rules</i> Peserta Ekstrakurikuler	48
Tabel 19. Penggunaan Media Massa	48
Tabel 20. Kompetensi Pelatih Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Jetis	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	56
Lampiran 2. Instrumen penelitian	57
Lampiran 3. Jawaban Uji Coba.....	66
Lampiran 4. Uji Coba Tingkat Kesukaran Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	69
Lampiran 5. Uji Coba Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	69
Lampiran 6. Uji Coba Validitas Instrumen Pengetahuan Media Massa	71
Lampiran 7. Uji Coba Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih.....	72
Lampiran 8. Uji Coba Reliabilitas	77
Lampiran 9. Jawaban Pertanyaan.....	78
Lampiran 10. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	81
Lampiran 11. Uji Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan <i>Basketball Rules</i>	81
Lampiran 12. Uji Validitas Instrumen Media Massa	83
Lampiran 13. Uji Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih	84
Lampiran 14. Uji Reliabilitas	87
Lampiran 15. Uji Linieritas.....	87
Lampiran 16. Uji Normalitas	87
Lampiran 17. Uji Multikolinearitas	88
Lampiran 18. Uji Korelasi	88
Lampiran 19. Uji Regresi.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim beranggota lima orang. Tujuan dari permainan bola basket yaitu mencetak angka sebanyak mungkin dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan. Dalam permainan bola basket teknik dasar yang sering digunakan, yaitu *dribble*, *passing*, dan *shooting*.

Permainan bola basket menjadi salah satu permainan yang populer di tingkat pelajar, utamanya pelajar SMA. Meskipun permainan bola basket cukup populer dan digemari, namun olahraga ini bukan olahraga yang merakyat. Hal ini terjadi karena dalam permainan bola basket membutuhkan lapangan yang keras dan bola khusus yang terbuat dari karet agar bola dapat memantul. Selain itu ring yang digunakan dalam permainan bola basket juga sulit untuk dimodifikasi.

Lain halnya dengan permainan sepak bola, permainan bola voli ataupun permainan bulu tangkis yang lebih merakyat jika dibandingkan dengan permainan bola basket. Selain dapat dimainkan di lahan dengan permukaan tanah yang luas, gawang dalam permainan sepak bola dan net dalam permainan bola voli dan bulu tangkis dapat dimodifikasi dengan mudah. Gawang dalam permainan sepak bola dapat dibuat dengan menggunakan tiang kayu yang ditanam pada tanah. Sedangkan net dalam permainan bola voli dapat dibuat menggunakan bahan rafia dan bola dalam permainan bola voli dapat menggunakan bola plastik.

Permainan bola basket adalah permainan bola besar dengan peraturan yang sangat kompleks. Secara umum peraturan permainan bola basket meliputi *playing*

regulations, violations, dan fouls. Peraturan bermain meliputi waktu permainan, angka imbang dan *overtime, jump ball*, bola masuk, *throw-in, time out* dan pergantian pemain. *Violations* adalah pelanggaran peraturan dengan hukuman bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari tempat terdekat dengan kejadian pelanggaran (FIBA, 2020: 29). *Fouls* adalah pelanggaran terhadap peraturan terkait persinggungan pemain secara ilegal dengan pemain lawan atau perilaku tidak sportif ketika pertandingan (FIBA, 2020: 37).

Pengetahuan terhadap peraturan permainan bola basket memiliki peran yang besar dalam menentukan hasil pertandingan. Oleh karena itu memiliki pengetahuan terhadap peraturan permainan bola basket menjadi hal yang penting. Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yang berasal dari dirinya sendiri disebut faktor internal. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang yang berasal dari luar diri.

Notoatmodjo (2014: 35) menyebutkan bahwa ilmu pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, tingkat pendidikan, penggunaan media massa, kondisi sosial budaya dan ekonomi, kondisi lingkungan, pengalaman dan usia. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 9), faktor internal berhubungan dengan bakat potensial yang dimiliki seseorang sejak lahir dan motivasi atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk meraih prestasi sedangkan beberapa faktor eksternal yaitu, kepribadian dan kemampuan pelatih, fasilitas fisik, fasilitas non fisik, peralatan, teknologi, motivasi dari pihak lain, hasil riset mengenai metode pelatihan yang efektif, dan pertandingan.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti faktor eksternal yang mempengaruhi pengetahuan peserta ekstrakurikuler. Dua faktor yang akan diteliti yaitu media massa dan kompetensi pelatih.

Media massa atau media komunikasi massa merupakan alat yang digunakan manusia untuk menyampaikan suatu informasi. Seiring dengan tingkat perkembangan teknologi komunikasi yang semakin pesat, maka metode komunikasi pun juga mengalami perkembangan yang pesat. Dalam penyampaian suatu informasi, peran media massa dianggap sangat penting karena bukan sekedar mampu menyampaikan pesan kepada khalayak melainkan lebih karena media massa mampu menjalankan fungsi mendidik, mempengaruhi, menginformasikan dan menghibur.

Seiring dengan perkembangan teknologi pemberitaan dan penyiaran olahraga oleh media massa, baik cetak maupun elektronik semakin berkembang. Situasi dan kondisi seperti itu akan memengaruhi kelangsungan hidup dunia olahraga. Lucas dan Real yang dilansir oleh Mutohir (2003: 99) memaparkan peristiwa yang kian kompleks kaitan dengan olahraga dengan media termasuk organisasi promosi/*marketing* yang menunjukkan pertumbuhan ke arah saling bergantung yang disebut sebagai *media/sport production complex*.

Media massa memiliki peran untuk mempromosikan ideologi yang kuat dan efektif. Sementara itu, olahraga menjadi wadah untuk kemajuan pertumbuhan sosial dan politik. Media massa memainkan peran yang sangat penting dalam melahirkan pahlawan-pahlawan olahraga. Banyak bintang olahraga yang mendunia karena

dibesarkan oleh media massa. Kondisi ini tidak terlepas dari andil media massa dalam menyiarkan dan menayangkan konten olahraga.

Selain media massa faktor lain yang mempengaruhi pengetahuan yaitu kompetensi pelatih. Kompetensi yang dimiliki pelatih mempunyai peran yang penting dalam membantu peserta ekstrakurikuler untuk mencapai prestasi maksimal. Pemahaman tentang berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan masalah latihan, akan menentukan dan menggambarkan tingkat kompetensi yang dimiliki seorang pelatih. Kompetensi yang dimiliki oleh pelatih akan menunjang tugas melatih.

SMA N 1 Jetis adalah salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bantul. Saat peneliti melakukan pengamatan di lapangan, peneliti menemukan beberapa fakta. Pertama, siswa SMA N 1 Jetis memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap ekstrakurikuler bola basket. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA N 1 Jetis. Peserta yang heterogen dengan kemampuan fisik, kognitif dan afektif yang beragam membutuhkan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan peserta yang homogen. Kedua, diketahui bahwa pelatih ekstrakurikuler SMA N 1 Jetis bukan berlatar belakang dari bidang kepelatihan olahraga. Pelatih berasal dari mantan atlet yang mengandalkan ilmu latihannya dari pengalaman. Sehingga metode pendekatan yang digunakan untuk melatih belum sesuai dengan karakteristik peserta ekstrakurikuler bola basket. Meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan olahraga ataupun kepelatihan olahraga, namun pelatih ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis memiliki banyak pengalaman dibidang *table* dan telah memiliki lisensi kepelatihan.

Penelitian terdahulu masih belum banyak yang menyangkut pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap peraturan permainan, utamanya pada permainan bola basket yang ditujukan untuk siswa SMA. Seperti penelitian yang dilakukan Afriza Hendra Kusuma (2018) terkait pengetahuan permainan sepakbola, Nanda Gestawan Setyadi (2016) terkait pengetahuan peraturan permainan futsal, Naufal Firas Faizputra (2020) terkait pengetahuan guru pendidikan terhadap peraturan permainan bola basket.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Sumbangan Media Massa dan Kompetensi Pelatih Terhadap Pengetahuan *Basketball Rules* Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Jetis”. Hasil temuan pada penelitian ini, memungkinkan pelatih dan peserta ekstrakurikuler untuk melakukan refleksi sumbangan dari media massa dan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler.

B. Identifikasi Masalah

1. Sebagian peserta ekstrakurikuler bola basket masih kurang memahami peraturan bermain bola basket.
2. Sebagian peserta ekstrakurikuler bola basket sering melakukan *violations* pada saat bertanding.
3. Sebagian peserta ekstrakurikuler bola basket sering melakukan *fouls* pada saat bertanding.
4. Sebagian peserta ekstrakurikuler belum memanfaatkan media massa secara optimal.

5. Pelatih ekstrakurikuler SMA N 1 Jetis bukan berlatar belakang dari bidang kepelatihan olahraga.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diperlukan agar masalah dapat dikaji dengan lebih fokus dan tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada sumbangan media massa dan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah sumbangan media massa terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan dalam permainan bola basket?
2. Adakah sumbangan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan dalam permainan bola basket?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Sumbangan media massa terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan dalam permainan bola basket.
2. Sumbangan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler mengenai peraturan dalam permainan bola basket.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Menjadi referensi bagi mahasiswa UNY pada umumnya dan mahasiswa program studi PJKR pada khususnya.

b. Menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pelatih Bola Basket

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan, kritik ataupun saran bagi pelatih untuk terus mengembangkan kompetensi yang dimilikinya.

b. Bagi Peserta ekstrakurikuler

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket untuk meningkatkan prestasi.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat menjadi informasi untuk orang tua dalam memberikan dorongan kepada anaknya agar dapat mencapai prestasi dengan maksimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai suatu hasil dari pekerjaan tahu. Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman sehari-hari, sedangkan ilmu harus diperoleh dengan metode ilmiah. Oleh karena itu, ilmu adalah pengetahuan, tetapi pengetahuan belum tentu adalah ilmu. Pengetahuan adalah keseluruhan pemikiran, gagasan, pemahaman, ide dan konsep yang dimiliki manusia tentang dunia dan segala isinya Lubis, (2014: 63). Pengetahuan merupakan suatu hasil dari pengalaman indra seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindranya.

Menurut Taufiq Rahman (2020: 15) pengetahuan adalah suatu hasil tahu dari manusia atas penggabungan atau kerja sama antara suatu objek yang mengetahui dan objek yang diketahui. Lubis, (2014: 64) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan bertujuan untuk mencari kebenaran, mengembangkan pemahaman, deskripsi, menginterpretasi, memprediksi, meretrodiksi, menemukan, mengaplikasikan dan mengontrol. Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan adalah kebenaran yang diketahui melalui pengalaman sehari-hari dengan metode ilmiah.

b. Tingkat Pengetahuan

Notoatmodjo (2014:53) menjelaskan bahwa, pengetahuan setiap individu terhadap suatu objek mempunyai intensitas yang berbeda. Tingkatan tersebut secara garis besar dikategorikan menjadi 6 tingkat pengetahuan, yaitu :

1) Tahu (C1)

Merupakan tingkatan yang paling rendah. Seseorang dianggap tahu terhadap suatu objek apabila mampu menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi dan menyatakan objek tersebut.

2) Memahami (C2)

Seseorang disebut memahami suatu objek atau materi apabila mampu menjelaskan, memberikan contoh, menyimpulkan, meramalkan terhadap suatu objek atau materi yang dipelajari.

3) Aplikasi (C3)

Seseorang mencapai tingkat aplikasi apabila telah memahami suatu objek atau materi yang dimaksud kemudian mampu menggunakan prinsip yang diketahui tersebut pada kondisi yang berbeda.

4) Analisis (C4)

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu objek atau materi yang diketahui. Seseorang dianggap telah mencapai tingkat analisis jika mampu membedakan suatu objek atau materi tertentu.

5) Evaluasi (C5)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk memberikan penilaian terkait suatu objek atau materi tertentu.

6) Sintesis (C6)

Sintesis merupakan kemampuan untuk menyusun formulasi yang sudah ada menjadi formulasi baru.

Dalam penelitian ini tingkat pengetahuan yang diukur dibatasi sampai dengan C4, yaitu menganalisis.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan diklasifikasikan menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002:9), faktor internal berhubungan dengan bakat potensial yang dimiliki seseorang sejak lahir dan motivasi untuk meraih prestasi. Faktor internal dinilai sebagai faktor pendukung utama bagi seseorang untuk mencapai prestasi, karena faktor tersebut datang dari dalam diri seseorang itu sendiri sehingga menghasilkan dorongan yang lebih stabil dan kuat. Selanjutnya faktor eksternal, faktor ini merupakan faktor penguat yang berpengaruh terhadap kualitas latihan yang akan mempengaruhi prestasi. Berikut ini merupakan beberapa faktor eksternal yaitu, h dan kemampuan pelatih, fasilitas fisik, fasilitas non fisik, peralatan, teknologi, motivasi dari pihak lain, hasil riset mengenai metode pelatihan yang efektif, dan pertandingan.

Notoatmodjo (2014: 58) menguraikan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan sebagai berikut:

1) Pendidikan

Pendidikan sebagai sarana dalam meningkatkan kualitas peserta didik di dalam dan di luar sekolah. Ketika tingkat pendidikan seseorang semakin tinggi,

maka semakin mudah bagi seseorang tersebut untuk mengolah informasi, begitu juga sebaliknya.

2) Media massa

Dengan adanya media massa saat ini, memudahkan orang untuk mengakses informasi. Keadaan ini memberikan landasan kognitif baru dalam terciptanya pengetahuan.

3) Sosial budaya dan ekonomi

Di mana kebiasaan dan tradisi dilakukan orang-orang tanpa mengkaji terlebih dahulu dampak yang akan diterima, secara tidak langsung seseorang menambah pengetahuannya tanpa melakukannya.

4) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke individu melalui adanya interaksi.

5) Pengalaman

Pengalaman adalah cara untuk menemukan kebenaran suatu pengetahuan.

6) Usia

Usia dapat berpengaruh terhadap pola pikir seseorang. Seiring bertambahnya usia akan mengalami perubahan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengetahuan dapat dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor di atas memiliki pengaruh yang penting dalam pembentukan tingkah laku seseorang. Kecerdasan, emosi, kognisi, dan pengalaman seseorang akan mempengaruhi pengetahuannya terhadap objek yang terjadi melalui persepsi.

d. Kriteria Tingkat Pengetahuan

Arikunto dalam Budiman (2013:10) memaparkan bahwa tingkat pengetahuan dapat diinterpretasikan dengan skala kualitatif, yaitu :

- 1) Baik : 76 % - 100 %
- 2) Cukup : 56 % - 75 %
- 3) Kurang : < 56 %

2. Media massa

Media massa secara sederhana berperan sebagai perantara yang untuk menyampaikan informasi kepada khalayak banyak yang berbeda-beda dan tersebar di berbagai tempat. Dengan adanya media massa saat ini, memudahkan orang untuk mengakses informasi. Dalam penyampaian suatu informasi, media massa mampu menjalankan fungsi mendidik, mempengaruhi, menginformasikan dan menghibur.

Media exposure artikan sebagai jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai jenis media, isi media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antar individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media keseluruhan. Terpaan media juga dapat dioperasionalkan menjadi jenis media yang digunakan, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan (Kriyantono, 2007: 205).

a. Frekuensi (tingkat keseringan)

Frekuensi terkait kepada tingkat keseringan seseorang mengakses suatu konten tertentu. Pengukuran frekuensi ini menggunakan skala interval. Skala interval merupakan skala yang menunjukkan jarak antara suatu data dengan data

lainnya dan mempunyai bobot atau jarak interval yang sama (Kriyantono, 2007: 133). Skala pengukurannya sebagai berikut:

- 1) Tidak pernah (skor 1 dengan transformasi rendah)
- 2) Kadang-kadang (skor 2 dengan transformasi cukup)
- 3) Sering (skor 3 dengan transformasi tinggi)
- 4) Selalu (skor 4 dengan transformasi sangat tinggi)

b. Intensitas (durasi atau kedalaman)

Intensitas terkait dengan durasi peserta ekstrakurikuler mengakses konten terkait. Pengukuran kedalaman dilakukan sama halnya dengan pengukuran frekuensi. Sedangkan durasi dilakukan dengan skala interval dengan sistem *scoring*, di mana akan ada pilihan sebagai berikut:

- 1) <15 menit (skor 1 dengan transformasi sangat rendah)
- 2) 15 menit - 30 menit (skor 2 dengan transformasi cukup)
- 3) 30 menit - 60 menit (skor 3 dengan transformasi tinggi)
- 4) >60 menit (skor 4 dengan transformasi sangat tinggi)

c. Atensi (perhatian atau ketertarikan)

Atensi terkait dengan ketertarikan khalayak terhadap suatu konten. Pengukuran dilakukan dengan skala interval, sama halnya dengan mengukur frekuensi dan kedalaman dengan sistem *total scoring*.

Menurut Pawito (2008: 262) untuk mengukur peran media massa digunakan tiga aspek. Pertama, apakah media massa telah memadai di dalam menggunakan ruang dan waktu untuk memberikan informasi atau berita-berita yang beragam perspektif. Kedua, apakah media massa telah memadai dalam memberikan tempat

atau forum untuk adanya debat publik bagi gagasan-gagasan, pendapat, dan aspirasi-aspirasi yang saling berbeda. Ketiga, apakah media massa telah mendorong khalayak untuk belajar lebih banyak tentang topik tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk melihat pengaruh dari terpaan suatu media, dapat dilihat melalui frekuensi, durasi, dan atensi yang dilakukan oleh pembaca kepada media yang bersangkutan. Sehingga efek dari media massa akan terlihat dengan jelas.

3. Kompetensi pelatih

Pelatih merupakan sosok yang berperan penting dibalik kesuksesan seorang atlet. Seorang pelatih harus memiliki pengetahuan, karena dengan pengetahuan yang dimilikinya maka pelatih akan dapat mengambil keputusan yang tepat untuk atletnya. Selain itu Latar belakang pendidikan, Pengalaman dalam olahraga dan motivasi yang dimiliki pelatih akan menunjang keberhasilan seorang pelatih.

Seorang pelatih harus mempunyai ilmu yang mendukung profesinya. Oleh karena itu, seorang pelatih perlu menyiapkan diri dan memiliki sertifikat kepelatihan untuk menunjang profesinya. Selain itu sebagai seorang pelatih harus selalu membuka diri dan mengikuti perkembangan terkini dari ilmu pengetahuan olahraga yang ditekuninya. Hal ini sangat diperlukan karena apabila pelatih memiliki ilmu pengetahuan yang luas maka banyak ilmu pengetahuan yang akan diterapkan pelatih untuk meningkatkan prestasi atletnya.

Philips (2007:25) mengemukakan 4 kompetensi pelatih yakni *character building competency*, *game strategy competency*, *motivation competency* dan

technique competency. Kompeten atau tidak seorang pelatih berperan besar terhadap prestasi atletnya. Berikut ini merupakan aspek-aspek kompetensi pelatih.

- 1) Kompetensi pengembangan karakter (*character building competency*) meliputi mengembangkan sikap disiplin, mengembangkan sikap *fair play*, mengembangkan sikap sportivitas, mengembangkan sikap saling menghargai.
- 2) Kompetensi strategi pertandingan (*game strategy competency*) meliputi, mengetahui kekuatan dan kelemahan lawan, mengetahui strategi pertandingan dan mengetahui situasi pertandingan.
- 3) Kompetensi motivasi (*motivation competency*) meliputi menanamkan dan membantu rasa percaya diri, menanamkan dan membantu mental selama bertanding, menanamkan dan membantu rasa harga diri dan keyakinan, menanamkan dan membantu motivasi dan menanamkan dan membantu rasa kebersamaan.
- 4) Kompetensi teknik (*technique competency*) meliputi mengajarkan dan memeragakan teknik, mendeteksi kesalahan teknik dan mengembangkan dan mengenali kemampuan atlet.

Berdasarkan pendapat tersebut, dikemukakan bahwa pelatih yang kompeten adalah pelatih yang memiliki kemampuan dalam kompetensi pengembangan karakter, kompetensi strategi permainan, kompetensi motivasi dan kompetensi teknik. Dengan menguasai kompetensi maka seorang pelatih akan lebih dihargai oleh atletnya. Pendapat tersebut memperlihatkan bahwa seorang pelatih memerankan peran yang penting pada saat menjelaskan, membuat, menyiapkan dan

memberikan pengalamannya untuk disampaikan kepada atletnya. Dengan kata lain keberhasilan seorang lain dipengaruhi oleh peran seorang pelatih.

4. Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bola basket bukan permainan yang merakyat. Meskipun demikian, banyak orang dari berbagai kalangan dan latar belakang yang berbeda melakukan olahraga tersebut. Utamanya di jenjang SMP dan SMA, bola basket menjadi *trade mark*. Sekolah yang memiliki tim basket unggulan akan menjadi incaran calon peserta didik.

Awal mula permainan bola basket tercipta ketika DR. James A. Naismith sedang mengajar senam di Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat pada saat musim semi. Akan tetapi sebagian siswa sangat jenuh dengan pelajaran baris-berbaris dan senam. Kemudian Naismith mencoba permainan *outdoor* seperti sepak bola akan tetapi ruangan yang digunakan terlalu sempit. Setelah menyadari hal itu, ia mencoba menggabungkan beberapa keterampilan yang terdapat dalam permainan sepak bola, *rugby*, *lacrosse*, namun tetap dapat dimainkan di dalam ruangan.

Kemudian Naismith teringat permainan yang digemarinya ketika masih remaja di Ontario, Canada. Dari permainan tersebut ia terinspirasi untuk menciptakan permainan yang penjaganya harus membawa bola mengenai suatu sasaran. Karena pada saat itu YMCA tidak memiliki sasaran, maka Naismith menggunakan sepasang keranjang buah yang dipaku di pinggir balkon dengan tinggi sekitar 3 meter dari lantai.

Sebelum dimainkan, Naismith membuat 13 peraturan untuk permainan ini. Kemudian peraturan tersebut ditempel di papan pengumuman di dalam *gym*. Dengan menggunakan bola sepak, Naismith membagi kelasnya menjadi 2 kelompok yang masing-masing beranggota 9 orang. Pertandingan dimulai kemudian diakhiri dengan skor 1-0. Semua siswa bersemangat dalam permainan ini namun permainan ini terasa sangat lambat karena setiap terjadi poin harus mengambil bola di dalam keranjang yang dipaku pada balkon yang cukup tinggi kemudian dilempar ke bawah.

Permainan yang menggunakan keranjang seperti ini berlangsung cukup lama, bahkan sampai permainan ini dikenal luas masyarakat Amerika. Beberapa perusahaan mencoba membuat keranjang dengan pembuka di bagian bawah keranjang. Sampai akhirnya seseorang menggunakan lingkaran besi dengan dikelilingi jaring.

Naismith menamai permainan ini dengan nama "*netball*". Kemudian muridnya mengusulkan nama "*Naismith-ball*". Karena mereka menembakkan bola ke dalam keranjang buah kemudian diusulkan nama "*basket ball*", Naismith setuju dengan nama itu. Sampai sekarang permainan itu telah berkembang dan dikenal banyak orang dengan nama "*basket ball*".

Buah karya Naismith mendapat sambutan luar biasa dari berbagai belahan dunia. Pada tahun 1932 masyarakat basket dari berbagai bagian dunia sepakat untuk membentuk organisasi FIBA (*Federation International de Basketball Amateur*) yang khusus mengurus basket. Organisasi ini berpusat di Jenewa.

Permainan bola basket masuk ke Indonesia pada sekitar tahun 1920. Berkembangnya permainan bola basket di Indonesia karena dikenalkan di sekolah-sekolah Tiongkok. Awalnya permainan ini hanya dikenalkan di sekolah Tiongkok karena hanya di sekolah Tiongkok yang memiliki lapangan basket. Sehingga banyak pemain berprestasi dari kalangan masyarakat Tiongkok.

Pada tahun 1930-an, mulai terbentuk perkumpulan basket terutama di kota-kota besar. Sejak saat itu permainan bola basket mulai dikenal sebagian kecil masyarakat Indonesia. Organisasi yang mengurus bola basket di Indonesia dengan nama "PERBASI" lahir pada tanggal 23 Oktober 1951.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim di mana setiap tim beranggota 5 pemain. Untuk dapat memenangkan permainan, pemain harus memasukkan bola sebanyak mungkin ke dalam ring lawan. Selain itu basket juga merupakan permainan individu. Mengembangkan kemampuan individu tidak kalah penting dalam permainan bola basket. Hal tersebut memerlukan pengetahuan keterampilan dasar permainan basket.

Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang memiliki berbagai macam teknik. Dedy Sumiyarso (2002: 12) menjabarkan teknik dasar bola menjadi 5, yaitu menggiring bola, menangkap bola, mengoper bola dengan dua tangan (*chest pass, bounce pass, overhead pass*), mengoper bola dengan satu tangan (*baseball pass, lob pass, hook pass, jump pass*), menembak (menghadap papan dan membelakangi papan).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa teknik permainan bola basket dikategorikan menjadi 2, gerak dengan bola

dan gerak tanpa bola. Gerakan tanpa bola meliputi *footwork*, *jumping*, gerak tipu tanpa bola dan bertahan. Sedangkan gerak dengan bola meliputi *shooting*, *passing*, *dribble*, pivot dan *rebound*.

5. Peraturan Permainan Bola Basket

Bola basket adalah cabang olahraga yang mengizinkan kontak fisik antar pemain di lapangan. Terdapat berbagai gerakan yang sifatnya konstan seperti saat berlari, melompat, dan melempar bola. Permainan bola basket adalah permainan yang memiliki peraturan paling banyak diantar olahraga besar lainnya. Peraturan dalam permainan bola basket dibuat untuk menghindari pemain berbuat tidak sportif atau bermain curang. Perbasi menyepakati peraturan resmi bola basket 2021 berdasarkan adaptasi dari FIBA.

a. Peraturan Permainan

Peraturan permainan dalam pertandingan bola basket sendiri terdiri dari waktu permainan, angka seri dan perpanjangan waktu, *jump ball*, bola masuk, *throw-in*, dan *time out*.

1) Waktu Permainan, Angka Seri, dan Perpanjangan Waktu

Pertandingan bola basket berlangsung selama 4 kuartar, setiap *kuarter* memiliki durasi selama 10 menit. Ada jeda waktu selama 2 menit antara kuartar satu dan dua (babak pertama), antara kuartar tiga dan empat (babak kedua) dan setiap waktu tambahan. Sedangkan jeda waktu setiap babak adalah 15 menit. Sebelum jadwal pertandingan dimulai harus ada jeda permainan selama 20 menit dan apabila sinyal tanda dari berakhirnya satu kuartar atau waktu tambahan berbunyi. Jika skor sama di akhir kuartar terakhir, untuk mendapatkan selisih skor

pertandingan akan dilanjutkan dengan *overtimes* dengan durasi setiap *overtime* selama 5 menit. Jika terjadi pelanggaran selama jeda permainan, semua tembakan bebas akan diberikan sebelum awal kuartar berikutnya atau waktu tambahan (FIBA, 2020: 17).

2) Awal dan Akhir Kuartar, Perpanjangan Waktu atau Permainan

Kuartar pertama dimulai ketika dilakukan *jump ball* di tengah lapangan. Kuartar dua, tiga, empat dan waktu tambahan dimulai ketika bola berada di tangan pemain yang melakukan lemparan ke dalam. Permainan tidak akan dimulai sebelum kedua tim siap dengan 5 pemainnya di lapangan. Tim yang disebut pertama dalam jadwal menempati bangku cadangan disisi kiri *table*. Namun , jika kedua tim setuju, dapat melakukan pertukaran bangku. Sebelum kuartar satu dan tiga dimulai setiap tim berhak melakukan pemanasan. Pada babak kedua tim akan bertukar keranjang. Selama perpanjangan waktu, kedua tim akan menyerang ke arah keranjang yang sama seperti pada kuartar keempat. Suatu kuartar, waktu tambahan atau permainan akan berakhir ketika tanda waktu pertandingan berbunyi sebagai tanda akhir kuartar dan waktu tambahan (FIBA, 2020: 17).

3) Status bola

Dalam permainan bola basket ada dua jenis status bola, yaitu bola hidup dan bola mati.

Status bola hidup:

- a) Selama *jump ball*, bola lepas dari tangan wasit saat bola dilambungkan.
- b) Selama *free-throw*, bola berada di tangan *shooter*.
- c) Selama *throw-in*, bola berada di tangan pemain yang melakukannya *throw-in*.

Sementara itu, status bola mati:

- a) Tembakan bebas yang berhasil
- b) *Refree* meniup peluit ketika status bola hidup
- c) Bola tidak masuk saat *free-throw* yang diikuti: lemparan bebas atau lemparan bebas/penguasaan bola.
- d) Sinyal *shot clock* berbunyi
- e) Sinyal pertanda akhir kuartir berbunyi atau waktu tambahan (FIBA, 2020: 18).

4) *Jump ball*

Jump ball adalah awal pertandingan ketika wasit melambungkan bola di antara 2 pemain berlawanan. Sedangkan *held ball* terjadi ketika satu atau dua pemain yang berlawanan menggenggam bola dengan erat sehingga pemain lain tidak mendapatkan penguasaan bola (FIBA, 2020: 19).

5) Bagaimana Bola Dimainkan

Permainan bola basket dimainkan dengan menggunakan tangan. Bola dapat dioper, dilempar, ditepuk, digulingkan, digiring sesuai dengan aturan. Pemain tidak diizinkan berlari membawa bola tanpa *dribble*, sengaja menendang bola atau memukul bola dengan tangan mengepal. Penguasaan bola dihitung ketika bola hidup dalam penguasaan pemain (FIBA, 2020: 21).

6) Bola Masuk

Bola masuk terjadi apabila bola hidup masuk keranjang dari atas atau melewati ring sepenuhnya. Adapun angka yang diperoleh dari memasukkan bola ada tiga macam, satu *point* dari tembakan bebas, dua *point* dari daerah tembakan, tiga *point* dari daerah tembakan *three point*, dua *point* saat bola menyentuh ring

ketika tembakan bebas terakhir gagal dan disentuh oleh pemain mana pun sebelum bola masuk ke ring (FIBA, 2020: 22).

7) *Throw-in*

Throw-in adalah operan bola ke dalam lapangan. Pemain memiliki batas waktu 5 detik untuk melakukan *passing* ke dalam lapangan, bola harus melalui *baseline* atau *side line*, bola tidak dapat melintas melalui *frontcourt* ke *backcourt* saat *throw-in*, pemain yang sedang melakukan *throw-in* tidak boleh diganggu atau disentuh pemain lawan. Hukuman pelanggaran *throw-in* adalah penguasaan bola kepada tim lawan untuk *throw-in* dari tempat *throw-in* semula (FIBA, 2020: 23).

8) *Time Out*

Time-out berarti menghentikan pertandingan. *Time-out* dapat dilakukan pelatih atau asisten pelatih (FIBA, 2020: 24). *Time-out* dapat digunakan untuk istirahat pemain, *subtitution*, dan merencanakan strategi. Setiap tim berhak mengambil 2 kesempatan *time-out* pada babak pertama, 2 kesempatan pada babak kedua, 3 kesempatan *time-out* ketika waktu pertandingan 2 menit pada kuartir keempat diberikan, dan 1 kesempatan saat *overtime* (FIBA, 2020: 24).

9) *Substitution*

Dalam permainan bola basket *substitution* berarti pergantian pemain. Setiap tim berhak melakukan pergantian pemain selama kesempatan ada kesempatan pergantian pemain. Jika pemain mengalami cedera dan mendapat perawatan maka pemain harus diganti kecuali jika tim dikurangi jumlah pemain menjadi kurang dari 5 pemain di lapangan (FIBA, 2020: 26).

b. *Violation*

Violation adalah pelanggaran peraturan dan hukuman yang diberikan berupa penguasaan bola kepada lawan untuk *throw-in* dari tempat terdekat dengan kejadian pelanggaran (FIBA, 2020: 29). *American Sport Education Program* (1995: 71) dijelaskan bahwa dalam permainan bola basket terdapat banyak batasan-batasan waktu yang harus diperhatikan, seperti pelanggaran 3 detik, pelanggaran 10 detik, pelanggaran 5 detik, *backcourt violation* dan *shot clock*.

1) *Double Dribble*

Dribble adalah salah satu cara memindahkan bola di dalam lapangan dengan memantulkannya ke lantai. *Double dribble* yaitu pelanggaran yang terjadi ketika pemain berhenti *men-dribble* kemudian *men-dribble* kembali (FIBA, 2020: 29).

2) *Travelling*

Travelling terjadi ketika kaki melangkah lebih dari batas pada saat pemain memegang bola hidup atau ketika pemain memegang bola mati kemudian menggerakkan kedua kakinya (FIBA, 2020: 30).

3) *3 seconds*

Pelanggaran 3 detik terjadi karena pemain penyerang berada di daerah di dalam daerah bersyarat lawan selama lebih dari 3 detik.

4) *5 seconds*

Pelanggaran 5 detik ada 2 macam, yaitu *5 seconds in-bound* terjadi karena tim *offense* tidak melakukan *passing* dalam 5 detik setelah wasit memberikan bola. Sementara *5 seconds in-possession* terjadi ketika pemain *offense* tidak melakukan *passing* dalam waktu 5 detik saat dijaga ketat.

5) *8 seconds*

Pelanggaran 8 detik terjadi ketika pemain menguasai bola di *backcourt* dan bola tidak berhasil masuk ke *frontcourt* dalam waktu lebih dari 8 detik.

6) *Shot clock*

Shot clock atau 24 detik terjadi ketika bola tidak mengenai ring ketika *shot clock* habis.

7) *Backcourt Violation*

Backcourt violation merupakan pelanggaran yang terjadi ketika pemain membawa bola ke *backcourt*. Apabila melakukannya, maka penguasaan bola akan diberikan kepada tim lawan dan melakukan *throw-in* di *frontcourt* dari tempat terdekat dengan terjadinya pelanggaran, terkecuali pelanggaran terjadi di belakang papan (FIBA, 2020 : 34)

c. *Fouls*

Foul adalah pelanggaran terhadap peraturan mengenai persinggungan yang ilegal dan perilaku tidak sportif (FIBA, 2020: 37). *Fouls* memiliki pengaruh besar terhadap hasil pertandingan. Ada bermacam *fouls* dalam permainan bola basket.

1) *Personal Foul*

Personal foul apabila seorang pemain bersinggungan secara ilegal dengan pemain lawan. Hukumannya ditanggung oleh pemain yang melakukannya.

Macam-macam *personal foul*:

a) *Blocking*

Dikatakan *blocking* apabila seorang pemain secara fisik dengan menghambat pergerakan pemain lawan yang masih bergerak.

b) *Pushing*

Dikatakan *pushing* apabila seorang pemain menabrak atau mendorong pemain lawan secara sengaja maupun tidak sengaja.

c) *Charging*

Charging terjadi ketika pemain *offense* mendorong atau menabrak pemain *defence*.

d) *Holding*

Holding terjadi karena seorang pemain mengganggu atau membatasi kebebasan pergerakannya pemain lawan.

Apabila sebuah tim memiliki 5 *personal fouls* maka tim tersebut akan mendapatkan *team fouls* dan tim lawan mendapatkan *free-throw*.

2) *Double Foul*

Double foul adalah sebuah pelanggaran ganda, di mana 2 pemain melakukan kesalahan satu sama lain pada waktu hampir bersamaan (FIBA, 2020: 43).

3) *Technical Foul*

Technical foul yaitu *foul* diberikan ketika mengabaikan peringatan wasit, memancing amarah atau mengejek seorang lawan, menghalangi pandangan lawan dengan melambaikan atau menempatkan kedua tangannya di dekat mata lawan, mengayunkan siku berlebihan dan sengaja memperlambat pertandingan (FIBA, 2020: 44).

4) *Unsportsmanlike foul*

Unsportsmanlike foul diberikan wasit karena beberapa hal sebagai berikut:

a) Kontak fisik yang berlebihan oleh pemain terhadap pemain lawan.

- b) Bukan merupakan usaha yang legas dalam memainkan bola secara langsung.
- c) Kontak fisik yang tidak seharusnya dilakukan oleh pemain *defence* untuk menghentikan pemain *offense*.
- d) Kontak oleh pemain *defence* dari belakang maupun samping pada lawan untuk menghentikan *fast break* (FIBA, 2020: 45-46).

Secara garis besar peraturan permainan bola basket dibagi menjadi 3, yaitu peraturan permainan, *violations* dan *fouls*. Peraturan permainan terdiri dari waktu permainan, angka seri, perpanjangan waktu, awal dan akhir kuartir, status bola, *jump ball*, bagaimana bola dimainkan, bola masuk, *throw-in*, *time out* dan *substitution*. *Violations* dalam permainan bola basket terdiri dari *double dribble*, *travelling*, *3 seconds*, *5 seconds*, *8 seconds*, *shot clock* dan *backcourt violation*. Sedangkan *foul* dalam permainan bola basket meliputi *personal foul* (*blocking*, *pushing*, *charging*, *holding*), *double foul*, *technical foul* dan *unsportsmanlike foul*.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket" oleh Ndaru Nur Wibowo (2021) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 4 Pakem mengenai peraturan permainan bola basket. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan survei. Subjek adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket, teknik sampling menggunakan total sampling, sehingga didapatkan sampel sebanyak 28 orang. Instrumen penelitian berupa tes soal pilihan ganda dengan reliabilitas sebesar 0,814. Hasil penelitian

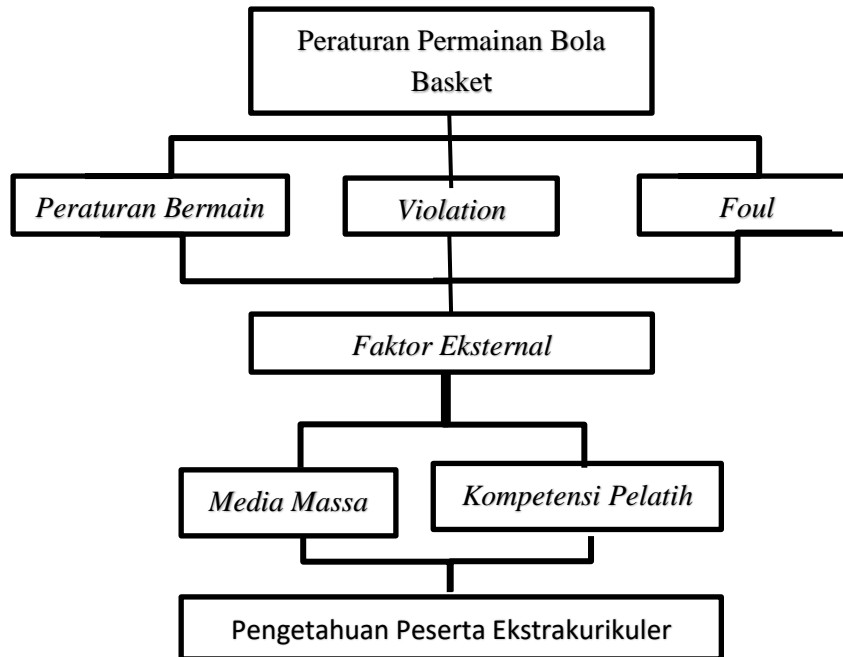
menunjukkan tingkat pengetahuan sebanyak 14% atau 4 orang termasuk dalam kategori pengetahuan peraturan bola basket “Baik Sekali”, sebanyak 7% atau 2 orang yang termasuk kategori “Baik”, sebanyak 2 orang atau 7% termasuk kategori “Cukup”, sebanyak 4 orang atau 14% termasuk kategori “Kurang” dan sebanyak 15 orang atau 57% termasuk kategori “Sangat Kurang” dalam pengetahuan materi peraturan bola basket.

2. Penelitian yang berjudul "Sumbangan *Ball Control* Terhadap Keterampilan Bermain Tenis Meja Mahasiswa PJKR FIK UNY Tahun Akademik 2018/2019" oleh Maya gita Puspasari (2020). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sumbangan *ball control* terhadap keterampilan bermain tenis meja mahasiswa PJKR FIK UNY tahun akademik 2018/2019 yang mengambil mata kuliah pilihan permainan tenis meja. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa PJKR FIK UNY tahun akademik 2018/2019, dan populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa PJKR FIK UNY tahun akademik 2018/2019 yang mengambil mata kuliah pilihan tenis meja sebanyak 73 mahasiswa. Instrumen yang digunakan adalah *ball control test* untuk mengukur kemampuan *ball control* dan menggunakan *backboard test* untuk mengukur keterampilan bermain tenis meja. Analisis data menggunakan teknik regresi linier satu prediktor dan korelasi sederhana dengan menguji persyaratan yang dibutuhkan sebelum melakukan analisis yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji korelasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada sumbangan efektif dari kemampuan *ball control* terhadap keterampilan bermain

tenis meja mahasiswa PJKR FIK UNY tahun akademik 2018/2019 sebesar 13,8%.

3. Penelitian yang berjudul "Partisipasi Orang Tua Dalam Mendukung Anaknya Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Di SMP Negeri 13 Yogyakarta" oleh Marcelinus Sakson Bagaskara (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi partisipasi orang tua dalam mendukung anaknya mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 13 Yogyakarta. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu orang tua/wali dari peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 13 Yogyakarta yang berjumlah 45 orang, yang diambil menggunakan total sampling. Instrumen yang digunakan yaitu angket tertutup. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa partisipasi orang tua dalam mendukung anaknya mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 13 Yogyakarta berada pada kategori sangat rendah sebesar 0,00%, rendah 0,00%, cukup 13,33%, tinggi 73,33%, dan sangat tinggi 13,33%.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Permainan bola basket merupakan bagian dari permainan bola besar yang memiliki banyak peraturan. Maka untuk memahami banyaknya peraturan tersebut diperlukan dukungan dari beberapa faktor. Dukungan orang tua, kompetensi pelatih dan jam belajar akan mendukung pengetahuan peserta ekstrakurikuler dalam memahami peraturan permainan bola basket. Maka dapat diperkirakan bahwa media massa dan kompetensi pelatih akan memberikan sumbangan yang signifikan terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler.

Peraturan permainan bola basket sendiri bagi sebagian peserta ekstrakurikuler bola basket merupakan hal yang harus dipahami. maka dari itu dukungan orang tua, kompetensi pelatih, dan jam belajar peserta didik sangat perlu diperhatikan, agar nantinya peserta ekstrakurikuler dapat memahami peraturan permainan dengan baik ketika mengikuti suatu pertandingan. selain 3 faktor

tersebut masih banyak faktor yang menunjang pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap peraturan. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan bukti secara empiris.

D. Hipotesis Penelitian dan/atau Pertanyaan Penelitian

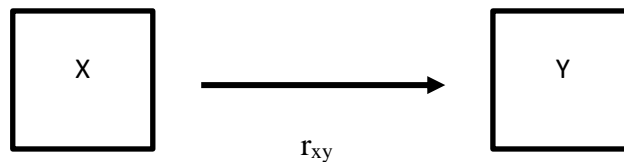
Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada sumbangan yang signifikan antara media massa terhadap terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis mengenai peraturan permainan bola basket.
2. Ada sumbangan yang signifikan antara kompetensi pelatih terhadap terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis mengenai peraturan permainan bola basket.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei korelasional dengan analisis regresi linier. Penelitian korelasional mengarah pada besar kecilnya tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih dari suatu sampel. Hubungan tersebut dinyatakan dalam bentuk koefisien korelasi.



Keterangan:

X : sumbangan media massa dan kompetensi pelatih.

Y : pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket.

r_{xy} : pengaruh sumbangan media massa dan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA N 1 Jetis dengan alamat di Jalan Imogiri Barat Km 11, Kertan, Sumberagung, Jetis, Bantul, D.I. Yogyakarta, Indonesia 55781 pada tanggal 4 - 11 Oktober 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah total dari seluruh individu yang mempunyai karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang akan di teliti. Objek atau nilai yang akan diteliti dalam populasi dapat berupa orang, perusahaan, media, dan sebagainya. Sugiyono (2015: 117) mengatakan populasi merupakan area generalisasi yang dibentuk oleh

subjek atau objek yang mempunyai sifat tertentu dan peneliti mempelajari untuk ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2015: 118) mengatakan sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki sifat tertentu. Maka dari itu populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMA N 1 Jetis yang merupakan anggota ekstrakurikuler bola basket. Keseluruhan dari total populasi dijadikan sampel dalam penelitian atau disebut dengan total *sampling*. Total sampel yang digunakan sebanyak 40 peserta ekstrakurikuler.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Pengetahuan Peserta ekstrakurikuler Terhadap *Basketball Rules*

Variabel terkait dalam penelitian ini adalah pengetahuan siswa terhadap peraturan bola basket. Pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap *basketball rules* dapat diukur dengan menggunakan tes. Adapun peraturan bola basket meliputi waktu peraturan pertandingan, *violations*, dan *fouls*.

2. Media Massa

Media massa secara sederhana berperan sebagai perantara yang untuk menyampaikan informasi kepada khalayak banyak yang berbeda-beda dan tersebar di berbagai tempat. Sumbangan media massa terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap *basketball rules* diukur dengan menggunakan angket.

3. Kompetensi Pelatih

Kompetensi pelatih juga sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap peraturan permainan bola basket. Pelatih memerlukan persiapan dan sertifikasi kepelatihan sebagai penunjang profesinya. Sumbangan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peserta

ekstrakurikuler terhadap *basketball rules* dapat diukur dengan menggunakan angket. Adapun aspek-aspek yang perlu dimiliki pelatih meliputi pengembangan karakter, strategi pertandingan, motivasi dan teknik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Dalam mengumpulkan data menggunakan teknik-teknik tertentu agar data dapat terkumpul sesuai dan relevan dengan masalah yang diteliti. Secara sederhana pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang diharapkan dari variabel penelitian guna menguji hipotesis. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu dengan tes pengetahuan dan kuesioner (angket).

Pada tes pengetahuan terdapat soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban dengan ketentuan skor 1 apabila jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Sedangkan pada angket atau kuesioner terdapat dua macam pernyataan yaitu *favourable* (positif) dan *unfavourable* (negatif) dengan alternatif jawaban: selalu, sering, jarang dan tidak pernah. Pernyataan *favourable* memiliki makna mendukung variabel sementara pernyataan *unfavourable* tidak mendukung pernyataan variabel. Skor untuk pernyataan *favourable* dan *unfavourable* berbeda.

Tabel 1. Skor pernyataan *favourable* dan *unfavourable*

Pernyataan	Skor <i>unfavourable</i>	Skor <i>favourable</i>
Tidak pernah	4	1
Jarang	3	2
Sering	2	3
Selalu	1	4

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah media yang berguna agar pengumpulan data menjadi lebih mudah dan data yang diperoleh lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dalam pengolahan data (Suharsimi Arikunto, 2013: 203). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Instrumen disusun berdasar pada teori yang melandasi variabel sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 2. Kisi-kisi skala pengetahuan peraturan permainan, media massa dan kompetensi pelatih.

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item		Jumlah
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap peraturan permainan bola basket					
1.	Peraturan permainan	Waktu permainan	1	-	20
		<i>Jump ball</i>	2	-	
		Bola masuk	4	-	
		<i>Throw in</i>	9	-	
		<i>Time out</i>	3	-	
2.	Violations	<i>Double dribble</i>	5	-	
		<i>Travelling</i>	6	7	
		<i>3 seconds</i>	-	11	
		<i>5 seconds</i>	13	-	
		8 seconds	-	10	
		<i>24 seconds</i>	12	-	
		<i>Backcourt</i>	8	-	
3.	Fouls	<i>Personal foul</i>	16, 17	14,15	
		<i>Technical foul</i>	18	-	
		<i>Unsportsmanlike foul</i>	-	19,20	
Media massa					
1.	Frekuensi	Frekuensi membaca atau melihat video terkait basket.	23, 24	-	10

2.	Durasi dan kedalaman	Durasi membaca atau melihat video terkait basket.	21, 22	-	
		Kesanggupan memahami materi dalam bacaan ataupun video.	25, 26	-	
3.	Atensi	Perhatian terhadap materi dalam bacaan ataupun video.	27, 28, 29, 30	-	
Kompetensi pelatih					
1.	Kompetensi pengembang an karakter	Mengembangkan karakter peserta ekstrakurikuler	47, 48, 49, 50	-	20
2.	Kompetensi strategi pertandingan	Memahami strategi penyerangan dan pertahanan dalam permainan	38, 39, 40	-	
3.	Kompetensi motivasi	Memberikan motivasi dalam mengajar	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37	-	
4.	Kompetensi teknik.	Menguasai teknik dalam permainan	41, 42, 43, 44, 45, 46	-	
Total					50

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diuji coba guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik dengan cara melakukan uji coba skala kecil. Uji coba gunakan untuk mengetahui kualitas data dari setiap butir pertanyaan dalam penelitian. Selain itu, untuk mengetahui instrumen tersebut baik atau tidak maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS *Statistic 25*.

1. Uji Validitas

Validitas yaitu tingkat kesahihan dan keandalan instrumen penelitian. Instrumen di nilai valid apabila alat ukur dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Wahyudin 2006:140). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini merupakan validitas isi. Azwar (2017: 42) menyatakan bahwa validitas isi yaitu validitas yang diestimasi melalui pengujian instrumen oleh ahli dengan melakukan analisis rasional. Setelah instrumen dibuat menggunakan dasar indikator-indikator dari suatu teori, kemudian instrumen dikonsultasikan kepada seseorang yang dianggap ahli dalam bidang tersebut.

Instrumen yang telah diuji coba kemudian dianalisis menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan SPSS *Statistic 25*. Azwar (2017: 86) mengemukakan bahwa kriteria pemilihan item berdasarkan korelasi *item-total*, umumnya menggunakan kriteria $r_{iX} \leq 0,312$. Kriteria item berdasarkan korelasi *item-total* dianggap memuaskan jika mencapai koefisien korelasi minimal 0,312. Item yang harga korelasinya berada di bawah 0,312 dianggap tidak valid, maka dari itu item harus diperbaiki atau dibuang.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memperoleh keterandalan, sehingga instrumen tersebut dapat dipercaya, handal, dan reliabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan dalam beberapa kali dalam waktu yang berlainan. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus koefisien Alpha cronbach. Instrumen dikatakan reliabel jika rhitung lebih besar atau sama dengan rtabel dan sebaliknya jika rhitung lebih kecil dari rtabel

instrumen dikatakan tidak reliabel atau nilai r hitung dikonsultasikan dengan tabel interpretasi r dengan ketentuan dikatakan reliabel jika $r \geq 0,600$ (Sugiyono, 2016:231).

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal Dan Daya Pembeda

Menurut Sukardi (2011: 138) untuk menentukan tingkat kesukaran soal diklasifikasi menjadi 3 yaitu nilai $P < 0,30$ soal dianggap sukar, nilai $P 0,30 - 0,70$ soal dianggap sedang dan nilai $P > 0,70$ soal dianggap mudah. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 232) daya beda diklasifikasikan menjadi 5 yaitu nilai $DP < 0,21$ dianggap jelek, nilai $DP < 0,41$ dianggap cukup, nilai $DP < 0,71$ dianggap baik, nilai $DP \leq 1,00$ dianggap baik dan nilai DP negatif dianggap sangat jelek.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah-langkah untuk menyusun atau mengorganisasikan data ke dalam suatu pola, klasifikasi, dan uraian dasar tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi dan regresi. Sebelum dilakukan dianalisis data, uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinearitas perlu dilakukan sebagai uji persyaratan analisis.

1. Uji persyaratan analisis

a. Uji linieritas

Uji linieritas diperlukan untuk mengetahui hubungan linier antara variabel terikat dengan variabel bebas. Kriteria yang digunakan yaitu apabila nilai $p > 0,05$ maka sebaran data dapat dikatakan linear, sebaliknya jika $p \leq 0,05$ maka sebarannya tidak linier. Uji linieritas dalam penelitian dilakukan dengan bantuan SPSS Statistic 25. Kemudian dengan memperhatikan tabel *output* “ANOVA Table” sebagai *output*

uji linieritas dengan SPSS Statistic 25 digunakan menentukan linier atau tidaknya hubungan antara dua variabel dengan melakukan perbandingan pada nilai signifikansi 0,05:

- 1) Apabila nilai *deviation from linearity sig.* $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa antara variabel independen dengan variabel dependent terdapat korelasi yang linear.
- 2) Apabila nilai *deviation from linearity sig.* $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa antara variabel independen dengan variabel dependent tidak terdapat korelasi yang linear.

b. Uji normalitas

Untuk melihat variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak perlu dilakukan uji normalitas. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan SPSS Statistic 25. Hasil uji normalitas dapat diketahui dengan memperhatikan tabel “*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*” pada nilai signifikansi *Asymp. Sig (2-tailed)*. Dengan kriteria data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikan yang diperoleh $> 0,05$ dan apabila $< 0,05$ maka data yang di uji dianggap tidak normal.

c. Uji multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan jika antar variabel bebas terdapat korelasi atau hubungan yang sangat tinggi. Multikolinearitas hanya terjadi dalam regresi linear berganda. Untuk menentukan ada atau tidaknya gejala multikolinearitas antar variabel bebas dapat dilihat pada nilai korelasi antar variabel bebas. Kriteria yang digunakan yaitu apabila nilai VIF lebih kecil dari 10 atau nilai *tolerance* lebih

besar dari 0,01, berarti tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas. Sebaliknya jika nilai VIF > 10 atau nilai *tolerance* < 0,01, maka dapat dinyatakan ada gejala multikolinearitas antar variabel bebas. Uji multikolinearitas ini diuji dengan teknik korelasi *product moment* menggunakan bantuan SPSS Statistic 25. Hasil uji multikolinearitas dilihat pada tabel “*Coefficients*” dan korelasi antar variabel bebas.

2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda.

a. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi ganda berguna untuk mempelajari pengaruh nilai dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat dengan membuktikan ada tidaknya hubungan fungsional atau hubungan kausal antara dua atau lebih variabel bebas terhadap suatu variabel terikat. Teknik ini digunakan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (Media massa dan Kompetensi Pelatih) secara bersamaan terhadap variabel terikat (Pengetahuan *Basketball Rules*). Hasil penelitian diperoleh menggunakan bantuan SPSS Statistic 25 dengan memperhatikan hasil *output* pada tabel “*Model Summary*”, “*ANOVA*” dan “*Coefficients*”.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji regresi berganda mengacu pada dua hal dibawah ini:

- 1) Apabila nilai signifikansi < 0,05, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

2) Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

b. Sumbangan Efektif (SE)

Sumbangan efektif merupakan perbandingan dari efektivitas yang diberikan variabel *independent* kepada variabel *dependent* dengan variabel *independent* lain yang diteliti maupun tidak. Sumbangan efektif menggambarkan besar sumbangan setiap prediktor terhadap kriterium dengan jumlah sebesar koefisien determinasi dengan tetap memperhitungkan variabel *independent* lain yang tidak diteliti. Rumus menghitung besar sumbangan efektif:

Sumbangan Efektif
$SE (X)\% = \text{Beta}_x \times r_{xy} \times 100\%$

c. Sumbangan Relatif (SR)

Sumbangan relatif merupakan perbandingan relativitas yang diberikan satu variabel *independent* kepada variabel *dependent* dengan variabel *independent* lain yang diteliti. Sumbangan relatif dari suatu prediktor menggambarkan nilai sumbangan relatif dari variabel *independent* terhadap variabel *dependent*, kemudian sisanya dapat dari variabel *independent* lain yang tidak diteliti. Berikut rumus menghitung besar sumbangan relatif:

Sumbangan Relatif
$SR (X)\% = SE (X) \% / R^2$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, Waktu Dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *online* pada tanggal 4 Oktober sampai tanggal 11 Oktober 2022. Subjek penelitian adalah peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA N 1 Jetis berjumlah 40 orang. Tes pengetahuan terkait pengetahuan *basketball rules* sejumlah 20 butir dan kuesioner terkait media massa, kompetensi pelatih sejumlah 30 butir dibagikan melalui platform *google form*.

Responden merupakan peserta ekstrakurikuler putra sebanyak 6 orang dan peserta ekstrakurikuler putri sebanyak 34 orang. Dari 40 responden tersebut 24 siswa merupakan kelas X dan 16 siswa kelas XI. Berdasarkan usia, 18 peserta berusia 15 tahun, 10 peserta berusia 16 tahun dan 12 peserta berusia 17 tahun.

2. Hasil Uji Coba Instrumen

1) Uji coba analisis tingkat kesukaran dan daya beda instrumen peraturan permainan bola basket

Instrumen ini terdiri dari 20 butir soal mengenai *basketball rules*. Berdasarkan analisis tingkat kesukaran butir soal, 1 butir soal termasuk dalam kategori “Sukar”, 10 butir soal termasuk dalam kategori “Sedang” dan 9 butir soal termasuk dalam kategori “Mudah”. Sedangkan berdasarkan analisis daya pembeda, 4 butir soal termasuk dalam kategori “Jelek”, 8 butir soal termasuk dalam kategori “Cukup” dan 8 butir soal termasuk dalam kategori “Baik”.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Peraturan
*Basketball Rules***

No.	Butir Soal	Keterangan
1	2,	Sukar
2	4, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20	Sedang
3	1, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 17	Mudah

Hasil uji coba analisis tingkat kesukaran instrumen peraturan permainan dapat dilihat pada Lampiran 4 halaman 69.

**Tabel 4. Hasil Uji Coba Analisis Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan
*Basketball Rules***

No.	Butir Soal	Keterangan
1	3, 4, 6, 15	Jelek
2	2, 7, 8, 11, 13, 14, 17, 18	Cukup
3	1, 5, 9, 10, 12, 16, 19, 20	Baik
4	-	Baik Sekali
5	-	Negatif

Hasil uji coba analisis daya pembeda instrumen peraturan permainan dapat dilihat pada Lampiran 5 halaman 69.

2) Uji coba validitas dan reliabilitas instrumen media massa

Instrumen ini tersusun dari 10 butir soal terkait media massa sebanyak 9 butir soal dinyatakan valid dan 1 butir soal tidak valid dengan nilai reliabilitas 0,806.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Analisis Validitas Instrumen Media Massa

No.	Butir Soal	Keterangan
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10	Valid
2	9	Tidak Valid

Hasil uji coba analisis validitas instrumen media massa dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 71.

3) Uji coba validitas dan reliabilitas instrumen kompetensi pelatih

Instrumen ini diketahui bahwa dari 20 butir soal mengenai kompetensi pelatih sebanyak 14 butir soal valid dan 6 butir soal tidak valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,900.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Analisis Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih

No.	Butir Soal	Keterangan
1	1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19 dan 20	Valid
2	2, 3, 4, 7, 14, 15	Tidak Valid

Hasil uji coba analisis validitas instrumen kompetensi pelatih dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 72.

3. Hasil Penelitian

a. Uji validitas dan reliabilitas

1) Analisis tingkat kesukaran instrumen peraturan permainan bola basket

Instrumen ini terdiri dari 20 butir soal mengenai *basketball rules*. Berdasarkan analisis tingkat kesukaran butir soal, 1 butir soal termasuk dalam kategori “Sukar”, 10 butir soal termasuk dalam kategori “Sedang” dan 9 butir soal termasuk dalam kategori “Mudah”. Sedangkan berdasarkan analisis daya pembeda, 3 butir soal termasuk dalam kategori “Jelek”, 9 butir soal termasuk dalam kategori “Cukup” dan 8 butir soal termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Pengetahuan *Basketball Rules*

No.	Butir Soal	Keterangan
1	2,	Sukar
2	4, 5, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20	Sedang
3	1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 17	Mudah

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal instrumen peraturan permainan dapat dilihat pada Lampiran 10 halaman 81.

Tabel 8. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan *Basketball Rules*

No.	Butir Soal	Keterangan
1	4, 6, 15	Jelek
2	2, 5, 7, 8, 13, 14, 17, 18, 20	Cukup
3	1, 3, 9, 10, 11, 12, 16, 19	Baik
4	-	Baik Sekali
5	-	Negatif

Hasil analisis daya pembeda instrumen peraturan permainan dapat dilihat pada Lampiran 11 halaman 81.

2) Uji validitas dan reliabilitas instrumen media massa

Instrumen ini tersusun dari 10 butir soal terkait media massa sebanyak 9 butir soal dinyatakan valid dan 1 butir soal tidak valid dengan nilai reliabilitas 0821,.

Tabel 9. Hasil Analisis Validitas Instrumen Penggunaan Media Massa

No.	Butir Soal	Keterangan
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 10	Valid
2	9	Tidak Valid

Hasil analisis uji coba validitas instrumen media massa dapat dilihat pada Lampiran 12 halaman 83.

3) Uji validitas dan reliabilitas instrumen kompetensi pelatih

Instrumen ini diketahui bahwa dari 20 butir soal mengenai kompetensi pelatih sebanyak 20 butir soal valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,931.

Tabel 10. Hasil Analisis Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih

No.	Butir Soal	Keterangan
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 dan 20	Valid

Hasil analisis uji coba validitas instrumen kompetensi pelatih dapat dilihat pada Lampiran 13 halaman 84.

b. Uji asumsi klasik

1) Uji linieritas

Uji linieritas berguna untuk melihat dua variabel berhubungan secara linier atau tidak. Pada korelasi yang baik antara variabel bebas dan variabel terkait terdapat hubungan linear. Berdasarkan nilai signifikansi yang didapat diketahui besar nilai *Linearity Sig.* adalah 1,000. Berdasarkan nilai tersebut dapat dikatakan

bahwa antara variabel media massa dan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan *basketball rules* berhubungan linier.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Linieritas

<i>Linearity Test</i>	Nilai Signifikansi
<i>linearity</i>	1,000

Hasil analisis uji linieritas dapat dilihat pada Lampiran 15 halaman 87.

2) Uji normalitas

Dalam perhitungan uji normalitas menggunakan Kolmogorof Smirnov didapatkan nilai D variabel Kompetensi Pelatih sebesar 0,200, nilai D variabel Media Massa sebesar 0,088, nilai D variabel Pengetahuan Peraturan Permainan sebesar 0,001 dan nilai kritis uji Kolmogorof Smirnov dengan $\alpha=0,05$ dengan sampel sebanyak 40 diperoleh nilai K sebesar 0,210.

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

Variabel	K-Smirnov		Keterangan
	D	K	
Media Massa	0,088	0,210	Normal
Kompetensi Pelatih	0,200	0,210	Normal
Pengetahuan Peraturan Permainan	0,001	0,210	Normal

Hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada Lampiran 16 halaman 88.

3) Uji multikolinearitas

Berdasarkan perhitungan uji multikolinearitas didapatkan hasil nilai *tollerance* 0,965 dan nilai VIF 1,036, maka tidak ada gejala multikolinearitas antar variabel bebas.

Tabel 13. Uji Multikolinearitas

<i>Tollerance</i>	VIF
0,965	1,036

Hasil analisis uji multikolinearitas dapat dilihat pada Lampiran 17 halaman

88.

4. Uji hipotesis

Setelah melalui uji asumsi klasik maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi berganda dan korelasi.

a. Uji regresi linier berganda

Uji regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh variabel bebas Media Massa dan Kompetensi Pelatih terhadap variabel terkait Pengetahuan Peraturan Permainan. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS Statistic 25 didapatkan F hitung sebesar 5,975 dengan signifikansi 0,006. Karena nilai signifikansi $0,006 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya dapat disimpulkan bahwa ada sumbangan kompetensi pelatih dan media massa terhadap pengetahuan peraturan permainan bola basket.

Tabel 14. Uji Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.452a	.205	.162	2.76644

Hasil analisis uji regresi linier berganda dapat dilihat pada Lampiran 19 halaman 89.

b. Uji korelasi

Uji korelasi untuk memperjelas hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait. Berdasarkan uji korelasi diperoleh hasil seperti pada tabel berikut.

Tabel 15. Uji Korelasi

Variabel	Koefisien korelasi
Media massa	0,231
Kompetensi pelatih	0,339

Hasil analisis uji korelasi dapat dilihat pada Lampiran 18 halaman 88.

c. Sumbangan Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa sumbangan efektif variabel kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peraturan permainan adalah sebesar 13,5%. Sedangkan sumbangan variabel media massa terhadap pengetahuan peraturan permainan adalah sebesar 7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel media massa memiliki sumbangan lebih dominan terhadap pengetahuan peraturan permainan dari pada variabel kompetensi pelatih. Untuk total sumbangan efektif adalah sebesar 20,5%.

Tabel 16. Sumbangan Efektif

Variabel	Sumbangan Efektif SE
Kompetensi Pelatih	13,5%
Media Massa	7,0%

d. Sumbangan Relatif

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa sumbangan relatif variabel kompetensi pelatih terhadap pengetahuan peraturan permainan adalah sebesar 65,5%. Sedangkan sumbangan variabel media massa terhadap pengetahuan peraturan permainan adalah sebesar 34,5%. Untuk total sumbangan relatif adalah sebesar 100% atau sama dengan 1.

Tabel 17. Sumbangan Relatif

Variabel	Sumbangan Relatif SR
Kompetensi Pelatih	65,5%
Media Massa	34,5%

5. Hasil Penelitian

a. Pengetahuan *Basketball Rules*

Data hasil penelitian pengetahuan *basketball rules* dalam penelitian ini diukur menggunakan kuesioner yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Selanjutnya variabel pengetahuan *basketball rules* di golongan ke dalam 5 kategorisasi sangat baik,

baik, cukup baik, kurang baik dan sangat kurang baik. Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 18. Pengetahuan *Basketball Rules* Peserta Ekstrakurikuler

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

Berdasarkan pada tabel skor minimum = 5; skor maksimum = 18; rerata = 13;

median = 13,5 ; modus = 14 dan standar deviasi = 3,02.

b. Media massa

Data hasil penelitian penggunaan media massa peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis dalam penelitian ini diukur menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 19. Penggunaan Media Massa

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

Berdasarkan pada tabel skor minimum = 14; skor maksimum = 34; rerata = 22,88; median = 23 ; modus = 26 dan standar deviasi = 4,3.

c. Kompetensi pelatih

Data hasil penelitian kompetensi pelatih ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis dalam penelitian ini diukur menggunakan kuesioner yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 20. Kompetensi Pelatih Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Jetis

Resp.	Skor	Resp.	Skor	Resp.	Skor	Resp.	Skor
Rsp 1	43	Rsp 11	63	Rsp 21	72	Rsp 31	60
Rsp 2	41	Rsp 12	59	Rsp 22	68	Rsp 32	74
Rsp 3	66	Rsp 13	73	Rsp 23	59	Rsp 33	75
Rsp 4	68	Rsp 14	61	Rsp 24	59	Rsp 34	63
Rsp 5	64	Rsp 15	69	Rsp 25	66	Rsp 35	62
Rsp 6	63	Rsp 16	75	Rsp 26	60	Rsp 36	61
Rsp 7	65	Rsp 17	72	Rsp 27	71	Rsp 37	68
Rsp 8	75	Rsp 18	60	Rsp 28	40	Rsp 38	67
Rsp 9	70	Rsp 19	68	Rsp 29	72	Rsp 39	62
Rsp 10	73	Rsp 20	40	Rsp 30	72	Rsp 40	63

Berdasarkan pada tabel skor minimum = 40; skor maksimum = 75; rerata = 64; median = 65,5, ; modus = 68 dan standar deviasi = 9,27.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar sumbangan kompetensi pelatih dan media massa terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui ada hubungan signifikan antara sumbangan kompetensi pelatih dan media massa terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis. Hal tersebut diperoleh berdasarkan analisis regresi berganda dan korelasi *product moment*.

Berdasarkan hasil perhitungan regresi berganda didapatkan F hitung sebesar 4,758 dengan signifikansi 0,014. Karena nilai signifikansi $0,014 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa ada sumbangan kompetensi pelatih dan media massa terhadap pengetahuan peraturan permainan bola basket. Sedangkan dari uji korelasi diperoleh nilai p variabel kompetensi pelatih 0,032 dan nilai p variabel media massa 0,015. Kedua variabel bebas memiliki nilai $p < 0,05$ artinya ada hubungan yang signifikan. Semakin tinggi sumbangan kompetensi pelatih dan media massa maka semakin tinggi juga pengetahuan peserta ekstrakurikuler SMA N 1 Jetis mengenai peraturan permainan bola basket, demikian pula sebaliknya. Banyak faktor yang memiliki pengaruh terhadap pengetahuan peraturan permainan bola basket, dua di antaranya adalah faktor kompetensi pelatih dan faktor media massa.

Kompetensi pelatih merupakan faktor yang cukup berpengaruh terhadap pengetahuan peserta ekstrakurikuler terhadap peraturan permainan bola basket. Pelatih memerlukan persiapan dan sertifikasi kepelatihan sebagai penunjang profesinya. Adapun aspek-aspek yang perlu dimiliki pelatih meliputi pengembangan karakter, strategi pertandingan, motivasi dan teknik. Semakin baik kompetensi pelatih semakin tinggi juga pengetahuan peraturan permainan bola basket peserta ekstrakurikuler.

Selain kompetensi pelatih, media massa juga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan *basketball rules* terlebih di masa sekarang. Media massa secara umum adalah media untuk menyampaikan informasi serentak kepada khalayak banyak yang berbeda-beda dan tersebar di berbagai tempat. Semakin cakap peserta

ekstrakurikuler memanfaatkan media massa maka akan semakin baik pula pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler.

Dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa sumbangan dari kompetensi pelatih dan media massa sangat berpengaruh terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler. Sumbangan kompetensi pelatih dan media massa adalah sebesar 20,5%. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa antara kompetensi pelatih dan media massa terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA N 1 Jetis terdapat hubungan positif.

C. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini tentunya telah dilakukan dengan usaha sebaik-baiknya namun tidak menjadikan penelitian ini tanpa kekurangan. Beberapa kekurangan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil pengisian kuesioner, sehingga sangat mungkin adanya unsur kurang objektif dalam pengisian kuesioner.
2. Pengambilan data penelitian dilakukan secara *online*, oleh karena itu sesuai atau tidaknya jawaban yang diberikan oleh responden tidak dapat dipantau secara langsung.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada sumbangan kompetensi pelatih terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis sebesar 13,4%.
2. Ada sumbangan media masa terhadap pengetahuan *basketball rules* peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jetis sebesar 7,0%.

B. Saran

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

1. Bagi pelatih, akan lebih baik apabila menambah wawasan terkait pengetahuan dan pemahaman mengenai kegiatan ekstrakurikuler yang diampunya sehingga dapat mengembangkan kompetensinya.
2. Bagi peserta ekstrakurikuler, diharapkan untuk lebih dapat memanfaatkan media massa untuk mencari informasi terkait peraturan permainan bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrarista, Ella & Riswandi, Noer. (2021). Teknik dan Pembelajaran Dalam Permainan Bola Basket. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwidodo, E. (2018). Dasar-Dasar Filsafat Ilmu. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Aryanto, B. (2015). Teori Dasar Permainan Bola Basket. Yogyakarta: UNY Press.
- Azwar, S. (2017). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiman. (2013). Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan. Jakarta
- Faizputra, N.F. (2020). Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket Di SMA Se-Kecamatan Gondokusuman. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- FIBA. (2020). 2020 Official Basketball Rules: Basketball Rules&Basketball Equipment. Switzerland: FIBA Central Board.
- Irianto, D.P. (2002). Dasar Kepelatihan. Yogyakarta: FIK UNY.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Kurnianingtyas, D. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Waktu Belajar Siswa Di Luar Jam Pelajaran Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusuma, A.H. (2018). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola Di SMP N 5 Banguntapan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lubis, A.Y. (2019). Filsafat ilmu klasik hingga kontemporer (Cetakan ke-6). Depok: Raja Grafindo Persada.
- Margono, S. (2007) Metodologi Penelitian Pendidikan (Cetakan ke-6). Jakarta: Rineka Cipta.

- Masturog, I. & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (Cetakan ke-1). Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Mutohir, T. Ch. (2003). *Olahraga Kebijakan dan Politik: Sebuah Analisis*. Jakarta: Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga Ditjen Olahraga Depdiknas.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pawito. (2008). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara
- Philips, Michael B. (2007). *Student Athlete Perceptions of Head Mens Basket Ball Coaching Competencies at 15 Selected NCAA Division II Christian Colleges*. Murfresboroo: Faculty of Graduate School at Middle Tennessee State University.
- Rahman, T.C. (2020). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Bandung: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati
- Setyadi, N.G. (2016). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah Dasa Negeri Ngleri 1 Gunung Kidul Tentang Peraturan Permainan Futsal*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soelaiman, D.A. (2019). *Filsafat Ilmu Pengetahuan Perspektif Barat dan Islam* (Cetakan ke-1). Aceh: Bandar Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiyarsono, D. (2002). *Keterampilan Bola Basket*. Surakarta: Yudhistira.
- Wahyudin. (2006). *Aplikasi statistika dalam penelitian pendidikan*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wissel, H. (2000). *Bola Basket: Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Indonesia: Raja Grafindo.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/891/UN34.16/PT.01.04/2022

6 Oktober 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

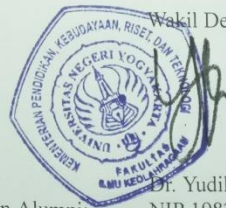
**Yth . Kepala sekolah SMA N 1 Jetis di Jalan Imogiri Barat Km 11, Dusun Kertan, Desa Sumberagung,
Kec. Jetis, Kab. Bantul, Prov. D.I. Yogyakarta, Indonesia 55781**

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

Nama : Viki Hidayah Sa'diyah Nur'aini
NIM : 18601244015
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : **SUMBANGAN MEDIA MASSA DAN KOMPETENSI PELATIH TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET SMA N 1 JETIS**
Waktu Penelitian : 6 - 11 Oktober 2022

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

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

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 2. Instrumen penelitian

Kuesioner Penelitian Sumbangan Media Massa Dan Kompetensi Pelatih Terhadap Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Bola Basket Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 JETIS.

Nama :

Kelas :

Umur : tahun. P/L)

A. Pengetahuan Tentang Peraturan Permainan Bola Basket

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memilih pada salah satu alternatif jawaban menurut Anda benar!

1. Menurut FIBA *Rules*, pertandingan bola basket berlangsung selama...
 - a. 4 kuartar x 10 menit
 - b. 4 kuartar x 15 menit
 - c. 2 kuartar x 10 menit
 - d. 2 kuartar x 20 menit

2. Situasi ketika terjadi satu atau lebih dari tim yang berlawanan memegang bola dengan satu atau kedua tangan secara pasti sehingga tidak satu pun pemain yang bisa mendapatkan penguasaan disebut...
 - a. *Foul*
 - b. *Jump ball*
 - c. *Free-throw*
 - d. *Held ball*

3. ... adalah penghentian pertandingan yang diminta oleh pelatih utama atau asisten pelatih.
 - a. *Time-out*
 - b. *Jump ball*
 - c. *Free-throw*
 - d. *Held ball*

4. Tembakan masuk yang dilakukan di dalam garis *three-point* mendapatkan skor...
- a. 1
b. 2
c. 3
d. 4
5. Jika seorang pemain *dribble* untuk kedua kalinya setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan...
- a. 24 seconds
b. Double dribble
c. Backcourt
d. Travelling
6. Jika seorang pemain melebihi 2 langkah setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan...
- a. 8 second
b. Double dribble
c. Backcourt
d. Travelling
7. Pergerakan yang sah di mana seorang pemain yang sedang memegang bola melangkah sekali atau lebih ke segala arah dengan kaki yang sama sedangkan kaki lainnya tetap pada titik di mana kaki tersebut menyentuh lantai dinamakan...
- a. Foot-work
b. Pivot
c. Screen
d. Cutting
8. Jika pemain/tim kembali ke daerah bertahan setelah memasuki daerah menyerang, maka pemain/tim tersebut melakukan penyimpangan...
- a. 3 second
b. Double dribble
c. Backball
d. Travelling

9. Saat melakukan *throw-in*, seorang pemain tidak boleh menahan bola lebih dari...
- a. 2 detik
 - b. 3 detik
 - c. 4 detik
 - d. 5 detik
10. Berikut ini merupakan waktu suatu tim boleh menguasai bola di daerah pertahanannya, kecuali...
- a. 2 detik
 - b. 4 detik
 - c. 7 detik
 - d. 14 detik
11. Berikut ini merupakan waktu pemain boleh berada di daerah bersyarat lawan, kecuali...
- a. 1 detik
 - b. 2 detik
 - c. 3 detik
 - d. 4 detik
12. Ketika tim penyerang dijaga ketat oleh tim bertahan, tim penyerang diberi waktu selama ... untuk melakukan usaha menembak atau mengenai ring.
- a. 10 detik
 - b. 8 detik
 - c. 24 detik
 - d. 5 detik
13. Seorang pemain diperbolehkan memegang bola tanpa *dribble* dengan batas waktu ... detik.
- a. 24 detik
 - b. 5 detik
 - c. 10 detik
 - d. 8 detik
14. Berikut ini merupakan cara *screening* yang tidak sah adalah...
- a. Tidak bergerak ketika terjadi persinggungan
 - b. Kedua kaki di lantai ketika terjadi persinggungan

- c. Memberi jarak yang cukup pada saat *screening*
- d. Bergerak ketika terjadi persinggungan

15. Yang tidak sesuai dengan posisi penjagaan yang sah adalah...

- a. Menghadap lawan
- b. Melompat secara vertikal
- c. Bergerak maju
- d. Bergerak ke kanan, kiri, atau belakang

16. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran...



- a. *Pushing*
- b. *Charging*
- c. *Holding*
- d. *Blocking*

17. *Personal foul* akan dibebankan kepada ...

- a. Pemain yang melanggar
- b. Pemain yang dilanggar
- c. Pemain yang diganti
- d. Semua pemain

18. Hukuman untuk *technical foul* adalah...

- a. Skor untuk lawan
- b. *Free-throw* 1x untuk lawan
- c. Pengetahuan bola untuk lawan
- d. *Free-throw* 2x untuk lawan

19. *Unsportmanlike-foul* adalah pelanggaran yang tidak mengarah kepada permainan bola basket dan cenderung kasar. Dibawah ini merupakan *unsportmanlike-foul*, kecuali...

- a. Berusaha mencederai lawan
- b. Mengayunkan lengan secara berlebihan

- c. Berkelahi
- d. Berusaha merebut bola dari lawan

20. Yang tidak sesuai hukuman untuk sebuah *unsportmanlike-foul* adalah...

- a. *Free-throw* 2x jika pemain keadaan menembak dan bola yang dilanggar tidak dalam masuk keadaan menembak
- b. *Free-throw* 1x jika pemain keadaan menembak
- c. Pengetahuan bola setelah *free-throw*
- d. Mendapat 3 skor untuk lawan

B. Media Massa

Angket ini dimaksudkan untuk mengungkap sumbangan media massa terhadap pengetahuan peraturan permainan bola basket. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memilih pada salah satu alternatif jawaban sesuai dengan hati nurani Anda!

21. Berapa lama rata-rata Anda membaca artikel terkait permainan bola basket?

- a. <15 menit
- b. 15 menit - 30 menit
- c. 30 menit – 1 jam
- d. >1 jam

22. Berapa lama rata-rata Anda melihat video terkait permainan bola basket?

- a. <15 menit
- b. 15 menit - 30 menit
- c. 30 menit – 1 jam
- d. >1 jam

23. Seberapa sering Anda membaca artikel terkait permainan bola basket?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

24. Seberapa sering Anda melihat video terkait permainan bola basket?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang

- c. Sering
- d. Selalu

25. Ketika Anda membaca artikel tentang permainan bola basket apakah Anda memahami artikel yang Anda baca?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

26. Ketika Anda menyaksikan video tentang permainan bola basket apakah Anda memahami video yang Anda saksikan?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

27. Apakah Anda tertarik membaca artikel terkait dengan permainan bola basket?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

28. Apakah Anda tertarik melihat video terkait dengan permainan bola basket?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

29. Apakah Anda menonton video terkait permainan bola basket sambil melakukan hal lain?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

30. Apakah Anda menonton video basket sambil mempraktikkan gerakan yang saya lihat?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

C. Kompetensi Pelatih

Angket ini dimaksudkan untuk mengungkap persepsi Anda terkait kompetensi pelatih ekstrakurikuler bola basket di sekolah Anda. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memilih pada salah satu alternatif jawaban sesuai dengan hari nurani Anda!

31. Pelatih membantu peserta ekstrakurikuler menjaga kepercayaan diri.

- | | |
|------------------|-----------|
| a. Tidak pernah | c. Sering |
| b. Kadang-kadang | d. Selalu |

32. Pelatih secara mental menyiapkan peserta ekstrakurikuler untuk menghadapi strategi permainan.

- | | |
|------------------|-----------|
| a. Tidak pernah | c. Sering |
| b. Kadang-kadang | d. Selalu |

33. Pelatih membangun harga diri peserta ekstrakurikuler.

- | | |
|------------------|-----------|
| a. Tidak pernah | c. Sering |
| b. Kadang-kadang | d. Selalu |

34. Pelatih memberi motivasi kepada peserta ekstrakurikuler.

- | | |
|------------------|-----------|
| a. Tidak pernah | c. Sering |
| b. Kadang-kadang | d. Selalu |

35. Pelatih membangun kepercayaan diri peserta ekstrakurikuler.

- | | |
|------------------|-----------|
| a. Tidak pernah | c. Sering |
| b. Kadang-kadang | d. Selalu |

36. Pelatih membangun kerja sama tim.

- | | |
|-----------------|------------------|
| a. Tidak pernah | b. Kadang-kadang |
|-----------------|------------------|

- c. Sering
d. Selalu
37. Pelatih membangun kepercayaan diri tim.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu
38. Pelatih memahami strategi bertanding.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu
39. Pelatih mengenali kelemahan tim lawan selama bertanding.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu
40. Pelatih menyesuaikan strategi permainannya agar sesuai dengan kemampuan tim.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu
41. Pelatih menunjukkan keterampilan teknik olahraga.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu
42. Pelatih melatih teknik peserta ekstrakurikuler secara individual.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu
43. Pelatih mengembangkan kemampuan peserta ekstrakurikuler.
- a. Tidak pernah
b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Selalu

44. Pelatih mengetahui kemampuan peserta ekstrakurikuler.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
45. Pelatih mengetahui kekurangan peserta ekstrakurikuler.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
46. Pelatih mengajarkan keterampilan teknik olahraga.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
47. Pelatih menanamkan sikap karakter moral yang baik.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
48. Pelatih menanamkan sikap *fair play* di antara para atlet.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
49. Pelatih menunjukkan sportivitas yang baik.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu
50. Pelatih menanamkan sikap menghormati orang lain.
- a. Tidak pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Selalu

Lampiran 3. Jawaban Uji Coba

A. Peraturan Permainan Bola Basket

Rsp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	SKOR
Rsp 1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	10
Rsp 2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10
Rsp 3	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	5
Rsp 4	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	7
Rsp 5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Rsp 6	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	11
Rsp 7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	14
Rsp 8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
Rsp 9	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Rsp 10	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	14
Rsp 11	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	9
Rsp 12	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
Rsp 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18
Rsp 14	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	11
Rsp 15	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	12
Rsp 16	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	14
Rsp 17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17
Rsp 18	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	10
Rsp 19	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	12
Rsp 20	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	10
Rsp 21	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10
Rsp 22	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	14
Rsp 23	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	12
Rsp 24	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13
Rsp 25	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
Rsp 26	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	10
Rsp 27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11
Rsp 28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18
Rsp 29	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	14
Rsp 30	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
Rsp 31	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16
Rsp 32	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	11
Rsp 33	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	10
Rsp 34	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15
Rsp 35	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	11
Rsp 36	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	14
Rsp 37	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Rsp 38	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	11
Rsp 39	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	14
Rsp 40	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	10

B. Media Massa

Rspn	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	SKOR
Rspn 1	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	21
Rspn 2	1	2	3	3	2	4	4	4	3	4	30
Rspn 3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
Rspn 4	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	22
Rspn 5	3	1	4	1	3	3	2	2	2	3	24
Rspn 6	2	3	3	2	4	4	4	4	1	2	29
Rspn 7	1	2	2	2	2	2	1	3	2	3	20
Rspn 8	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
Rspn 9	4	4	2	2	2	3	2	3	2	2	26
Rspn 10	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	25
Rspn 11	1	1	2	3	3	2	2	3	2	1	20
Rspn 12	1	1	2	2	3	2	2	2	3	2	20
Rspn 13	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	26
Rspn 14	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	21
Rspn 15	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
Rspn 16	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	14
Rspn 17	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	26
Rspn 18	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14
Rspn 19	1	1	2	2	3	3	1	2	2	2	19
Rspn 20	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	21
Rspn 21	1	1	2	2	2	3	2	3	1	2	19
Rspn 22	2	2	3	2	2	3	4	4	1	3	26
Rspn 23	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	22
Rspn 24	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	25
Rspn 25	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
Rspn 26	1	2	2	2	2	2	3	4	2	2	22
Rspn 27	2	4	3	3	4	4	4	4	2	4	34
Rspn 28	2	2	3	3	2	4	3	4	4	2	29
Rspn 29	3	2	2	3	4	4	2	4	2	2	28
Rspn 30	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	21
Rspn 31	2	3	2	3	2	2	1	4	2	2	23
Rspn 32	1	2	2	3	2	3	1	4	2	3	23
Rspn 33	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Rspn 34	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	17
Rspn 35	1	3	2	3	3	3	2	4	3	2	26
Rspn 36	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	24
Rspn 37	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	25
Rspn 38	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	23
Rspn 39	2	2	2	2	2	3	2	3	4	4	26
Rspn 40	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	22

C. Kompetensi pelatih

Rspn	Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Q41	Q42	Q43	Q44	Q45	Q46	Q47	Q48	Q49	Q50	SKOR
Rspn 1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	42
Rspn 2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	45
Rspn 3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	41
Rspn 4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	66
Rspn 5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	68
Rspn 6	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	64
Rspn 7	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	63
Rspn 8	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	65
Rspn 9	4	4	4	3	2	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	68
Rspn 10	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	64
Rspn 11	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	66
Rspn 12	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	1	4	4	2	4	4	3	3	3	66
Rspn 13	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	59
Rspn 14	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	73
Rspn 15	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	61
Rspn 16	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	69
Rspn 17	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	75
Rspn 18	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	72
Rspn 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Rspn 20	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	68
Rspn 21	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	44
Rspn 22	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	70
Rspn 23	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	68
Rspn 24	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	59
Rspn 25	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	59
Rspn 26	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	2	66
Rspn 27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Rspn 28	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	71
Rspn 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Rspn 30	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	72
Rspn 31	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	72
Rspn 32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Rspn 33	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	74
Rspn 34	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	75
Rspn 35	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	2	3	3	2	4	4	4	4	63
Rspn 36	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	62
Rspn 37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	61
Rspn 38	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	68
Rspn 39	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	67
Rspn 40	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	62

Lampiran 4. Uji Coba Tingkat Kesukaran Instrumen Pengetahuan Basketball Rules

		Statistics																				
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	SKOR
N	Valid	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.90	.13	.95	.35	.73	.78	.80	.70	.78	.73	.55	.43	.83	.48	.38	.65	.88	.65	.68	.48	12.80

Lampiran 5. Uji Coba Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan Basketball Rules

Correlations

		v1	v2	v3	v4	v5	v6	v7	v8	v9	v10	v11	v12	v13	v14	v15	v16	v17	v18	v19	v20	kp
v1	Pearson Correlation	1	.646**	.737**	.363*	.294	.275	.325*	.233	.386*	.484**	.606**	.098	.578**	.394*	.343*	.538**	.655**	.470**	.504**	.571**	.751**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.021	.066	.086	.041	.147	.014	.002	.000	.547	.000	.012	.030	.000	.000	.002	.001	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v2	Pearson Correlation	.646**	1	.599**	.432**	.234	.351*	.301	.363*	.411**	.498**	.479**	.170	.686**	.378*	.267	.660**	.633**	.354*	.345*	.534**	.736**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.005	.146	.026	.059	.021	.008	.001	.002	.294	.000	.016	.095	.000	.000	.025	.029	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v3	Pearson Correlation	.737**	.599**	1	.377*	.141	.231	.284	.232	.279	.413**	.488**	.118	.496**	.356*	.145	.596**	.584**	.359*	.460**	.596**	.671**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.017	.386	.152	.076	.149	.081	.008	.001	.468	.001	.024	.373	.000	.000	.023	.003	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v4	Pearson Correlation	.363*	.432**	.377*	1	.199	.215	.057	.169	-.017	.061	.169	-.045	.322*	.191	-.172	.194	.288	.083	.328*	.297	.351*
	Sig. (2-tailed)	.021	.005	.017		.218	.183	.725	.296	.919	.711	.298	.782	.043	.239	.288	.231	.071	.611	.039	.063	.026
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v5	Pearson Correlation	.294	.234	.141	.199	1	.739**	.749**	.536**	.359*	.417**	.250	-.088	.256	.224	.010	.259	.255	.132	.290	.192	.506**
	Sig. (2-tailed)	.066	.146	.386	.218		.000	.000	.000	.023	.007	.120	.590	.111	.164	.951	.107	.113	.418	.070	.235	.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v6	Pearson Correlation	.275	.351*	.231	.215	.739**	1	.869**	.676**	.473**	.564**	.250	-.218	.205	.264	.181	.285	.366*	.175	.306	.313*	.589**
	Sig. (2-tailed)	.086	.026	.152	.183	.000		.000	.000	.002	.000	.119	.177	.204	.100	.263	.074	.020	.281	.055	.050	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v7	Pearson Correlation	.325*	.301	.284	.057	.749**	.869**	1	.709**	.370*	.571**	.318*	-.137	.181	.226	.173	.325*	.366*	.216	.304	.343*	.593**

	Sig. (2-tailed)	.041	.059	.076	.725	.000	.000		.000	.019	.000	.045	.401	.263	.161	.284	.041	.020	.180	.057	.030	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v8	Pearson Correlation	.233	.363*	.232	.169	.536**	.676**	.709**	1	.562**	.406**	.422**	.139	.256	.154	.079	.382*	.283	.400*	.398*	.355*	.617**
	Sig. (2-tailed)	.147	.021	.149	.296	.000	.000	.000		.000	.009	.007	.394	.111	.343	.629	.015	.077	.011	.011	.024	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v9	Pearson Correlation	.386*	.411**	.279	-.017	.359*	.473**	.370*	.562**	1	.515**	.575**	.268	.269	.130	.276	.399*	.176	.309	.276	.147	.567**
	Sig. (2-tailed)	.014	.008	.081	.919	.023	.002	.019	.000		.001	.000	.094	.093	.424	.085	.011	.278	.053	.085	.366	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v10	Pearson Correlation	.484**	.498**	.413**	.061	.417**	.564**	.571**	.406**	.515**	1	.531**	.025	.443**	.417**	.345*	.498**	.490**	.436**	.419**	.315*	.695**
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.008	.711	.007	.000	.000	.009	.001		.000	.876	.004	.007	.029	.001	.001	.005	.007	.047	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v11	Pearson Correlation	.606**	.479**	.488**	.169	.250	.250	.318*	.422**	.575**	.531**	1	.305	.634**	.460**	.374*	.674**	.569**	.416**	.544**	.465**	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.001	.298	.120	.119	.045	.007	.000	.000		.056	.000	.003	.018	.000	.000	.008	.000	.002	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v12	Pearson Correlation	.098	.170	.118	-.045	-.088	-.218	-.137	.139	.268	.025	.305	1	.331*	.044	.177	.294	.000	.209	.258	.235	.276
	Sig. (2-tailed)	.547	.294	.468	.782	.590	.177	.401	.394	.094	.876	.056		.037	.785	.275	.065	1.000	.195	.109	.144	.085
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v13	Pearson Correlation	.578**	.686**	.496**	.322*	.256	.205	.181	.256	.269	.443**	.634**	.331*	1	.634**	.296	.727**	.663**	.469**	.634**	.633**	.775**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.043	.111	.204	.263	.111	.093	.004	.000	.037		.000	.064	.000	.000	.002	.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v14	Pearson Correlation	.394*	.378*	.356*	.191	.224	.264	.226	.154	.130	.417**	.460**	.044	.634**	1	.565**	.490**	.649**	.327*	.414**	.487**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.012	.016	.024	.239	.164	.100	.161	.343	.424	.007	.003	.785	.000		.000	.001	.000	.040	.008	.001	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v15	Pearson Correlation	.343*	.267	.145	-.172	.010	.181	.173	.079	.276	.345*	.374*	.177	.296	.565**	1	.266	.464**	.177	.257	.360*	.440**
	Sig. (2-tailed)	.030	.095	.373	.288	.951	.263	.284	.629	.085	.029	.018	.275	.064	.000		.098	.003	.275	.109	.022	.005
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v16	Pearson Correlation	.538**	.660**	.596**	.194	.259	.285	.325*	.382*	.399*	.498**	.674**	.294	.727**	.490**	.266	1	.647**	.374*	.484**	.585**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.231	.107	.074	.041	.015	.011	.001	.000	.065	.000	.001	.098		.000	.017	.002	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v17	Pearson Correlation	.655**	.633**	.584**	.288	.255	.366*	.366*	.283	.176	.490**	.569**	.000	.663**	.649**	.464**	.647**	1	.600**	.598**	.737**	.792**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.071	.113	.020	.020	.077	.278	.001	.000	1.000	.000	.000	.003	.000		.000	.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v18	Pearson Correlation	.470**	.354*	.359*	.083	.132	.175	.216	.400*	.309	.436**	.416**	.209	.469**	.327*	.177	.374*	.600**	1	.574**	.559**	.616**
	Sig. (2-tailed)	.002	.025	.023	.611	.418	.281	.180	.011	.053	.005	.008	.195	.002	.040	.275	.017	.000		.000	.000	.000

	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v19	Pearson Correlation	.504**	.345*	.460**	.328*	.290	.306	.304	.398*	.276	.419**	.544**	.258	.634**	.414**	.257	.484**	.598**	.574**	1	.785**	.734**
	Sig. (2-tailed)	.001	.029	.003	.039	.070	.055	.057	.011	.085	.007	.000	.109	.000	.008	.109	.002	.000	.000		.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v20	Pearson Correlation	.571**	.534**	.596**	.297	.192	.313*	.343*	.355*	.147	.315*	.465**	.235	.633**	.487**	.360*	.585**	.737**	.559**	.785**	1	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.063	.235	.050	.030	.024	.366	.047	.002	.144	.000	.001	.022	.000	.000	.000	.000		.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
kp	Pearson Correlation	.751**	.736**	.671**	.351*	.506**	.589**	.593**	.617**	.567**	.695**	.757**	.276	.775**	.610**	.440**	.764**	.792**	.616**	.734**	.759**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.026	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.085	.000	.000	.005	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6. Uji Coba Validitas Instrumen Pengetahuan Media Massa

Correlations

		v1	v2	v3	v4	v5	v6	v7	v8	v9	v10	mm
v1	Pearson Correlation	1	.411**	.307	-.063	.242	.369*	.096	.225	-.001	.125	.466**
	Sig. (2-tailed)		.009	.054	.700	.132	.019	.554	.163	.994	.443	.002
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v2	Pearson Correlation	.411**	1	.110	.453**	.278	.441**	.248	.478**	-.117	.199	.620**
	Sig. (2-tailed)	.009		.501	.003	.082	.004	.123	.002	.471	.219	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v3	Pearson Correlation	.307	.110	1	.019	.451**	.524**	.512**	.338*	-.068	.464**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.054	.501		.909	.004	.001	.001	.033	.679	.003	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v4	Pearson Correlation	-.063	.453**	.019	1	.257	.401*	.005	.562**	.126	.149	.469**
	Sig. (2-tailed)	.700	.003	.909		.110	.010	.974	.000	.438	.360	.002
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v5	Pearson Correlation	.242	.278	.451**	.257	1	.599**	.386*	.349*	-.068	.232	.636**
	Sig. (2-tailed)	.132	.082	.004	.110		.000	.014	.027	.678	.149	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v6	Pearson Correlation	.369*	.441**	.524**	.401*	.599**	1	.380*	.559**	.060	.475**	.817**
	Sig. (2-tailed)											

	Sig. (2-tailed)	.019	.004	.001	.010	.000		.015	.000	.713	.002	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v7	Pearson Correlation	.096	.248	.512**	.005	.386*	.380*	1	.382*	-.010	.297	.603**
	Sig. (2-tailed)	.554	.123	.001	.974	.014	.015		.015	.951	.063	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v8	Pearson Correlation	.225	.478**	.338*	.562**	.349*	.559**	.382*	1	.102	.387*	.748**
	Sig. (2-tailed)	.163	.002	.033	.000	.027	.000	.015		.532	.014	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v9	Pearson Correlation	-.001	-.117	-.068	.126	-.068	.060	-.010	.102	1	.278	.222
	Sig. (2-tailed)	.994	.471	.679	.438	.678	.713	.951	.532		.083	.168
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v10	Pearson Correlation	.125	.199	.464**	.149	.232	.475**	.297	.387*	.278	1	.614**
	Sig. (2-tailed)	.443	.219	.003	.360	.149	.002	.063	.014	.083		.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
mm	Pearson Correlation	.466**	.620**	.610**	.469**	.636**	.817**	.603**	.748**	.222	.614**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.168	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 7. Uji Coba Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih

Correlations

		v1	v2	v3	v4	v5	v6	v7	v8	v9	v10	v11	v12	v13	v14	v15	v16	v17	v18	v19	v20	pp
v1	Pearson Correlation	1	.126	-.076	.070	.168	-.180	.250	.327*	.220	.168	.201	.287	.066	.317*	.086	-.070	.126	.105	.302	.150	.488**
	Sig. (2-tailed)		.439	.639	.668	.300	.267	.120	.039	.174	.300	.214	.073	.687	.046	.597	.668	.439	.520	.058	.355	.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v2	Pearson Correlation	.126	1	-.260	.198	.233	.023	.189	-.082	.023	.063	.190	.287	-.025	-.057	-.137	-.198	.143	.277	-.061	.095	.268
	Sig. (2-tailed)	.439		.105	.220	.148	.890	.243	.613	.890	.697	.240	.073	.879	.728	.401	.220	.379	.083	.711	.561	.095
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v3	Pearson Correlation	-.076	-.260	1	-.072	.116	.426**	.172	.350*	.151	.372*	-.208	-.267	-.106	.218	.178	.072	-.087	-.168	.086	-.011	.207
	Sig. (2-tailed)																					

	Sig. (2-tailed)	.639	.105		.658	.477	.006	.288	.027	.352	.018	.199	.096	.516	.176	.273	.658	.595	.299	.599	.944	.201
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v4	Pearson Correlation	.070	.198	-.072	1	.100	-.107	.105	-.092	-.107	-.018	.242	.111	-.076	-.068	-.352 [†]	-.011	.119	-.011	-.050	-.173	.115
	Sig. (2-tailed)	.668	.220	.658		.540	.512	.520	.574	.512	.914	.132	.494	.642	.676	.026	.946	.465	.946	.758	.285	.481
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v5	Pearson Correlation	.168	.233	.116	.100	1	.204	.252	.086	.204	.373 [*]	.006	.076	-.136	.474 ^{**}	-.217	.135	.106	.252	-.069	-.087	.447 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.300	.148	.477	.540		.206	.117	.600	.206	.018	.973	.639	.402	.002	.179	.406	.516	.116	.673	.594	.004
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v6	Pearson Correlation	-.180	.023	.426 ^{**}	-.107	.204	1	.030	.300	-.147	.204	-.247	-.142	-.091	.153	.046	.107	-.023	-.019	-.118	.033	.177
	Sig. (2-tailed)	.267	.890	.006	.512	.206		.855	.060	.366	.206	.125	.381	.578	.346	.776	.512	.890	.908	.467	.840	.274
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v7	Pearson Correlation	.250	.189	.172	.105	.252	.030	1	.082	.329 [*]	.112	-.075	.051	-.230	.225	.000	.026	.000	.157	-.080	.100	.350 [*]
	Sig. (2-tailed)	.120	.243	.288	.520	.117	.855		.616	.038	.491	.644	.757	.153	.162	1.000	.872	1.000	.333	.623	.539	.027
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v8	Pearson Correlation	.327 [*]	-.082	.350 [*]	-.092	.086	.300	.082	1	.170	.208	.066	.121	-.014	.076	.169	-.023	.082	-.252	.245	.076	.379 [*]
	Sig. (2-tailed)	.039	.613	.027	.574	.600	.060	.616		.295	.198	.687	.456	.930	.639	.297	.889	.613	.117	.128	.639	.016
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v9	Pearson Correlation	.220	.023	.151	-.107	.204	-.147	.329 [*]	.170	1	.070	.114	.100	.067	.033	.046	.232	-.023	.358 [†]	.265	.393 [†]	.485 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.174	.890	.352	.512	.206	.366	.038	.295		.666	.482	.540	.681	.840	.776	.149	.890	.023	.098	.012	.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v10	Pearson Correlation	.168	.063	.372 [*]	-.018	.373 [†]	.204	.112	.208	.070	1	.006	-.037	.158	.474 ^{**}	.014	.135	.106	.018	.051	.025	.465 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.300	.697	.018	.914	.018	.206	.491	.198	.666		.973	.822	.329	.002	.929	.406	.516	.914	.756	.877	.003
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v11	Pearson Correlation	.201	.190	-.208	.242	.006	-.247	-.075	.066	.114	.006	1	.473 ^{**}	.377 [*]	-.045	.078	.179	.266	-.032	.123	-.146	.378 [*]
	Sig. (2-tailed)	.214	.240	.199	.132	.973	.125	.644	.687	.482	.973		.002	.017	.781	.633	.269	.097	.846	.448	.369	.016
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v12	Pearson Correlation	.287	.287	-.267	.111	.076	-.142	.051	.121	.100	-.037	.473 ^{**}	1	.263	-.109	.065	.419 ^{**}	.325 [*]	.207	.381 [*]	.296	.576 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.073	.073	.096	.494	.639	.381	.757	.456	.540	.822	.002		.101	.504	.689	.007	.041	.201	.015	.063	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v13	Pearson Correlation	.066	-.025	-.106	-.076	-.136	-.091	-.230	-.014	.067	.158	.377 [†]	.263	1	-.089	.221	.076	.025	.352 [†]	.242	.175	.330 [*]
	Sig. (2-tailed)	.687	.879	.516	.642	.402	.578	.153	.930	.681	.329	.017	.101		.585	.171	.642	.879	.026	.132	.281	.037

	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
v14	Pearson Correlation	.317*	-.057	.218	-.068	.474**	.153	.225	.076	.033	.474**	-.045	-.109	-.089	1	-.013	.173	.057	-.037	.019	-.103	.367*
	Sig. (2-tailed)	.046	.728	.176	.676	.002	.346	.162	.639	.840	.002	.781	.504	.585		.937	.285	.728	.822	.909	.528	.020
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v15	Pearson Correlation	.086	-.137	.178	-.352*	-.217	.046	.000	.169	.046	.014	.078	.065	.221	-.013	1	-.081	-.176	-.189	.207	.297	.183
	Sig. (2-tailed)	.597	.401	.273	.026	.179	.776	1.000	.297	.776	.929	.633	.689	.171	.937		.618	.278	.242	.201	.062	.259
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v16	Pearson Correlation	-.070	-.198	.072	-.011	.135	.107	.026	-.023	.232	.135	.179	.419**	.076	.173	-.081	1	.515**	.121	.050	.068	.425**
	Sig. (2-tailed)	.668	.220	.658	.946	.406	.512	.872	.889	.149	.406	.269	.007	.642	.285	.618		.001	.457	.758	.676	.006
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v17	Pearson Correlation	.126	.143	-.087	.119	.106	-.023	.000	.082	-.023	.106	.266	.325*	.025	.057	-.176	.515**	1	.040	-.101	-.095	.316*
	Sig. (2-tailed)	.439	.379	.595	.465	.516	.890	1.000	.613	.890	.516	.097	.041	.879	.728	.278	.001		.808	.536	.561	.047
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v18	Pearson Correlation	.105	.277	-.168	-.011	.252	-.019	.157	-.252	.358*	.018	-.032	.207	.352*	-.037	-.189	.121	.040	1	.050	.278	.358*
	Sig. (2-tailed)	.520	.083	.299	.946	.116	.908	.333	.117	.023	.914	.846	.201	.026	.822	.242	.457	.808		.758	.082	.024
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v19	Pearson Correlation	.302	-.061	.086	-.050	-.069	-.118	-.080	.245	.265	.051	.123	.381*	.242	.019	.207	.050	-.101	.050	1	.553**	.453**
	Sig. (2-tailed)	.058	.711	.599	.758	.673	.467	.623	.128	.098	.756	.448	.015	.132	.909	.201	.758	.536	.758		.000	.003
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
v20	Pearson Correlation	.150	.095	-.011	-.173	-.087	.033	.100	.076	.393*	.025	-.146	.296	.175	-.103	.297	.068	-.095	.278	.553**	1	.432**
	Sig. (2-tailed)	.355	.561	.944	.285	.594	.840	.539	.639	.012	.877	.369	.063	.281	.528	.062	.676	.561	.082	.000		.005
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
pp	Pearson Correlation	.488**	.268	.207	.115	.447**	.177	.350*	.379*	.485**	.465**	.378*	.576**	.330*	.367*	.183	.425**	.316*	.358*	.453**	.432**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.095	.201	.481	.004	.274	.027	.016	.001	.003	.016	.000	.037	.020	.259	.006	.047	.024	.003	.005	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8. Uji Coba Reliabilitas

A. Instrumen Media Massa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	9

B. Instrumen kompetensi pelatih

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.900	14

Lampiran 9. Jawaban Pertanyaan

A. Peraturan Permainan Bola Basket

Rspn	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	SKOR
Rspn 1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10
Rspn 2	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	5
Rspn 3	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	8
Rspn 4	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Rspn 5	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	11
Rspn 6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	14
Rspn 7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14
Rspn 8	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Rspn 9	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	14
Rspn 10	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	8
Rspn 11	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
Rspn 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18
Rspn 13	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	11
Rspn 14	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	12
Rspn 15	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	14
Rspn 16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17
Rspn 17	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	11
Rspn 18	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	13
Rspn 19	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	10
Rspn 20	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11
Rspn 21	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	15
Rspn 22	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	14
Rspn 23	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	12
Rspn 24	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
Rspn 25	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	12
Rspn 26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11
Rspn 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18
Rspn 28	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	14
Rspn 29	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
Rspn 30	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16
Rspn 31	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	11
Rspn 32	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	10
Rspn 33	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15
Rspn 34	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	11
Rspn 35	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	14
Rspn 36	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Rspn 37	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	11
Rspn 38	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	14
Rspn 39	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	10
Rspn 40	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13

B. Media Massa

Rspn	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	SKOR
Rspn 1	1	2	3	3	2	4	4	4	3	4	30
Rspn 2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
Rspn 3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	22
Rspn 4	3	1	4	1	3	3	2	2	2	3	24
Rspn 5	2	3	3	2	4	4	4	4	1	2	29
Rspn 6	1	2	2	2	2	2	1	3	2	3	20
Rspn 7	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
Rspn 8	4	4	2	2	2	3	2	3	2	2	26
Rspn 9	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	25
Rspn 10	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	18
Rspn 11	1	1	2	2	3	2	2	2	3	2	20
Rspn 12	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	26
Rspn 13	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	21
Rspn 14	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
Rspn 15	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	14
Rspn 16	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	26
Rspn 17	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14
Rspn 18	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	20
Rspn 19	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	21
Rspn 20	1	1	2	3	2	3	2	3	1	2	20
Rspn 21	2	2	3	2	3	3	4	4	1	3	27
Rspn 22	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	22
Rspn 23	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	25
Rspn 24	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
Rspn 25	1	2	2	2	4	4	3	4	2	2	26
Rspn 26	2	4	3	3	4	4	4	4	2	4	34
Rspn 27	2	2	3	3	2	4	3	4	4	2	29
Rspn 28	3	2	2	3	4	4	2	4	2	2	28
Rspn 29	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	21
Rspn 30	2	3	2	3	2	2	2	4	2	2	24
Rspn 31	1	2	2	3	2	3	1	4	2	3	23
Rspn 32	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Rspn 33	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	17
Rspn 34	1	3	2	3	3	3	2	4	3	2	26
Rspn 35	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	24
Rspn 36	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	25
Rspn 37	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	23
Rspn 38	2	2	2	2	2	3	2	3	4	4	26
Rspn 39	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	22
Rspn 40	1	1	2	2	3	3	3	3	3	2	23

C. Kompetensi pelatih

Rspn	Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Q41	Q42	Q43	Q44	Q45	Q46	Q47	Q48	Q49	Q50	SKOR
Rspn 1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	43
Rspn 2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	41
Rspn 3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	66
Rspn 4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	68
Rspn 5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	64
Rspn 6	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	63
Rspn 7	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	65
Rspn 8	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75
Rspn 9	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	70
Rspn 10	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	73
Rspn 11	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	1	4	4	2	4	4	3	3	3	63
Rspn 12	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	59
Rspn 13	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	73
Rspn 14	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	61
Rspn 15	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	69
Rspn 16	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	75
Rspn 17	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	72
Rspn 18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Rspn 19	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	68
Rspn 20	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Rspn 21	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	72
Rspn 22	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	68
Rspn 23	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	59
Rspn 24	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	59
Rspn 25	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	2	66
Rspn 26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Rspn 27	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	71
Rspn 28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Rspn 29	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	72
Rspn 30	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	72
Rspn 31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Rspn 32	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	74
Rspn 33	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	75
Rspn 34	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	2	3	3	2	4	4	4	4	63
Rspn 35	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	62
Rspn 36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	61
Rspn 37	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	68
Rspn 38	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	67
Rspn 39	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	62
Rspn 40	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	4	63

Lampiran 10. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Pengetahuan *Basketball Rules*

		Statistics																				
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	SKOR
N	Valid	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.93	.10	.98	.38	.68	.78	.80	.73	.85	.75	.55	.43	.85	.50	.38	.65	.88	.65	.70	.48	13.00

Lampiran 11. Uji Daya Pembeda Instrumen Pengetahuan *Basketball Rules*

		Correlations																				
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	SKOR
Q1	Pearson Correlation	1	.095	.562	.025	.005	-.153	.119	.250	.146	.274	.124	.245	.146	.285	.025	-.010	.179	.189	.228	.081	.423
	Sig. (2-tailed)		.560	.000	.881	.975	.345	.466	.120	.368	.087	.446	.128	.368	.075	.881	.951	.268	.243	.157	.620	.007
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q2	Pearson Correlation	.095	1	.053	.086	.231	.180	.154	.019	.140	.192	.134	.219	-.093	.000	-.086	-.105	.126	.245	.036	.184	.362
	Sig. (2-tailed)	.560		.744	.597	.151	.267	.344	.909	.389	.234	.410	.174	.567	1.00	.597	.520	.439	.128	.824	.257	.022
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q3	Pearson Correlation	.562	.053	1	.124	.231	-.086	-.074	.260	.381	.277	.177	.138	-.067	.160	-.207	.218	.424	.218	.245	.152	.437
	Sig. (2-tailed)	.000	.744		.446	.152	.597	.651	.105	.015	.083	.274	.397	.680	.324	.201	.176	.006	.176	.128	.348	.005
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q4	Pearson Correlation	.025	.086	.124	1	-.014	-.077	.221	.014	.181	.089	.182	.065	.036	-.155	-.173	-.081	-.020	-.081	-.056	-.116	.162
	Sig. (2-tailed)	.881	.597	.446		.933	.635	.171	.929	.264	.583	.262	.689	.825	.340	.285	.618	.905	.618	.730	.475	.318
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q5	Pearson Correlation	.005	.231	.231	-.014	1	.265	.242	.051	.007	.339	.016	.165	-.142	.374	-.234	.050	.061	.162	.012	-.088	.374
	Sig. (2-tailed)	.975	.151	.152	.933		.098	.132	.756	.963	.032	.921	.310	.382	.018	.146	.758	.711	.317	.943	.588	.018
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q6	Pearson Correlation	-.153	.180	-.086	-.077	.265	1	-.091	.204	-.226	.104	-.247	-.021	-.059	.060	.046	-.019	-.023	-.019	-.222	.033	.111
	Sig. (2-tailed)	.345	.267	.597	.635	.098		.578	.206	.160	.524	.125	.897	.719	.714	.776	.908	.890	.908	.168	.840	.497
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q7	Pearson Correlation	.119	.154	-.074	.221	.242	-.091	1	.158	.175	.342	.112	.263	-.193	.329	-.051	.214	.025	-.062	-.014	-.089	.409

	Sig. (2-tailed)	.466	.344	.651	.171	.132	.578		.329	.280	.031	.490	.101	.232	.038	.755	.185	.879	.704	.930	.585	.009
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q8	Pearson Correlation	.250	.019	.260	.014	.051	.204	.158	1	.212	.162	.118	.076	-.102	.056	.130	-.100	.106	-.217	.208	.025	.333
	Sig. (2-tailed)	.120	.909	.105	.929	.756	.206	.329		.190	.319	.468	.639	.531	.731	.424	.540	.516	.178	.198	.877	.036
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q9	Pearson Correlation	.146	.140	.381	.181	.007	-.226	.175	.212	1	-.081	.324	.078	.020	-.140	.036	.132	.053	.279	.336	.259	.411
	Sig. (2-tailed)	.368	.389	.015	.264	.963	.160	.280	.190		.620	.042	.633	.904	.389	.825	.416	.746	.081	.034	.106	.008
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q10	Pearson Correlation	.274	.192	.277	.089	.339	.104	.342	.162	-.081	1	.058	.029	.243	.462	-.030	.061	.131	.061	.000	-.029	.480
	Sig. (2-tailed)	.087	.234	.083	.583	.032	.524	.031	.319	.620		.722	.858	.132	.003	.855	.711	.421	.711	1.00	.859	.002
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q11	Pearson Correlation	.124	.134	.177	.182	.016	-.247	.112	.118	.324	.058	1	.371	.324	.000	.078	.284	.266	-.032	.175	-.146	.458
	Sig. (2-tailed)	.446	.410	.274	.262	.921	.125	.490	.468	.042	.722		.018	.042	1.00	.633	.075	.097	.846	.279	.369	.003
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q12	Pearson Correlation	.245	.219	.138	.065	.165	-.021	.263	.076	.078	.029	.371	1	.220	-.051	.065	.525	.325	.101	.342	.296	.637
	Sig. (2-tailed)	.128	.174	.397	.689	.310	.897	.101	.639	.633	.858	.018		.173	.757	.689	.001	.041	.536	.031	.063	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q13	Pearson Correlation	.146	-.093	-.067	.036	-.142	-.059	-.193	-.102	.020	.243	.324	.220	1	.000	.181	.132	.053	.279	.183	.119	.339
	Sig. (2-tailed)	.368	.567	.680	.825	.382	.719	.232	.531	.904	.132	.042	.173		1.00	.264	.416	.746	.081	.257	.464	.032
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q14	Pearson Correlation	.285	.000	.160	-.155	.374	.060	.329	.056	-.140	.462	.000	-.051	.000	1	-.052	.105	.076	.000	.000	-.150	.322
	Sig. (2-tailed)	.075	1.00	.324	.340	.018	.714	.038	.731	.389	.003	1.00	.757	1.00		.752	.520	.643	1.00	1.00	.355	.043
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q15	Pearson Correlation	.025	-.086	-.207	-.173	-.234	.046	-.051	.130	.036	-.030	.078	.065	.181	-.052	1	-.081	-.176	-.189	.169	.297	.162
	Sig. (2-tailed)	.881	.597	.201	.285	.146	.776	.755	.424	.825	.855	.633	.689	.264	.752		.618	.278	.242	.297	.062	.318
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q16	Pearson Correlation	-.010	-.105	.218	-.081	.050	-.019	.214	-.100	.132	.061	.284	.525	.132	.105	-.081	1	.515	.231	-.023	.068	.439
	Sig. (2-tailed)	.951	.520	.176	.618	.758	.908	.185	.540	.416	.711	.075	.001	.416	.520	.618		.001	.152	.889	.676	.005
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q17	Pearson Correlation	.179	.126	.424	-.020	.061	-.023	.025	.106	.053	.131	.266	.325	.053	.076	-.176	.515	1	.040	-.082	-.095	.340
	Sig. (2-tailed)	.268	.439	.006	.905	.711	.890	.879	.516	.746	.421	.097	.041	.746	.643	.278	.001		.808	.613	.561	.032
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q18	Pearson Correlation	.189	.245	.218	-.081	.162	-.019	-.062	-.217	.279	.061	-.032	.101	.279	.000	-.189	.231	.040	1	.092	.278	.332
	Sig. (2-tailed)	.243	.128	.176	.618	.317	.908	.704	.178	.081	.711	.846	.536	.081	1.00	.242	.152	.808		.574	.082	.036

	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q19	Pearson Correlation	.228	.036	.245	-.056	.012	-.222	-.014	.208	.336	.000	.175	.342	.183	.000	.169	-.023	-.082	.092	1	.513	.437
	Sig. (2-tailed)	.157	.824	.128	.730	.943	.168	.930	.198	.034	1.00	.279	.031	.257	1.00	.297	.889	.613	.574		.001	.005
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q20	Pearson Correlation	.081	.184	.152	-.116	-.088	.033	-.089	.025	.259	-.029	-.146	.296	.119	-.150	.297	.068	-.095	.278	.513	1	.374
	Sig. (2-tailed)	.620	.257	.348	.475	.588	.840	.585	.877	.106	.859	.369	.063	.464	.355	.062	.676	.561	.082	.001		.017
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
SKO R	Pearson Correlation	.423	.362	.437	.162	.374	.111	.409	.333	.411	.480	.458	.637	.339	.322	.162	.439	.340	.332	.437	.374	1
	Sig. (2-tailed)	.007	.022	.005	.318	.018	.497	.009	.036	.008	.002	.003	.000	.032	.043	.318	.005	.032	.036	.005	.017	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 12. Uji Validitas Instrumen Media Massa

		Correlations										
		Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	SKOR
Q21	Pearson Correlation	1	.427**	.307	-.063	.195	.279	.123	.201	-.029	.125	.443**
	Sig. (2-tailed)		.006	.054	.700	.228	.081	.450	.213	.861	.443	.004
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q22	Pearson Correlation	.427**	1	.116	.462**	.274	.417**	.245	.482**	-.144	.201	.608**
	Sig. (2-tailed)	.006		.476	.003	.088	.007	.128	.002	.374	.213	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q23	Pearson Correlation	.307	.116	1	.019	.459**	.485**	.551**	.336*	-.076	.464**	.601**
	Sig. (2-tailed)	.054	.476		.909	.003	.001	.000	.034	.641	.003	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q24	Pearson Correlation	-.063	.462**	.019	1	.121	.401*	.046	.555**	.039	.216	.445**
	Sig. (2-tailed)	.700	.003	.909		.458	.010	.778	.000	.810	.181	.004
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q25	Pearson Correlation	.195	.274	.459**	.121	1	.675**	.572**	.459**	-.104	.288	.681**
	Sig. (2-tailed)	.228	.088	.003	.458		.000	.000	.003	.523	.072	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

Q26	Pearson Correlation	.279	.417**	.485**	.401*	.675**	1	.500**	.627**	.046	.446**	.826**
	Sig. (2-tailed)	.081	.007	.001	.010	.000		.001	.000	.780	.004	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q27	Pearson Correlation	.123	.245	.551**	.046	.572**	.500**	1	.497**	.008	.319*	.675**
	Sig. (2-tailed)	.450	.128	.000	.778	.000	.001		.001	.962	.045	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q28	Pearson Correlation	.201	.482**	.336*	.555**	.459**	.627**	.497**	1	.094	.389*	.783**
	Sig. (2-tailed)	.213	.002	.034	.000	.003	.000	.001		.562	.013	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q29	Pearson Correlation	-.029	-.144	-.076	.039	-.104	.046	.008	.094	1	.267	.189
	Sig. (2-tailed)	.861	.374	.641	.810	.523	.780	.962	.562		.096	.243
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Q30	Pearson Correlation	.125	.201	.464**	.216	.288	.446**	.319*	.389*	.267	1	.623**
	Sig. (2-tailed)	.443	.213	.003	.181	.072	.004	.045	.013	.096		.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
SKOR	Pearson Correlation	.443**	.608**	.601**	.445**	.681**	.826**	.675**	.783**	.189	.623**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.000	.243	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 13. Uji Validitas Instrumen Kompetensi Pelatih

Correlations

		Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Q41	Q42	Q43	Q44	Q45	Q46	Q47	Q48	Q49	Q50	SKOR
2	Pearson Correlation	1	.714**	.774**	.488**	.519**	.513**	.450**	.342*	.319*	.425**	.492**	.242	.531**	.326*	.291	.477**	.612**	.414**	.429**	.516**	.745**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.001	.001	.004	.031	.045	.006	.001	.133	.000	.040	.069	.002	.000	.008	.006	.001	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.714**	1	.682**	.533**	.503**	.650**	.535**	.590**	.434**	.541**	.535**	.296	.691**	.349*	.352*	.620**	.596**	.344*	.392*	.563**	.822**

	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.000	.000	.064	.000	.027	.026	.000	.000	.030	.012	.000	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.774**	.682**	1	.456**	.383*	.524**	.478**	.492**	.279	.433**	.492**	.341*	.480**	.303	.197	.591**	.579**	.378*	.490**	.623**	.755**		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.003	.015	.001	.002	.001	.081	.005	.001	.032	.002	.057	.224	.000	.000	.016	.001	.000	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.488**	.533**	.456**	1	.420**	.439**	.210	.410**	.086	.183	.301	.137	.402**	.234	-.016	.236	.332*	.148	.459**	.405**	.519**		
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.003		.007	.005	.194	.009	.598	.258	.059	.401	.010	.145	.922	.143	.036	.362	.003	.010	.001		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.519**	.503**	.383*	.420**	1	.674**	.554**	.437**	.338*	.461**	.384*	.111	.481**	.229	.042	.371*	.411**	.294	.480**	.382*	.635**		
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.015	.007		.000	.000	.005	.033	.003	.014	.496	.002	.155	.796	.019	.008	.066	.002	.015	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.513**	.650**	.524**	.439**	.674**	1	.724**	.641**	.473**	.670**	.382*	-.033	.436**	.327*	.235	.411**	.541**	.366*	.542**	.559**	.750**		
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.001	.005	.000		.000	.000	.002	.000	.015	.840	.005	.040	.145	.009	.000	.020	.000	.000	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.450**	.535**	.478**	.210	.554**	.724**	1	.582**	.308	.694**	.287	-.045	.288	.319*	.286	.389*	.490**	.315*	.397*	.456**	.646**		
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.002	.194	.000	.000		.000	.053	.000	.073	.783	.072	.045	.074	.013	.001	.048	.011	.003	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.342*	.590**	.492**	.410**	.437**	.641**	.582**	1	.534**	.466**	.476**	.264	.374*	.216	.124	.403**	.382*	.543**	.542**	.507**	.701**		
	Sig. (2-tailed)	.031	.000	.001	.009	.005	.000	.000		.000	.002	.002	.100	.017	.181	.446	.010	.015	.000	.000	.001	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.319*	.434**	.279	.086	.338*	.473**	.308	.534**	1	.481**	.534**	.348*	.215	.073	.230	.350*	.109	.262	.221	.091	.496**		
	Sig. (2-tailed)	.045	.005	.081	.598	.033	.002	.053	.000		.002	.000	.028	.183	.655	.153	.027	.503	.102	.170	.576	.001		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.425**	.541**	.433**	.183	.461**	.670**	.694**	.466**	.481**	1	.466**	.102	.400*	.375*	.307	.456**	.447**	.396*	.364*	.259	.661**		
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.005	.258	.003	.000	.000	.002	.002		.002	.532	.011	.017	.054	.003	.004	.011	.021	.107	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.492**	.535**	.492**	.301	.384*	.382*	.287	.476**	.534**	.466**	1	.473**	.575**	.393*	.279	.611**	.486**	.337*	.493**	.416**	.713**		
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.001	.059	.014	.015	.073	.002	.000	.002		.002	.000	.012	.081	.000	.001	.033	.001	.008	.000		
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.242	.296	.341*	.137	.111	-.033	-.045	.264	.348*	.102	.473**	1	.435**	.116	.256	.405**	.091	.294	.339*	.303	.433**		
	Sig. (2-tailed)	.133	.064	.032	.401	.496	.840	.783	.100	.028	.532	.002		.005	.477	.111	.010	.577	.066	.032	.057	.005		

	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.531**	.691**	.480**	.402*	.481**	.436**	.288	.374*	.215	.400*	.575**	.435**	1	.605**	.263	.704**	.634**	.430**	.587**	.589**	.771**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.010	.002	.005	.072	.017	.183	.011	.000	.005		.000	.102	.000	.000	.006	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.326*	.349*	.303	.234	.229	.327*	.319*	.216	.073	.375*	.393*	.116	.605**	1	.531**	.448**	.619**	.280	.364*	.446**	.567**	
	Sig. (2-tailed)	.040	.027	.057	.145	.155	.040	.045	.181	.655	.017	.012	.477	.000		.000	.004	.000	.080	.021	.004	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.291	.352*	.197	-.016	.042	.235	.286	.124	.230	.307	.279	.256	.263	.531**	1	.231	.439**	.137	.179	.289	.426**	
	Sig. (2-tailed)	.069	.026	.224	.922	.796	.145	.074	.446	.153	.054	.081	.111	.102	.000		.152	.005	.399	.269	.071	.006	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
3	Pearson Correlation	.477**	.620**	.591**	.236	.371*	.411**	.389*	.403**	.350*	.456**	.611**	.405**	.704**	.448**	.231	1	.616**	.326*	.420**	.533**	.727**	
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.143	.019	.009	.013	.010	.027	.003	.000	.010	.000	.004	.152		.000	.040	.007	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
3	Pearson Correlation	.612**	.596**	.579**	.332*	.411**	.541**	.490**	.382*	.109	.447**	.486**	.091	.634**	.619**	.439**	.616**	1	.569**	.542**	.694**	.770**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.036	.008	.000	.001	.015	.503	.004	.001	.577	.000	.000	.005	.000		.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
3	Pearson Correlation	.414**	.344*	.378*	.148	.294	.366*	.315*	.543**	.262	.396*	.337*	.294	.430**	.280	.137	.326*	.569**	1	.531**	.518**	.601**	
	Sig. (2-tailed)	.008	.030	.016	.362	.066	.020	.048	.000	.102	.011	.033	.066	.006	.080	.399	.040	.000		.000	.001	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.429**	.392*	.490**	.459**	.480**	.542**	.397*	.542**	.221	.364*	.493**	.339*	.587**	.364*	.179	.420**	.542**	.531**	1	.772**	.730**	
	Sig. (2-tailed)	.006	.012	.001	.003	.002	.000	.011	.000	.170	.021	.001	.032	.000	.021	.269	.007	.000	.000		.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
2	Pearson Correlation	.516**	.563**	.623**	.405**	.382*	.559**	.456**	.507**	.091	.259	.416**	.303	.589**	.446**	.289	.533**	.694**	.518**	.772**	1	.760**	
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.010	.015	.000	.003	.001	.576	.107	.008	.057	.000	.004	.071	.000	.000	.001	.000		.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
SKOR	Pearson Correlation	.745**	.822**	.755**	.519**	.635**	.750**	.646**	.701**	.496**	.661**	.713**	.433**	.771**	.567**	.426**	.727**	.770**	.601**	.730**	.760**	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.005	.000	.000	.006	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 14. Uji Reliabilitas

A. Instrumen Media Massa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	9

B. Instrumen kompetensi pelatih

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.931	20

Lampiran 15. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized	Between	(Combined)	282.669	37	7.640	30.559	.032
Residual *	Groups	Linearity	.000	1	.000	.000	1.000
Unstandardized		Deviation from	282.669	36	7.852	31.408	.031
Predicted Value		Linearity					
	Within Groups		.500	2	.250		
	Total		283.169	39			

Lampiran 16. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Peraturan Permainan	Media Massa	Kompetensi Pelatih
N		40	40	40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	13.0000	22.8750	64.0500
	Std. Deviation	3.02129	4.29781	9.26518
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.084	.193
	Positive	.121	.084	.119
	Negative	-.130	-.066	-.193
Test Statistic		.130	.084	.193
Asymp. Sig. (2-tailed)		.088 ^c	.200 ^{c,d}	.001 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 17. Uji Multikolinearitas

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
Model		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	-.169	4.296		-.039	.969		
	Media Massa	.214	.105	.305	2.043	.048	.965	1.036
	Kompetensi Pelatih	.129	.049	.396	2.652	.012	.965	1.036

a. Dependent Variable: Peraturan Permainan

		Collinearity Diagnostics ^a				
		Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
Model	Dimension			(Constant)	Media Massa	Kompetensi Pelatih
1	1	2.961	1.000	.00	.00	.00
	2	.032	9.608	.01	.58	.24
	3	.007	20.929	.99	.41	.76

a. Dependent Variable: Peraturan Permainan

Lampiran 18. Uji Korelasi

		Correlations		
		Peraturan Permainan	Media Massa	Kompetensi Pelatih
Peraturan Permainan	Pearson Correlation	1	.231	.339*
	Sig. (2-tailed)		.151	.032
	N	40	40	40
Media Massa	Pearson Correlation	.231	1	-.187
	Sig. (2-tailed)	.151		.249
	N	40	40	40
Kompetensi Pelatih	Pearson Correlation	.339*	-.187	1
	Sig. (2-tailed)	.032	.249	
	N	40	40	40

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 19. Uji Regresi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.452 ^a	.205	.162	2.76644

a. Predictors: (Constant), Kompetensi Pelatih, Media Massa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	72.831	2	36.416	4.758	.014 ^b
	Residual	283.169	37	7.653		
	Total	356.000	39			

a. Dependent Variable: Peraturan Permainan

b. Predictors: (Constant), Kompetensi Pelatih, Media Massa

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.169	4.296		-.039	.969
	Media Massa	.214	.105	.305	2.043	.048
	Kompetensi Pelatih	.129	.049	.396	2.652	.012

a. Dependent Variable: Peraturan Permainan