

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA  
BASKET TENTANG PERATURAN FIBA TAHUN 2022  
DI SMA NEGERI 1 TELADAN YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:**  
**Hardiman**  
**NIM. 19601241132**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAN NEGERI YOGYAKARTA  
2023**

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA  
BASKET TENTANG PERATURAN FIBA TAHUN 2022  
DI SMA NEGERI 1 TELADAN YOGYAKARTA**

Hardiman  
NIM. 19601241132

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket tentang peraturan FIBA tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan format deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian populasi yaitu seluruh peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta yang berjumlah 28 peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode survey. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes pengetahuan pilihan ganda tentang peraturan FIBA tahun 2022 yang diuraikan atas 3 faktor yakni, peraturan permainan, *violation*, dan *foul*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket tentang peraturan FIBA tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta sebagian besar berada pada kategori cukup, yaitu sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 50,00% berada pada kategori “Cukup”. Secara rinci dapat ditinjau hasil penelitian sebagai berikut; pada kategori “Sangat Kurang” terdapat 5 peserta didik dengan persentase sebesar 17,86%, pada kategori “Kurang” terdapat 2 peserta didik dengan persentase sebesar 7,14%, pada kategori “Cukup” terdapat 14 peserta didik dengan persentase sebesar 50,00%, pada kategori “Baik” terdapat 7 peserta didik dengan persentase sebesar 25,00%, dan kategori “Sangat Baik” sebanyak 0 peserta didik dengan persentase sebesar 0,00%.

Kata kunci: tingkat pengetahuan, peraturan FIBA, permainan bola basket, peserta ekstrakurikuler

**LEVEL OF KNOWLEDGE OF THE BASKETBALL  
EXTRACURRICULAR MEMBERS OF SMA  
NEGERI 1 TELADAN YOGYAKARTA  
REGARDING THE 2022 FIBA  
REGULATIONS**

Hardiman  
NIM. 19601241132

***ABSTRACT***

*This research aims to determine the level of knowledge of the basketball extracurricular members of SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta (Teladan Yogyakarta 1 High School) regarding the 2022 FIBA regulations.*

*This research was a descriptive quantitative study. The type of research was a quantitative with a descriptive format. This research was a population study, with all basketball extracurricular members of SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta, totaling 28 students. The method was the survey method. The data collection technique used multiple choices knowledge test regarding the 2022 FIBA regulations described in 3 factors: game rules, violations, and fouls. The data analysis technique used the descriptive analysis elaborated in percentages.*

*Based on the research results, it shows that the level of knowledge of the basketball extracurricular members of SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta regarding the 2022 FIBA regulations is mostly in the medium level, with 14 students or at 50.00%. In detail, the research results can be reviewed as follows; in the "Very Low" level there are 5 students or at 17.86%, in the "Low" level there are 2 students or at 7.14%, in the "Medium" level there are 14 students or at 50.00%, In the "High" level there are 7 students or at 25.00%, and in the "Very High" level there is no any student (0 students) or at 0.00%.*

**Keywords:** *level of knowledge, FIBA regulations, basketball game, extracurricular members*

## LEMBAR PERNYATAAN

### LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hardiman  
NIM : 19601244069  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola  
Basket Tentang Peraturan FIBA Tahun 2022 di  
SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta

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

Yogyakarta, 3 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Hardiman

NIM. 19601241132

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA  
BASKET TENTANG PERATURAN FIBA TAHUN 2022  
DI SMA NEGERI 1 TELADAN YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**HARDIMAN  
NIM. 19601241132**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 3 Oktober 2023

Yogyakarta, 3 Oktober 2023

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.  
NIP.19770218 200801 1 002

Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or  
NIP. 19880216 201404 1 001

## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN  
TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA  
BASKET TENTANG PERATURAN FIBA TAHUN 2022  
DI SMA NEGERI 1 TELADAN YOGYAKARTA

### TUGAS AKHIR SKRIPSI

**HARDIMAN**  
NIM. 19601241132

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kebugaran Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 18 Oktober 2023

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or Ketua Tim Penguji		1/11/2023
Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd Sekretaris Tim Penguji		1/11/2023
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd Penguji Utama		1/11/2023

Yogyakarta, 1 November 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan

  
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.  
NIP. 19830626 200812 1 002

## **MOTTO**

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku”

(Filipi 4:13)

“Kesuksesan terbaik datang dari kebebasan dalam melakukan kegagalan”

(Mark Zuckerberg)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, saya persembahkan karya ini untuk keluarga yang saya sayangi:

1. Orang tua saya, Bapak Paulus Takin Betteng, Alm. Ibu Hana Rombe, dan Ibu sambung Hernita Lince yang selalu memberikan semangat, motivasi dan mendukung dalam hal moril maupun materil.
2. Kakak saya, Harsen Patri Thakin, Henki Plomasi Thakin, Heriswanty Thakin Ada', Hildania Sari, Herdamansi, dan Adek Jordan Alvaro Thakin yang selalu menyemangati dan mensupport dalam segala hal.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Tentang Peraturan FIBA Tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis Menyadari bahwa dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak lepas dari kontribusi semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan dan dukungan. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku ketua Departemen Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Kedua orang tua yang selalu mendukung, motivasi dan mendoakan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Teman-teman PJKR D 2019 yang selalu memberikan semangat dan support dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Keluarga besar RUMBER yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa kepada saya selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan semua, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga pihak di atas senantiasa diberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala hal. Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini, dengan ini penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 3 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Hardiman

NIM. 19601241132

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Pengetahuan .....	10
2. Permainan Bola Basket.....	24
3. Peraturan Bola Basket tahun 2022.....	43
B. Penelitian yang Relevan .....	59
C. Kerangka Berfikir .....	61
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	65
1. Tempat Penelitian .....	65
2. Waktu Penelitian.....	65
C. Populasi dan Sampel Peneltian.....	65

1. Populasi Penelitian.....	65
2. Sampel Penelitian .....	65
D. Defenisi Operasional Variabel.....	66
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	66
1. Instrumen Penelitian .....	66
2. Teknik Pengumpulan data .....	69
F. Instrumen Penelitian .....	70
1. Validitas Isi .....	70
2. Tingkat kesukaran.....	70
3. Daya pembeda.....	71
4. Pengecoh atau Efektivitas Distraktor.....	72
G. Uji Instrumen Penelitian.....	73
1. Uji Coba Pertama.....	74
2. Uji Coba Kedua .....	77
H. Teknik Analisis Data .....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	82
A. Hasil Penelitian.....	82
1. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	82
2. Hasil Penelitian .....	82
B. Pembahasan .....	90
C. Keterbatasan Penelitian .....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Implikasi .....	96
C. Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	99
LAMPIRAN.....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Peraturan FIBA tahun 2020 dengan tahun 2022.....	44
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian .....	68
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	71
Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda .....	72
Tabel 5. Kriteria Efektivitas Distraktor.....	73
Tabel 6. Distribusi Tingkat Kesukaran Uji Coba Pertama.....	74
Tabel 7. Distribusi Daya Pembeda Uji Coba Pertama .....	75
Tabel 8. Distribusi Tingkat Kesukaran Uji Coba Pertama.....	77
Tabel 9. Distribusi Daya Pembeda Uji Coba Pertama .....	78
Tabel 10. Konversi Pendekatan PAP untuk Pengetahuan.....	81
Tabel 11. Analisis Data Statistik.....	83
Tabel 12. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan FIBA Tahun .....	83
Tabel 13. Analisis Data Statistik Faktor Peraturan Permainan Bola Basket.....	85
Tabel 14. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan.....	85
Tabel 15. Analisis Data Statistik Faktor Peraturan <i>Violation</i> .....	87
Tabel 16. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan.....	87
Tabel 17. Analisis Data Statistik Faktor Peraturan <i>Foul</i> .....	89
Tabel 18. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prof. Dr. James A. Naismith pencipta permainan bola basket.....	25
Gambar 2. Lapangan Bola Basket.....	37
Gambar 3. Gerakan <i>Dribbling</i> .....	39
Gambar 4. Gerakan <i>Passing</i> .....	40
Gambar 5. Gerakan <i>Shooting</i> .....	41
Gambar 6. Gerakan <i>Pivot</i> .....	42
Gambar 7. Gerakan <i>rebound</i> .....	43
Gambar 8. <i>Official Basketball Rules 2022</i> .....	46
Gambar 9. Gerakan <i>Jumpball</i> .....	49
Gambar 10. Sinyal wasit ketika bola masuk .....	50
Gambar 11. Gerakan <i>throw-in</i> .....	51
Gambar 12. <i>Violation Signal</i> .....	54
Gambar 13. Foul Signal .....	59
Gambar 14. Desain Kerangka Berpikir.....	63
Gambar 15. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan FIBA Tahun 2022 Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket.....	84
Gambar 16. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Peserta Didik Ekstrakurikuler Bola Basket.....	86
Gambar 17. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan <i>Violation</i> Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket.....	88
Gambar 18. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Foul Peserta.....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan .....	104
Lampiran 2. Instrumen Uji Coba Pertama .....	105
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba .....	115
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba.....	116
Lampiran 5. Hasil Jawaban Uji Coba Pertama .....	117
Lampiran 6. Hasil Analisis Uji Coba Pertama Tingkat Kesukaran Butir Soal ...	118
Lampiran 7. Hasil Analisis Uji Coba Pertama Daya Pembeda.....	119
Lampiran 8. Hasil Analisis Uji Coba Pertama Efektivitas Distraktor .....	120
Lampiran 9. Instrumen Uji Coba Kedua .....	121
Lampiran 10. Hasil Jawaban Uji Coba Kedua .....	125
Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Coba Kedua Tingkat Kesukaran .....	126
Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Coba Kedua Daya Pembeda .....	127
Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Coba Kedua Efektivitas Distraktor .....	128
Lampiran 14. Instrumen Penelitian .....	129
Lampiran 15. Data Penelitian.....	139
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	140
Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	141
Lampiran 18. Dokumentasi.....	142

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Olahraga merupakan serangkaian aktivitas terencana dan terstruktur yang melibatkan tenaga fisik dan pikiran untuk memelihara dan meningkatkan kemampuan tubuh manusia, baik secara jasmani maupun rohani. Olahraga menjadi bagian dari kebutuhan setiap individu untuk menjaga tubuh tetap sehat dan bugar. Selain sarana untuk meningkatkan kesehatan tubuh, olahraga juga tempat untuk ajang berkompetisi untuk meningkatkan prestasi dan juga bisa membawa nama baik kelompok, sekolah, daerah, provinsi, maupun sampai negara (Ali, 2022).

Olahraga dalam dunia pendidikan merupakan bagian pembinaan yang diberikan kepada peserta didik melalui berbagai materi yang beragam seperti pengembangan potensi dalam permainan bola besar, bola kecil, atletik, senam dan aquatik. Hal ini dijelaskan dalam Undang Undang Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 18 ayat 2 bahwa: “Olahraga Pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun non formal melalui kegiatan intrakurikuler atau ekstrakurikuler”. Maka dari itu, untuk mewujudkan potensi peserta didik dapat dilakukan dengan cara formal maupun non formal melalui jalur intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

Menurut Abidin (2019, p.183) Intrakurikuler adalah aktivitas pembelajaran yang sebagian besar dilakukan di dalam kelas dengan orientasi peningkatan kemampuan akademis di sebuah lembaga. Tujuannya untuk membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk dan mengubah struktur kognitif peserta didik, berhubungan dengan tipe pengetahuan yang harus dipelajari dan harus melibatkan

peran lingkungan sosial. Sedangkan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat melalui kegiatan secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah (Faidillah & Tri, 2010). Sasmito (2021, p.524) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian pendidikan nasional.

Kegiatan ekstrakurikuler yang sangat populer di kalangan peserta didik adalah salah satunya olahraga. Selain untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan para siswa, dapat juga membentuk upaya pembinaan, pemantapan, dan pembentukan nilai-nilai kepribadian seperti; kerjasama, saling menghormati, sportivitas, semangat dan percaya diri. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga mencakup beberapa cabang yang diminati oleh siswa, kegiatan tersebut antara lain: bola basket, futsal, bela diri, panahan, atletik dan sepak bola. Salah satu ekstrakurikuler olahraga yang diadakan yaitu bola basket.

Permainan bola basket dapat membentuk karakter generasi muda yang Positif. Hal ini berpengaruh terhadap produktivitas belajar dan prestasi peserta didik. Dikatakan demikian karena banyak nilai dalam permainan yang diajarkan dalam permainan bola basket secara eksternal yaitu *team spirit*, pantang menyerah, semangat juang yang tinggi, serta sikap disiplin yang didapat dalam latihan (Faruq, 2009).

Pendapat Abdullah & Nurrochmah (2021, p.254) Permainan bola basket melatih beberapa komponen kebugaran yang sangat berpengaruh yaitu daya tahan, kelincahan, kelentukan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, dan koordinasi. Setiap peserta memiliki tinggi badan, kelincahan, dan kekuatan otot lengan yang berbeda-beda. Dengan perbedaan fisik itu, setiap siswa harus menguasai keterampilan dasar bola basket yang meliputi passing, dribbling, shooting dan footwork.

Dalam mewujudkan impian peserta didik menjadi seorang atlet yang hebat, peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai teknik, memiliki kondisi fisik dan mental yang sangat baik. Untuk mencapai suatu impian prestasi di bidang olahraga bola basket pada dasarnya ada beberapa aspek dan unsur yang mendukung terwujudnya suatu prestasi Wibowo (2021). Aspek tersebut dapat diwujudkan tergantung kemampuan seorang pelatih/guru pembimbing dalam membina dan memimpin peserta didik atau atletnya. Pelatih tidak hanya membina dan memimpin peserta didik atau atletnya, melainkan pelatih juga sebagai teman, perancang, dan pengontrol program latihan.

Menurut Ndaru (2021), pelatih mempunyai tugas perencana, pembimbing, teman dan pengontrol program latihan untuk mencapai kualitas latihan yang baik sehingga dapat menunjang prestasi peserta didik maupun atlet. Seorang pelatih maupun guru pembimbing harus selalu tampil dengan baik dan prima. Dalam permainan bola basket, pelatih mempunyai peran penting karena pelatih menjadi *role of model* kepada atlet itu sendiri dan keduanya tidak dapat dipisahkan. Selain itu, pelatih harus terus belajar dengan perkembangan teknologi dan informasi khususnya pada olahraga bola basket.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi di dunia, olahraga permainan bola basket juga semakin berkembang. Melalui media sosial, masyarakat akan lebih mudah mengikuti perkembangan olahraga bola basket. Perkembangan tersebut ditinjau dari beberapa permainan yang telah dimodifikasi seperti streetball, 1VS1, 2VS2, 3VS3 basketball, basketball mini dan sebagainya. Peraturan permainan bola basket juga telah di perbaharui dan diperbaiki ke arah penyerderhanaan, keindahan dan modernisasi. Di tahun 2022, FIBA resmi mengeluarkan peraturan yang tertulis dalam *Official Basketball Rules 2022*. Dalam peraturan tersebut beberapa aturan diubah dan ditambahkan, sehingga permainan bola basket lebih mudah dipelajari, dilatih dan dapat digunakan untuk menghindari pelanggaran yang tidak perlu.

Peraturan FIBA akan diperbaharui secara berskala setiap 2 (dua) tahun. Hal tersebut untuk merespon setiap perubahan dalam permainan, teknologi, dan hasil pertimbangan masukan dari berbagai elemen yang berkepentingan dalam basket, termasuk pemain, pelatih dan wasit. Selain itu, perubahan yang terjadi dalam aturan bola basket yang dikeluarkan FIBA akan diikuti dengan berbagai alasan, diantaranya untuk meningkatkan keselamatan pemain, penyesuaian dengan perkembangan permainan, meminimalkan pelanggaran aturan. Penyerdahanan aturan, dan persaingan yang sehat.

Sesuai dengan *FIBA Rules*, peraturan bola basket terdiri dari 8 (delapan) peraturan dengan 50 (lima puluh) pasal, serta 69 (enam puluh sembilan) gerakan sinyal tangan (*hand signal*), belum termasuk gerakan gerakan melaporkan nomor punggung pemain yaitu dimulai dari angka 0-99, jadi hanya untuk membahas

mengenai peraturan itu sudah sangat kompleks dan banyak gerakan serta pemahaman yang harus diketahui (Pambudi & Suharjana, 2018).

Dalam memperoleh hasil yang maksimal di lapangan, atlet diharapkan bisa memiliki wawasan yang luas mengenai aturan permainan bola basket, tidak hanya menguasai teknik, taktik dan strategi ketika latihan. Maka dari itu, peran pelatih sebagai perencana diharapkan memberikan materi mengenai peraturan bola basket.

SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler bola basket. Ekstrakurikuler bola basket merupakan salah satu pilihan cukup favorit dikalangan peserta didik SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang rutin mengikuti *event-event* bergengsi bola basket seperti *Developmental Basketball League (DBL)*, Redbull Championship, kejuaraan-kejuaraan yang di ikuti sekolah seperti Casello cup (SMA Negeri 1 Wates), Smada cup (SMA Negeri 2 Wates) dan kejuaraan-kejuaraan lainnya. Adapun prestasi yang pernah diperoleh SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta di antaranya pada tahun 2023 tim putra mendapat Juara 2 pada kejuaraan antar pelajar SMA/ sederajat Red Bull Basketball Championship, Fantastic Four DBL, Big Eight DBL, Juara 1 Smada Wates, Juara 1 Pondok Pesantren Munthilan dan juara 2 Caselo Cup, sedangkan tim putri mendapat juara 1 Caselo Cup, Big Eight DBL, juara 1 Pondok Pesantren Munthilan, dan Juara 3 Platinum Eightfest. Berdasarkan hasil diskusi dengan salah satu pelatih ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta pada bulan Juni 2023, bahwa peserta ekstrakurikuler bola basket kurang diberikan materi mengenai peraturan FIBA tahun 2022. Salah satu alasan peraturan FIBA tahun 2022 kurang

diberikan kepada peserta ekstrakurikuler bola basket, karena pada kejuaraan-kejuaraan yang pernah diikuti sebelumnya belum menerapkan peraturan FIBA tahun 2022 ini. Selain itu di hasil dari kejuaraan-kejuaraan yang diikuti SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta menunjukkan bahwa beberapa pemain melakukan banyak *violation* dan *foul* saat pertandingan.

Pada saat pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta, pelatih lebih sering menerapkan latihan teknik, sehingga aspek mengenai peraturan bola basket masih kurang diberikan. Berdasarkan hasil observasi terlihat beberapa pemain masih melakukan pelanggaran yang berulang-ulang kali dilakukan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa alasan diantaranya peserta didik titik fokusnya pada keterampilan bola basket, hal ini disebabkan karena sebagian dari peserta ekstrakurikuler bola basket baru memulai mengikuti permainan bola basket di jenjang SMA.

Ekstrakurikuler bola basket ini merupakan sarana peserta untuk mengembangkan potensi di bidang olahraga bola basket. Diharapkan peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta bisa bermain bola basket dengan lebih baik, dapat menguasai teknik maupun taktik dalam permainan dan peraturan yang sudah diperbaharui yang akan digunakan dimasa yang akan datang. Maka dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Tentang Peraturan FIBA Tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta Ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta belum diberikan materi tentang peraturan bola basket tahun 2022.
2. Pelatih lebih banyak menerapkan teknik dan taktik ketika melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga aspek mengenai peraturan bola basket tahun 2022 masih belum diberikan.
3. Belum adanya tes pengetahuan terhadap peserta ekstrakurikuler basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta pada saat kegiatan ekstrakurikuler bola basket.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka ada batasan-batasan permasalahan dalam penelitian ini sehingga ruang lingkup dalam penelitian ini jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada pengetahuan permainan bola basket dalam peraturan FIBA tahun 2022 khususnya pada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan Batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa baik tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terhadap peraturan FIBA tahun 2022”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler

bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terhadap peraturan FIBA tahun 2022.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

### **1. Secara Teoritis**

- a. Penelitian dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai peraturan bola basket tahun 2022 terhadap peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta
- b. Sebagai tambahan materi, referensi, dan pustaka bagi mahasiswa UNY maupun di luar UNY

### **2. Secara praktis**

- a. Melalui penelitian ini, guru/Pembina/pelatih ekstrakurikuler diharapkan mampu memahami dan menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Yogyakarta mengenai peraturan bola basket tahun 2022. Selain itu, diharapkan bagi pelatih dan peserta ekstrakurikuler bola basket mempelajari, mengetahui, dan menerapkan peraturan bola basket tahun 2022 agar dalam permainan dapat menghindari dan meminimalisir kesalahan dan pelanggaran yang sia-sia saat bertanding, dan dapat mengikuti perubahan dalam peraturan bola basket.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah agar memperhatikan seberapa luas pengetahuan mengenai peraturan bola

basket tahun 2022 bagi siswa, pelatih, maupun guru pembimbing untuk meningkatkan aktifitas siswa menjadi lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

###### **a. Pengertian Pengetahuan**

Defenisi pengetahuan menurut Baruwa and Shutaleva (2022), pengetahuan berasal dari istilah Yunani yaitu *Episteme*, artinya pengetahuan dan *logos* artinya studi, dua kata tersebut digabung menjadi *Epistemologi* yang berarti studi mengenai sifat pengetahuan manusia, termasuk dari sumber, luas, kendala, dan pembenarannya, serta kepastian dan kepercayaannya. Pengetahuan merupakan proses pembentukan pemikiran kehidupan yang diketahui oleh manusia secara langsung dari kesadarannya sendiri berdasarkan pengalaman yang berulang-ulang. Manusia secara sadar dapat menavigasi dunia dengan baik dan menangani masalah kehidupan dengan bantuan pengetahuan. Menurut Situmeang (2021, p.76) Pengetahuan merupakan hasil tahu manusia akan sesuatu yang dilihat atau segala perbuatan manusia untuk mencari tahu suatu obyek tertentu.

Indera manusia seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, sensasi, dan sentuhan digunakan untuk mencari tahu segala sesuatu atau obyek. Manusia mempelajari banyak hal melalui mata dan pendengaran mereka. Secara umum, ada enam tahapan dalam domain level pengetahuan, yaitu; mengetahui, memahami, memanfaatkan, mendeskripsikan, menarik kesimpulan, dan mengevaluasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil tahu manusia melalui pancaindera maupun interaksi yang dilakukan untuk mencari tahu suatu objek tertentu yang akan dipelajari. Hal terpenting dalam pengetahuan ialah rasa ingin tahu terhadap objek yang dipelajari. Dengan hal tersebut, secara langsung peserta didik akan memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang dapat membantu dalam menangani suatu masalah dalam kehidupan.

#### **b. Tingkat Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui manusia melalui pancaindera maupun interaksi dengan lingkungan sekitar. Untuk mencapai hasil yang maksimal memperoleh suatu pengetahuan, maka diperlukan susunan atau tingkatan dalam mencari materi atau informasi. Menurut Soekidjo Notoatmojo (2007, pp.140-142), terdapat 6 tingkatan dalam pengetahuan, yaitu: (1) Tahu (Know), (2) Memahami, (3) Aplikasi, (4) Analisis, (5) Sintesis, dan (6) Evaluasi. Menurut Blood dalam Jusuf and Raharja (2019) pengetahuan dapat juga diartikan dengan aspek kognitif. Secara umum aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1) Mengetahui (C1)

Mengetahui diartikan sebagai orientasi atau mengenali hal hal yang umum maupun khusus, mempelajari kembali metode, proses, struktur dan perangkat yang di cari informasinya. Oleh sebab itu, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang terendah dalam aspek kognitif. Dalam kata kerja untuk mengukur ketika manusia tahu mengenai hal

yang dipelajari diantaranya, mendefenisikan, menyatakan, menguraikan, menyebutkan, dan sebagainya.

2) Memahami (C2)

Memahami diartikan sebagai kemampuan dalam menjelaskan secara akurat tentang subjek atau informasi yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi secara akurat. Setelah mengetahui informasi yang akan dipelajari, maka tahap selanjutnya memahami informasi terkait dengan subjek atau sesuatu yang dipelajari. Seseorang yang telah memahami subjek atau informasi harus dapat menjelaskannya, memberikan contoh, menarik kesimpulan, membuat prediksi, dan membuat hal hal lain mengenai subjek yang akan dipelajari.

3) Mengaplikasikan (C3)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan dalam mempraktikkan materi yang sedang dipelajari pada situasi atau kondisi secara real (sebenarnya). Pada saat mengaplikasikan sebuah materi, subjek, maupun informasi yang dipelajari, seseorang akan memperoleh pengetahuan hukum dalam materi, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam situasi yang lain.

4) Menganalisis (C4)

Analisis merupakan kemampuan dalam menguraikan materi atau obyek ke dalam bagian komponen sederhana secara struktur yang konsisten dan masih terhubung dengan lainnya. Analisis dapat ditinjau

dari beberapa kata kerja seperti, mengelompokkan, menemukan, menggambarkan, memecahkan, menguji, dan lainnya.

5) Mensintesis (C5)

Sintesis artinya membentuk/menghubungkan sesuatu ke dalam sebuah unsur bagian atau komponen menjadi bentuk keseluruhan yang baru dengan lain menyusun sebuah formula yang ada.

6) Mengevaluasi (C6)

Tahap terakhir dalam memperoleh hasil pengetahuan yaitu evaluasi. Evaluasi merupakan kemampuan dalam menentukan harga atau nilai (penilaian) dari hasil materi atau subyek yang dilakukan. Penilaian tersebut disesuaikan dengan karakteristik yang telah ditentukan.

Konsep ini tetap digunakan sebagai salah satu pilar untuk pengembangan pengetahuan dalam meningkatkan pendidikan. Selain itu, konsep ini sudah diaplikasikan dalam ranah pendidikan secara luas dengan melibatkan kelompok/organisasi sebagai peserta dan menggunakan cara tertentu untuk mencapai tujuan proses pendidikan yang dilaksanakan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat enam tingkatan pengetahuan yang akan dilalui manusia dalam meningkatkan pengetahuan, yaitu mengetahui (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mensintesis (C5), dan mengevaluasi (C6).

### **c. Dasar-Dasar Pengetahuan**

Pengetahuan mencakup segala hal yang dilakukan dengan sarana dan cara yang digunakan maupun seluruh hasil yang capainya. Pengetahuan merupakan bagian yang mendasar dari ekstensi manusia, karena pengetahuan meliputi bagian aktivitas dan buah berfikir yang dilakukan oleh manusia. Menurut Jujun S. Suria Sumantri dalam Situmeang (2021:81-82) mengatakan bahwa dasar dasar pengetahuan yang dimiliki manusia meliputi:

#### 1) Penalaran

Penalaran adalah cara berpikir sesuai alur rancangan berpikir tertentu. Dengan penalaran manusia bisa mengembangkan pengetahuannya dengan cepat dan bagus. Manusia merupakan makhluk satu-satunya yang mampu mengembangkan pengetahuan karena memiliki kemampuan menalar. Penalaran juga dapat diartikan sebagai proses berpikir dan menarik suatu kesimpulan berupa pengetahuan yang merupakan aktivitas berpikir yang memiliki karakteristik tertentu dalam menemukan kebenaran.

Agar pengetahuan yang dihasilkan penalaran tersebut mempunyai pokok kebenaran, maka proses berpikir harus dilaksanakan dengan suatu metode tertentu. Penarikan kesimpulan dianggap valid apabila penarikan kesimpulan tersebut menurut metode tertentu yang disebut logika.

## 2) Logika

Logika didefinisikan sebagai kajian untuk berpikir secara konkrit. Semua penalaran dalam sebuah logika ditandakan pada asumsi hipotesis tertentu, kesimpulan bisa dinyatakan golongan, dengan setiap konsep mempunyai golongan tertentu dan luasnya. Studi logika merupakan studi mengenai prinsip panduan yang dimaknakan sebagai penalaran yang sehat. Manusia diharapkan bisa Menarapkan prinsip penalaran sesudah mempelajari sebuah logika agar bisa menarik kesimpulan yang benar. Dapat dikatakan bahwa logika merupakan sebuah cara berpikir yang masuk akal atau logis. Selain itu logika dapat dikaitkan dengan cara berpikir yang objektif dan emosional, sehingga menjadikan logika sebagai dasar dari pengetahuan.

### **d. Jenis Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil tahu manusia dari sesuatu yang dipelajari, atau segala tingkah laku manusia untuk mengetahui suatu objek yang dipelajari (Situmeang, 2021). Menurut Salam (1997, p.28) mengemukakan bahwa manusia memiliki jenis pengetahuan, diantaranya:

#### 1) Pengetahuan Biasa (*Common Sense*)

Pengetahuan biasa atau *common Sense* merupakan pengetahuan yang digunakan terutama dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan ini diartikan bahwa seseorang mempunyai keyakinan dalam menerima pengetahuan secara baik. Dengan *common Sense*, seseorang yang sebelumnya belum mengetahui cara belajar suatu hal dan mengikuti

setiap proses maka orang tersebut akan tahu hal yang dipelajarinya. Dengan arti lain, pengetahuan biasa ini disebut sebagai pengetahuan yang dimiliki manusia dengan ukuran pengetahuan sekedar tahu. Pengalaman sehari-hari merupakan bagian dari sumber pengetahuan biasa yang diterima secara langsung dengan sadar maupun tidak sadar.

## 2) Pengetahuan Ilmu (*Science*)

Pengetahuan ilmu atau biasa disebut dengan pengetahuan ilmiah merupakan pengetahuan yang diperoleh dengan cara khusus, selain digunakan untuk mengetahui lebih dalam dan luas suatu kebenaran yang dipelajari, pengetahuan ini diperoleh dari pengalaman juga. Pada dasarnya pengetahuan ilmu ini merupakan usaha untuk mengorganisasikan dan mensistematisasikan *common sense*, dari pengetahuan biasa yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari ditingkatkan dengan pemikiran cermat dan teliti dengan menggunakan berbagai metode yang ada, melalui observasi, eksperimen, dan klasifikasi. Ilmu wajib bersifat objektif, karena diawali dengan sebuah fakta, menyampingkan sifat kedirian, dan mengutamakan pemikiran netral dan logik.

### **e. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Pengetahuan yang diperoleh manusia didapat dari hasil kerja pancaindra manusia dan olah pikir dari suatu objek yang sedang dipelajari. Sebelum diolah oleh pikiran, ada beberapa faktor yang mempengaruhi adanya pengetahuan. Secara umum, faktor yang mempengaruhi

pengetahuan manusia dapat diklasifikasikan kedalam dua faktor yaitu faktor internal (berasal dari diri sendiri) dan eksternal (berasal dari luar individu).

### **1) Faktor Internal**

#### **a) Usia**

Menurut Mahendra (2017, p.447), Usia adalah waktu seseorang sejak dilahirkan sampai dilaksanakan sebuah penelitian yang dikatakan dengan tahun. Menurut Hurlock dalam Darsini (2019, p.104), usia adalah umur seseorang yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Usia diatas 20 tahun disebut dengan usia remaja yang masih produktif dan aktif berinteraksi dengan sesama maupun yang lebih tua dan salah satu yang mecolok dari usia ini adalah perubahan sikap dan intelektual. Semakin dewasa seseorang maka tingkat kekuatan dan kematangannya akan lebih aktif dalam bekerja dan berfikir. Seseorang yang lebih dewasa dipercaya oleh seseorang yang belum cukup dewasa dalam hal opini publik. Usia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman dan cara pandang seseorang. Pemahaman dan pemikiran seseorang semakin berkembang seiring bertambahnya usia sehingga memudahkan mereka dalam menyerap ilmu (Rohani S, 2013). Pemahaman dan perspektif seseorang berubah seiring bertambahnya usia. Kognisi dan pola pikir individu menjadi matang seiring bertambahnya usia, yang meningkatkan kualitas pengetahuan yang mereka serap.

b) Jenis Kelamin

Menurut Wardhaugh dalam Sa'adah (2021, p.516), pemahaman jenis kelamin menggunakan perspektif genetik, psikologis, sosial, dan budaya untuk membedakan laki-laki dan perempuan. Namun, penelitian Verma mengungkapkan bahwa meskipun laki-laki dan perempuan melakukan tugas yang sama, sirkuit otak mereka sangat berbeda. Universitas Tel Aviv melakukan penelitian menarik pada tahun 2015 yang membandingkan otak laki-laki dan perempuan. Para peneliti melakukan penyelidikan terhadap 1400 orang pada lokasi *gray matter* di otak. Pemikiran seperti ini dikenal sebagai peta jalan otak oleh para peneliti. *Zona end female* dan *male end zone* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana fungsi otak perempuan dan laki-laki.

Perempuan lebih mampu mengamati sesuatu dari banyak perspektif dan mengembangkan kesimpulan karena perempuan lebih sering menggunakan otak kanan daripada laki-laki. Menurut penelitian Ragina Verma, perempuan lebih bergantung pada sentiment karena otak perempuan lebih siap untuk menghubungkan ingatan dengan konteks sosial. Sebuah penelitian Tel Aviv menemukan bahwa perempuan dapat memproses informasi lima kali lebih cepat daripada laki-laki. Hal inilah yang menjelaskan mengapa perempuan mengambil keputusan lebih cepat dibandingkan laki-laki.

Berbeda dengan perempuan, laki-laki memiliki kemampuan dalam hal motorik yang jauh lebih kuat daripada perempuan. Kemampuan yang dimiliki laki-laki tersebut digunakan untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan koordinasi yang lebih baik antara mata dan tangan. Hal ini merupakan salah satu alasan laki-laki lebih baik dalam bidang olahraga yang mengandalkan lempar-melempar ataupun yang lainnya.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Pendidikan

Kata pendidikan berasal dari kata pedagogik, yaitu dari kata “*paid*” yang berarti anak dan “*agogos*” artinya membimbing. Hal inilah sebab dari istilah pedagogi diartikan sebagai “ilmu dan seni mengajar anak”. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Purwanto & Susanto (2019, p.2) mengatakan bahwa pendidikan diartikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Pendidikan sangat diperlukan bagi setiap manusia untuk memperoleh informasi contohnya dalam hal menunjang kesehatan manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup yang baik.

Untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang, pendidikan sangat penting sebagai cara untuk mempelajari pengetahuan, seperti dalam bidang kesehatan dan olahraga. Partisipasi dalam

pertumbuhan dan kehidupan pada umumnya dipengaruhi oleh pendidikan. Lebih mudah untuk mengambil pengetahuan, semakin berpendidikan seseorang. Seseorang yang telah menempuh pendidikan formal akan terbiasa berpikir secara logis dalam menghadapi suatu masalah, hal ini dilaksanakan agar seseorang dapat belajar bagaimana mengenali masalah, mengevaluasi kesulitan, dan berusaha memecahkan atau menemukan solusi untuk masalah sebagai bagian dari proses pendidikan formal

b) Pekerjaan

Kerja pada dasarnya adalah setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia, baik itu kegiatan yang dilakukan untuk keuntungan finansial ataupun kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pribadi seperti mengerjakan pekerjaan rumah atau lainnya. Seseorang dapat secara langsung atau secara tidak langsung memperoleh pengalaman dan pengetahuan melalui lingkungan kerjanya. Melalui pekerjaan seseorang dapat meningkatkan akses pengetahuan dan sumber daya yang berkaitan dengan bidang pekerjaannya tertentu. Misalnya seseorang yang bekerja di bidang teknologi akan memiliki akses yang lebih mudah dalam mencari buku, jurnal, atau konferensi teknis terbaru, yang dapat membantu memperluas pengetahuan.

c) Pengalaman

Pengalaman adalah sumber pengetahuan dengan cara mengulangi kembali pengetahuan yang didapatkan di masa lampau untuk diselesaikan masalahnya dalam memperoleh sebuah kebenaran Darsini (2019, p.105). Pengalaman merupakan suatu peristiwa yang dahulu dialami oleh seseorang. Pengalaman dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk aktivitas sehari-hari, interaksi sosial, pendidikan, pekerjaan, dan perjalanan. Seseorang dapat belajar dan mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang dunia, mengembangkan bakat baru, mengubah pendapat atau sikap seseorang, ataupun meningkatkan kualitas hidup seseorang melalui pengalaman.

d) Sumber Informasi

Sumber informasi merupakan sebuah organisasi, publikasi atau lainnya yang memberikan informasi tentang subjek tertentu. Informasi dikumpulkan dari sumber-sumber sehingga dapat digunakan untuk penelitian, pendidikan, pengambilan keputusan, dan kegiatan lainnya. Akses terhadap sumber informasi yang beragam melalui berbagai media merupakan salah satu variable yang dapat mempermudah pembelajaran manusia. Kemajuan teknologi saat ini memudahkan seseorang untuk memiliki akses ke hampir semua informasi yang dibutuhkan. Seseorang dengan sumber informasi yang lebih banyak akan berpengatahuan luas.

Sarana komunikasi termasuk radio, televisi, surat kabar, majalah, terapi, dan lainnya berdampak besar pada bagaimana individu menciptakan pemikiran dan keyakinan.

e) Minat

Seseorang yang tertarik pada sesuatu akan mencoba hal-hal baru dan pada akhirnya mendapatkan lebih banyak informasi daripada sebelumnya. Minat atau Hasrat seseorang akan membantu seseorang dan berfungsi sebagai faktor pendorong untuk memenuhi tujuan dan keinginan setiap individu. Keinginan yang kuat terhadap apapun disebut minat. Seseorang yang tertarik akan berusaha untuk belajar lebih banyak dan mengikuti keinginan atau minatnya.

f) Lingkungan

Istilah “lingkungan” mengacu pada semua keadaan dan kekuatan yang mengelilingi seseorang dan memiliki potensi untuk mempengaruhi pertumbuhan dan perilaku seseorang. Lingkungan juga mengacu pada lingkungan biologis, sosial, dan fisik suatu objek. Lingkungan memiliki dampak besar terhadap bagaimana seseorang belajar hal-hal yang ada di sekitar individu tersebut. hal ini terjadi sebagai akibat dari interaksi timbal balik yang menghasilkan informasi yang terkini.

g) Sosial Budaya

Sosial budaya merupakan elemen yang mempengaruhi pengetahuan manusia melalui pengaruh dari nilai, norma, kepercayaan, dan perilaku masyarakat. Norma dan nilai sosial berdampak pada pengetahuan manusia dengan mempengaruhi apa yang dianggap signifikan, benar, atau layak dipelajari dan dipahami. Selain itu, kebudayaan dan tradisi juga mempengaruhi pengetahuan manusia dengan membentuk pemahaman mengenai dunia, sejarah, identitas dan cara pandang seseorang terhadap sebuah pengetahuan. Sistem pendidikan dalam suatu masyarakat menggambarkan nilai-nilai, norma, dan tujuan yang dianggap penting oleh manusia, seperti pada metode pembelajaran, kurikulum, dan materi yang diajarkan akan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya. Pendidikan juga berperan penting dalam memberikan pengetahuan sosial dan budaya kepada satu generasi dan melanjutkannya ke generasi selanjutnya. Kemudian melalui komunikasi dengan orang lain dalam lingkup masyarakat, seseorang dapat memperoleh berbagai pengetahuan, melalui komunikasi secara verbal, non-verbal dan simbolik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan manusia yang diklasifikasikan ke dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi pengetahuan manusia diantaranya

usia, dan jenis kelamin, sedangkan faktor eksternal diantaranya pendidikan, pekerjaan, pengalaman, sumber informasi, minat, lingkungan, dan sosial budaya. Faktor tersebut sangat mempengaruhi peningkatan dan kualitas pengetahuan manusia dalam memperoleh pengetahuan.

## **2. Permainan Bola Basket**

### **a. Sejarah Bola Basket**

Bola basket merupakan olahraga unik yang secara tidak sengaja diciptakan oleh seorang pastor yang berasal dari Kanada, Amerika Serikat bernama Prof. Dr. James A. Naismith salah satu guru pendidikan jasmani di YMCA (Young Man Christian Association) di Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat. Pada tahun 1891, Luther Halsey Gulick Jr. seorang instruktur pendidikan jasmani Amerika Serikat meminta James Naismith untuk membuat satu permainan di dalam ruangan tertutup (*Indoor*) dan lapangan yang kecil untuk mengisi waktu siswa selama periode liburan musim dingin di New England. Akhirnya pada tanggal 15 Desember 1891, James Naismith menciptakan sebuah permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket, terinspirasi dari sebuah permainan *Duck on a Rock* yang dimainkannya saat masih kecil di Ontario (Sodikin Candra, 2010). Permainan ini menggunakan bola dan gawang, pemain harus memasukkan bola dengan cara melambungkan bola ke dalam gawang. James Naismith mengubah gawang menjadi keranjang persik yang di paku di dinding *gym* setinggi 3 meter.

Gambar 1. Prof. Dr. James A. Naismith pencipta permainan bola basket  
(Sumber: Kompas.com)



Keranjang persik merupakan ide bagus yang dibuat oleh James Naismith, akan tetapi kelemahannya ketika bola masuk kedalam keranjang, seseorang harus memanjat untuk mengambil kembali bola tersebut. Setelah banyak pertimbangan dan pemecahan masalah kolaboratif, para pemain memberikan konsep untuk menutup kekurangan tersebut yaitu membuat lubang di bagian bawah keranjang persik sehingga bola akan jatuh ke tanah ketika bola masuk. Selain itu, muncul masalah baru yaitu keranjang tersebut tidak lama bertahan, sehingga keranjang ditambahkan jaring jaring (Minden, 2009). Hasil dari ide James Naismith dan pemain lain menciptakan Ring basket modern sekarang ini.

James Naismith pun menyelenggarakan pertandingan bola basket pertama kali di tempat kerjanya pada tanggal 20 Januari 1892. Salah satu muridnya menemukan istilah “Basketball” untuk menggambarkan olahraga ini dalam bahasa Inggris. Olahraga basket ini dengan cepat mendapatkan popularitas di Amerika Serikat. Semua lokasi YMCA (Young Man Christian Association) dijadikan tempat bagi penggemar

fanatik olahraga basket ini. Akhirnya, diadakan pertandingan basket di berbagai kota di Amerika Serikat.

Pada awalnya ada sembilan pemain dalam satu tim, *dribbling* pada saat itu tidak diperbolehkan, jadi satu-satunya cara untuk bermain adalah dengan mengoper bola (*passing*). James Naismith pun menulis 13 aturan dasar permainan bola basket yang dijadikan sebagai sejarah awal dari peraturan bola basket. Peraturan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Bola dapat dilempar ke segala arah dengan satu atau kedua tangan.
- 2) Bola dapat dipukul ke segala arah dengan satu atau kedua tangan, akan tetapi pemain tidak diperbolehkan memukul bola menggunakan kepalan tangan (meninju).
- 3) Pemain yang memegang bola tidak diperbolehkan berlari dengan membawa bola tetapi diperbolehkan dengan kecepatan normal (berjalan). Pemain harus melempar bola dari tempat pemain mendapatkan bola.
- 4) Pemain harus memegang bola menggunakan telapak tangan bagian dalam, anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
- 5) Pemain tidak diperbolehkan untuk menjegal, memukul, mencengkeram, mendorong, maupun dengan cara lain yang bertujuan merugikan/mencederai lawan. Pelanggaran pertama akan dianggap sebagai kesalahan, kemudian pelanggaran yang kedua pemain akan diberikan hukuman di diskualifikasi dari permainan sampai lawan memasukkan bola ke dalam keranjang timnya, dan pelanggaran ketiga

pemain akan diberikan hukuman tidak dapat bermain sampai permainan selesai (waktu habis) apabila pelanggaran yang dilakukan pemain bermaksud untuk menciderai lawan. Pada masa awal basket ini, pergantian pemain masih belum diperbolehkan.

- 6) Pemain terhitung melakukan kesalahan apabila pemain memukul bola (meninju bola), melakukan pelanggaran pada peraturan ketiga dan keempat, maupun pelanggaran yang disebut dalam atauran kelima.
- 7) Apabila salah satu tim melakukan kesalahan secara berturut-turut sebanyak tiga kali, maka tim lawan akan mendapatkan gol secara gratis.
- 8) Gol akan terhitung apabila bola dilempar atau dipukul di sekitar area lapangan masuk kedalam keranjang dengan syarat pemain bertahan tidak menyentuh atau menghalangi bola yang dilempar dan keranjang. Gol tidak dianggap masuk jika bola terhenti di tepi keranjang atau lawan menggerakkan keranjang.
- 9) Apabila bola keluar dari garis lapangan, maka bola akan dilempar kembali masuk ke dalam lapangan, pemain yang pertama menyentuh bola akan memulai permainan. Wasit akan melempar bola masuk lapangan apabila kedua tim berselisih mengenai kepemilikan bola keluar. Pelempar diberi waktu 5 detik untuk melempar bola masuk ke dalam lapangan, apabila melebihi waktu yang ditentukan maka bola akan berpindah ke tim satunya. Wasit akan memberikan peringatan

pelanggaran apabila salah satu tim menunda berjalannya pertandingan.

- 10) Wasit memiliki hak untuk mengawasi permainan, mencatat jumlah pelanggaran dan memberitahu wasit pembantu apabila terjadi pelanggaran berturut-turut. Wasit juga memiliki hak untuk mendiskualifikasi pemain yang melakukan pelanggaran sesuai dengan aturan dan hukuman yang disepakati pada aturan kelima.
- 11) Wasit pembantu memiliki hak dalam memberi keputusan mengenai bola keluar lapangan, kepemilikan bola keluar, menghitung waktu permainan, menentukan sah atau tidak sah gol dan menghitung jumlah gol yang masuk,
- 12) Waktu dalam satu pertandingan adalah 4 quarter dengan masing-masing waktun 10 menit per quarter.
- 13) Tim yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

Ada beberapa catatan penting dalam perkembangan bola basket dari awal penemuan permainan sampai James A Naismith meninggal, Iqroni

David (2023, p.7), yaitu:

- 1) Tahun 1891: Prof. Dr. James A. Naismith menemukan permainan bola basket.
- 2) Tahun 1892: untuk pertama kalinya James Naismith memperkenalkan permainan bola basket kepada masyarakat Amerika Serikat.
- 3) Tahun 1894: Dr James A Naismith dan Dr. L. H Gullick untuk pertama kali mengeluarkan peraturan permainan bola basket secara resmi.
- 4) Tahun 1895: Kata "Basketball" secara resmi diterima dan dimasukkan ke dalam perbendaharaan bahasa Inggris.
- 5) Tahun 1913: Untuk pertama kali diadakan kejuaraan Bola Basket Far Eastern. Pada kesempatan tersebut regu dari Filipina mengalahkan China.
- 6) Tahun 1918: Tentara pendudukan Amerika dan anggota YMCA memperkenalkan permainan Bola Basket di banyak negara Eropa.

- 7) Tahun 1919: Dalam Olympiade Militer di Joinville, permainan bola basket termasuk salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan.
- 8) Tahun 1932: Untuk pertama kali diadakan Kongres Bola Basket bertempat di Jenewa Swiss. Para peserta yang hadir adalah: Argentina Cekoslowakia, Yunani, Italia, Portugal, Rumania, dan Swiss. Keputusan penting yang dihasilkan dalam kongres adalah terbentuknya Federasi Bola Basket Internasional – Federation International de Basketball (FIBA).
- 9) Tahun 1933: Untuk pertama kali diselenggarakan kejuaraan dunia bola basket mahasiswa di kota Turin – Italia.
- 10) Tahun 1935: Dalam kongres komite olympiade internasional, bola basket diterima sebagai salah satu nomor pertandingan olympiade.
- 11) Tahun 1936: untuk pertama kali bola basket dipertandingkan dalam olympiade Berlin. Dua puluh dua (22) negara ikut serta. Juaranya adalah USA, Kanada, dan Meksiko.
- 12) Tahun 1939: Prof. Dr. James A. Naismith meninggal dunia.

#### **b. Sejarah dan Perkembangan Bola Basket di Indonesia**

Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang di gemari oleh para masyarakat terutama di Amerika Serikat. Kemudian olahraga bola basket tersebar di berbagai belahan bumi lainnya, di antaranya adalah Eropa Selatan, Lithuania, China, serta Indonesia. Awal mula permainan bola basket masuk di Asia di bawa oleh seseorang yang bernama Bob Baily yang diutus oleh YMCA untuk mengembangkan olahraga basket di Tientsien, China pada tahun 1894. Olahraga basket inipun menyebar ke negara filipina dan jepang pada tahun 1900.

Sejarah bola basket masuk di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh Amerika Serikat dan China. Pada tahun 1920-an, gelombang para perantau dari China masuk ke Indonesia membawa permainan bola basket yang sudah berkembang di Cina. Kedatangan perantau itu sangat berperan dalam pengembangan dan penyebaran permainan bola basket di Indonesia. Terbentuklah sebuah komunitas oleh para perantau dari Cina dan mendirikan sekolah yang dinamai sekolah Tionghoa (Iqroni David, 2023).

Pada sekolah tersebut, bola basket dijadikan sebagai olahraga wajib yang harus dimainkan oleh seluruh kalangan siswa. Dari sisi lain, permainan bola basket ini mulai dikenal oleh sebagian kecil masyarakat Indonesia yang berada di perjuangan dan sentral pemerintahan Indonesia. Hal ini bukan ancaman bagi pemuda pemudi bangsa Indonesia dalam melaksanakan kegiatan olahraga khususnya permainan bola basket. Bahkan dengan adanya kegiatan olahraga ini membuat pemuda pemudi semangat juang dalam menguasai dan menyebarkan olahraga basket terhadap masyarakat Indonesia.

Pada tahun 1930, beberapa kota kota besar di Indonesia membentuk sebuah kelompok atau klub basket diantaranya Jakarta, Yogyakarta, Semarang, Surabaya, Medan dan Bandung. Kota tersebut dijadikan sentral berdirinya kelompok atau klub basket lokal. Karena itu, bola basket di Indonesia dapat berkembang pesat dan menyebar luas di berbagai kota-kota setelah proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Walaupun olahraga ini belum memiliki induk organisasi nasional yang sah, olahraga bola basket merupakan salah satu nomor yang dipertandingkan pada penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional Pertama (PON I) yang diadakan di kota Solo pada bulan September 1948. Pada kegiatan tersebut, beberapa klub ikut serta dalam memeriahkan, antara lain; PORO Solo, PORI Yogyakarta, dan Akademik Olahraga Sarangan Hal ini mendapat sambutan yang meriah, baik dari segi penggemar, supporter, maupun atlet yang bertanding.

Setelah Pekan Olahraga Nasional Pertama (PON I) terlaksanakan, tiga tahun kemudian, organisasi Komite Olympiade Indonesia (KOI) meminta kepada Tony Wen dan Wim Latumenten untuk menyusun kepengurusan basket Indonesia. Olahraga bola basket pun membentuk organisasi yang resmi dengan nama “Persatuan Basketball Seluruh Indonesia” pada tanggal 23 Oktober 1951. Pada tahun 1955 para pengurus organisasi menyelenggarakan konferensi untuk menyempurnakan nama organisasi bola basket sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia maka organisasi tersebut berganti nama menjadi “Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia” (Perbasi). Organisasi Bola Basket perlahan mulai diterima menjadi salah satu anggota FIBA (*Federation International Basketball Association*). Pada tahun 1953 dan setahun setelahnya, untuk perdana Indonesia mengirim tim basket di ajang Internasional yaitu ASIAN Games di Manila.

Permainan bola basket akhirnya berkembang begitu cepat dalam beberapa tahun terakhir setelah mengalami penurunan hampir 30 tahun. Perkembangan bola basket pun meningkat setelah diselenggarakan Deteksi Basketball League (DBL) dengan memberikan cita rasa tersendiri bagi kompetisi tingkat pelajar di Indonesia, dan perluasan kompetisi tingkat pelajar di setiap daerah telah meningkatkan prestise pertandingan di tingkat pelajar Indonesia. Selain itu, Perkembangan liga bola basket professional putra yang dahulu bernama Kompetisi Bola Basket Utama (Kobatama) saat ini sudah dikenal dengan nama National Basketball

League (NBL) Indonesia, dan liga bola basket profesional putri dikenal dengan nama Women's National Basketball League (WNBL). Selain itu, Perbasi mengadakan kompetisi regular yang rutin diadakan baik ditingkat kejurnas kelompok umur maupun klub, antar Pengprov, Libamanas, dan kejuaraan lainnya yang membuat suasana kompetisi bola basket di Indonesia menjadi lebih meriah.

### **c. Pengertian Bola Basket**

Olahraga bola basket adalah salah satu olahraga prestasi yang populer dikalangan masyarakat terkhusus dikalangan pelajar dan mahasiswa. Dengan adanya kegiatan olahraga bola basket ini, remaja maupun pemuda memperoleh banyak manfaat terutama dalam hal perkembangan dan pertumbuhan fisik, mental dan sosial. Dengan kondisi fisik yang baik, atlet mampu dan dengan mudah menguasai kemampuan yang relatif sulit, tidak mudah lelah selama proses latihan maupun turnamen, program latihan dapat diselesaikan tanpa banyak kesulitan, dan atlet dengan kondisi yang primer dapat menyelesaikan *challenge* yang menantang. Untuk mendapatkan tingkat performa terbaik atlet, pelatih perlu merancang rencana latihan yang ideal untuk atletnya, sementara atlet harus terus-menerus menilai kelemahannya di setiap latihan maupun pertandingan dan melakukan evaluasi yang dibutuhkan. *The evolution of athletics means to recognize its importance in people life. How could we treasure today the place that is has in the collective conscience, if we didn't know it's road along mankind* (Răchită, 2012, p.56). Atlet yang tidak dalam kondisi fisik

prima akan menghadapi banyak tantangan dan tidak dapat tampil di level tertinggi.

Permainan bola basket merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari lima pemain dalam satu tim saling berlawanan di lapangan persegi berukuran 28 x 15 m. Aturan dasar permainan bola basket adalah berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan yang tingginya 3,75 m sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan keranjang sendiri sambil mematuhi aturan yang berlaku. Menurut Ahmadi dalam Iqroni David (2023:144) Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), latihan otot kaki (*footwork*) dan (*pivot*). Kemudian teknik yang digunakan dalam bermain bola basket sesuai aturan yang ada yaitu; mengoper bola, menerima bola, menggiring bola, menembak, tembakan melayang, dan memeros

Olahraga basket merupakan olahraga yang membutuhkan kemampuan kognitif yang cukup dalam menganalisis teknik dan permainan yang menarik. Basket merupakan bagian olahraga yang dinamis. Perubahan ritme dan arah dalam sebuah permainan merupakan hal yang biasa dalam sebuah latihan maupun pertandingan, hal ini disebabkan karena adanya usaha inisiatif atlet dalam mengembangkan suatu teknik dan membentuk taktik yang menarik.

*“The connection between game theory and basketball tactics has been continuously reflected in basketball practice in recent years. Now more and more teams will be equipped with relevant tactical analysis teams.*

*The scope of information acquisition in the game process improves the implementation effect of tactics!*” Boqian (2023, p.4)”

Bola basket merupakan permainan yang membutuhkan kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan dalam setiap gerakan yang mengharuskan atlet fokus terhadap tujuannya (Ronda & Cuzzolin, 2020, p.779). Dalam kompetisi, untuk memperoleh kemenangan, kedua tim yang bertanding selalu berusaha memberikan kemampuan dan potensi setiap atlet dalam segala aspek, memaksimalkan mobilisasi, dan meningkatkan performa atlet pada bagian kebugaran fisik, kemampuan individual secara teknis dan taktik, kemampuan psikologis dan intelektual yang baik.

Permainan bola basket adalah permainan yang membutuhkan kerjasama tim dalam menyatukan strategi dan taktik menyerang (*offensive*) dan bertahan (*defensive*) untuk memperoleh permainan yang menarik. Tujuan utama dalam olahraga basket adalah memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak-banyaknya dengan berbagai teknik yang unik, dan berusaha mempertahankan keranjang sendiri dengan berbagai pola pertahanan yang sulit diterobos oleh lawan dalam memperoleh poin. Olahraga bola basket merupakan permainan berselang yang mengkombinasikan perubahan kecepatan dan arah gerakan yang berulang-ulang. Meskipun aktivitas olahraga ini menuntut kuantitas dengan akselerasi dan lompatan pendek, yang lebih bergantung pada energi aerobik dan mobilisasi energi dari awal hingga akhir permainan bola basket berasal dari sumber aerobik, Metaxas (2009, p.134). Setiap gerakan dalam permainan bola basket harus dipelajari secara individual

agar dapat bermain dengan baik, dan komponen gerakan dalam teknik basket harus dikoordinasikan satu sama lain.

Permainan bola basket merupakan olahraga unik karena salah satu unsur untuk memperkuat tim dilihat dari postur tubuh (tinggi) pemain. Semakin tinggi pemain dalam basket maka pemain tersebut memiliki keunggulan dalam mempermudah memasukkan bola ke dalam keranjang, di sisi lain pemain yang memiliki postur tubuh kurang ataupun cukup tinggi memiliki keuntungan dalam kecepatan dan kelincihan dalam menguasai bola. Posisi pemain dalam permainan bola basket jelas terlihat dari segi postur tubuh dan kemampuan seorang pemain. Pada dasarnya posisi pemain dalam bola basket ada tiga, yaitu; *Guard*, *Forward*, dan *Center*. Menurut Saichudin & Munawar (2019, pp.39-41), dengan perkembangan permainan bola basket saat ini, tiga posisi tersebut di modifikasi menjadi lima posisi, yaitu:

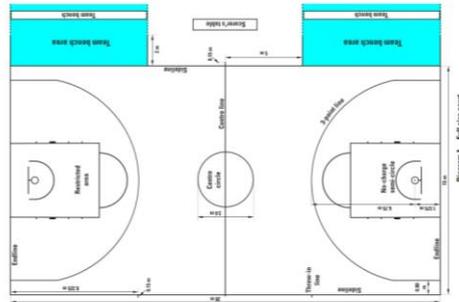
- 1) *Point Guard* (PG/1 *spot*) atau sering disebut dengan *playmaker* merupakan pemain yang mengatur tempo permainan sekaligus pemimpin dalam tim. Selain itu, posisi ini diwajibkan memiliki *skill drive*, *ball handling* yang baik, dan akurasi *shooting long range* maupun *short range* yang baik. Pemain yang berada di posisi ini cenderung memiliki tubuh yang kecil daripada posisi yang lain.
- 2) *Shooting Guard* (SG/2 *spot*) merupakan pemain *shooting* yang handal dalam tim, baik dari jarak dekat maupun jauh. Pemain ini memiliki akurasi *shooting three-point* yang baik, dan *skill dribble* yang baik dalam menerobos pertahanan lawan.
- 3) *Small Forward* (SF/3 *spot*) merupakan pemain yang memiliki *strength* yang kuat dan fisik yang baik. Pemain ini relatif tinggi tetapi tidak setinggi pemain *Center*. Tugas utama SF adalah mengacak-ngacak pertahanan lawan dengan kekuatannya dan sering berada di area *threepoint field goal* dan *midrange*.

- 4) *Power Forward (PF/4 spot)* merupakan pemain yang hampir sama dengan *Small Forward*, tetapi tugas utamanya lebih kedalam area *midrange* sekaligus membantu *Center* untuk mendapatkan *defensive rebound* dan *Offensive rebound*, mencetak point dari bawah ring. *Power Forward* lebih diutamakan untuk bertahan, sedangkan *Small Forward* lebih diutamakan untuk menyerang.
- 5) *Center (C/5 spot)* adalah pemain yang memiliki postur tubuh tinggi dan besar dibandingkan dengan pemain lainnya. Pemain ini berada di area bawah ring memiliki tugas untuk merebut *rebound*, memblokir tembakan, mencetak poin dari bawah ring dan melakukan strategi *pick and roll*.

Perkembangan permainan bola basket dapat dilihat dari berbagai variasi teknik dasar yang dimodifikasi sedemikian rupa untuk meningkatkan individu pemain. Dengan hal itu, pelatih maupun guru lebih mudah menemukan metode latihan yang bervariasi untuk menunjang perkembangan *skill* pemain pada sesi latihan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan olahraga unik yang dimainkan oleh dua kelompok yang terdiri dari lima pemain dalam satu kelompok yang saling berlawanan di lapangan persegi 28 x 15 m untuk mencetak poin ke keranjang lawan dengan berbagai teknik, taktik dan strategis yang menarik (*offensive*) dan pertahanan untuk menghindari lawan memasukkan bola kedalam keranjang sendiri (*defensive*). Dalam permainan bola basket kerjasama merupakan hal yang penting dilakukan oleh setiap pemain, dengan kerjasama dan kekompakan tim akan membuat permainan terlihat menarik. Kelompok yang memasukkan bola terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan.

Gambar 2. Lapangan Bola Basket  
(Sumber: *Official Basketball Rules 2022*)



#### d. Teknik Dasar Bola Basket

Teknik dasar dalam bola basket adalah bagian terpenting yang perlu dikuasai seorang atlet dalam mengembangkan potensi dalam dirinya. Keterampilan gerak dasar atau fundamental dalam bola basket meliputi *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *pivot*. Teknik dasar tersebut dapat dikuasai apabila seorang atlet melakukannya secara rutin dan dapat menemukan teknik secara efektif dan efisien. Salah satu kunci mencapai prestasi dalam permainan bola basket adalah penguasaan keterampilan dasar dan kemampuan fisik dan mental yang baik.

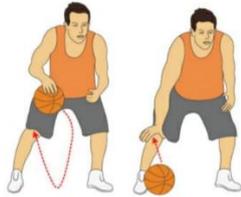
Menurut Saichudin & Munawan (2019, pp.16-38), teknik dasar yang dibutuhkan seseorang pemula maupun atlet profesional dalam mengembangkan potensi dalam bidang olahraga bola basket yaitu:

##### 1) Teknik *Dribbling*

*Dribbling* atau memantulkan merupakan gerakan membawa bola baik berlari maupun berjalan dengan cara dipantulkan ke lantai menggunakan satu tangan atau dilakukan secara bergantian. Dalam bermain bola basket, teknik *dribbling* merupakan salah satu dasar

utama permainan. Gerakan ini mewajibkan pemain menggunakan satu tangan saat membawa bola, baik tangan kiri maupun tangan kanan. Bagian tangan yang mengenai bola adalah jari dan telapak tangan. *Dribbling* juga digunakan untuk melindungi bola dari rebutan lawan. Biasanya ada dua tipe dalam melakukan *dribbling*, yaitu; *dribbling* dengan bola tinggi digunakan untuk mengatur tempo permainan sekaligus melakukan serangan cepat ke dalam daerah pertahanan lawan dan *dribbling* dengan bola rendah dilakukan untuk menghindari rebutan bola dari jangkauan lawan dan mengecoh lawan saat melakukan serangan. Tubuh sangat berperan aktif dalam gerakan ini salah satunya untuk melindungi bola dari jangkauan lawan (membelakangi) agar bola tidak mudah direbut. *Dribbling* merupakan teknik yang sangat membantu pemain dalam mencetak poin secara langsung dan melakukan penerobosan ke dalam area keranjang. Dengan banyaknya modifikasi untuk melakukan teknik ini membuat pemain tertantang untuk mempelajarinya guna mempermudah pemain dalam melakukan teknik *dribbling* seperti *crossover*, *high of speed*, *spin*, *change of pace*, dan lainnya.

Gambar 3. Gerakan *Dribbling*  
(Sumber: Pinterest.com)

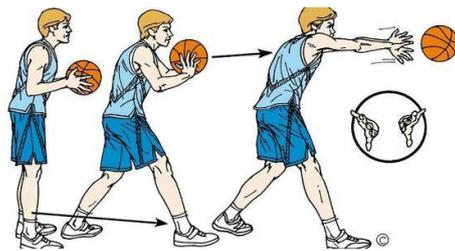


## 2) Teknik *Passing*

*Passing* atau operan merupakan gerakan memberikan bola kepada rekan tim dalam permainan bola basket. *The basketball pass is the most basic collective interaction and, after shooting, it constitutes the second most common technical action used in the game* Nunes & Iglesias, (2016, p.129). Dalam permainan bola basket, *passing* bagian dari penghubung atau jembatan dalam melakukan serangan dalam tim. Dengan mengumpan yang tepat dan baik, pemain akan mudah dalam mencetak poin. Salah satu kunci utama penentu tembakan yang berpeluang dalam mencetak poin adalah posisi pemain yang jauh dari jangkauan lawan dan penerimaan yang tepat. Maka dari itu, pemain berusaha mencari ruang kosong saat melakukan tembakan, hal tersebut akan mempermudah rekan tim untuk melakukan *passing*. dalam permainan bola basket, ada tiga teknik *passing* yang selalu digunakan pada latihan dan pertandingan, yaitu: (1) *chest pass* (mengumpan setinggi dada), (2) *Bounce pass* (mengumpan dengan cara dipantulkan ke lantai), dan (3) *Overhead pass* (umpan di atas kepala). Oleh karena itu, performa pemain dan kesuksesan sebuah

tim dalam permainan bola basket dilihat dari *skill passing* yang membuat rekan satu tim selalu terhubung dalam bermain (Maimón 2020).

Gambar 4. Gerakan *Passing*  
(Sumber: Pinterest.com)



### 3) Teknik *Shooting*

*Shooting* atau menembak adalah teknik dasar yang paling utama dalam permainan bola basket dalam menentukan kemenangan. Dalam sesi latihan maupun bertanding, *shooting* bagian yang terpenting dari semua teknik yang digunakan (Zambova, 2012). Hal ini menunjukkan seberapa penting teknik *shooting* dalam permainan bola basket, Saichudin & Munawar (2019, p.25). *Shooting* merupakan gerakan yang dilakukan seorang pemain dengan kekuatan tangan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Untuk memperoleh hasil yang maksimal saat melakukan *shooting*, diperlukan akurasi yang baik. Menurut (Wissel, 2000), mekanika dasar pada gerakan *shooting* untuk memperoleh akurasi yang baik diantaranya posisi tangan, keseimbangan, pengaturan siku, pandangan mata dan irama tangan pemain. Setiap tim bola basket membutuhkan pemain dengan akurasi yang baik sepanjang permainan di bawah berbagai tuntutan fisiologis

atau psikologis untuk mendapatkan persentase tembakan yang tinggi dan kemenangan dalam sebuah pertandingan (Pojskic, 2014). Dalam sebuah tim pastinya ada yang menjadi pemain yang handal dalam melakukan *shooting* dan memiliki akurasi yang baik. Pemain yang dimaksud ialah *Shooting Guard* (PG/ 1 *spot*) bertugas mencetak angka sebanyak banyaknya. Keterampilan yang harus dimiliki seorang *Shooter* untuk meningkatkan kualitas dalam menembak adalah keseimbangan tubuh yang baik, konsentrasi, koordinasi tubuh yang baik, sensitivitas, dan tembakan yang bersifat parabola. Saat ini sudah banyak variasi yang digunakan dalam melakukan *shooting* dalam bola basket, seperti *one hand set shoot*, *jjump shoot*, *free throw*, *lay-up*, *hook shoot*, *runner*, dan *three-point shoot*.

Gambar 5. Gerakan *Shooting*  
(Sumber: Pinterest.com)

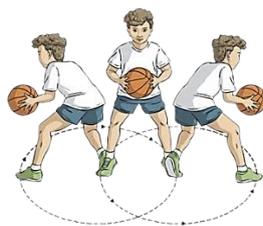


#### 4) Teknik *Pivot*

*Pivot* adalah gerakan mengubah arah atau posisi tubuh dengan berporos pada satu kaki sambil mempertahankan bola di tangan. *Pivot* dalam bola basket terjadi ketika seorang pemain memutar tubuhnya sambil memegang bola hingga 360 derajat, menggunakan satu kaki sebagai porosnya atau mempertahankan satu posisi kaki diawal

Saichudin & Munawar (2019, p.35). Kaki yang digunakan sebagai poros tidak boleh bergerak, apabila bergerak maka akan diberikan hukuman sesuai peraturan yang ada. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mencegah lawan merebut bola, mencari ruang kosong dan melihat posisi rekan tim dalam melakukan serangan. Gerakan *pivot* bagian dari keterampilan dasar yang penting pada permainan bola basket. Dalam permainan bola basket, pemain mengenal dua teknik *pivot* yakni *pivot* ke arah depan dan *pivot* ke arah belakang. Maka dari itu, pemain harus memperkuat tumpuan kaki untuk mempertahankan bola saat melakukan *pivot*, karena lawan akan memberikan tekanan ketika akan merebut bola. latihan yang konsisten dan pemahaman yang baik mengenai mekanika *pivot* akan membantu pemain dalam menguasai dan meningkatkan keterampilan dalam bola basket.

Gambar 6. Gerakan *Pivot*  
(Sumber: Ring-basket.com)



##### 5) Teknik *Rebound*

*Rebound* merupakan usaha pemain mengambil ataupun merebut bola pantul yang tidak berhasil masuk kedalam keranjang. Pada umumnya pemain yang melakukan *rebound* ialah pemain yang berada di posisi *Power Forward* dan *Center*. Menurut Dean Oliver dalam

Avandi (2019, p.3) menyatakan bahwa *rebound* sangat penting untuk permainan, terutama pada saat *offensive* dan *diffensive*. *Rebound offensive* dapat meningkatkan persentase tembakan dan meningkatkan peluang untuk memasukkan bola ke dalam keranjang, sedangkan *rebound defensive* membantu tim mengambil bola yang tidak masuk dan memulai kembali serangan untuk mencetak poin. Jika dalam tim tidak melakukan *offensive rebound* dan *diffensive rebound*, maka tim tersebut akan kehilangan peluang untuk memperoleh poin.

Gambar 7. Gerakan *rebound*  
(Sumber: Bolabasket.web.id)



Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar dalam permainan bola basket yang harus dikuasai oleh setiap pemain adalah *dribbling* (memantulkan), *passing* (operan), *shooting* (menembak), *pivot* (tumpuan atau poros kaki) dan *rebound* (merebut bola pantul yang gagal masuk ke dalam keranjang). Dengan penguasaan teknik tersebut permainan akan lebih menyenangkan dalam sebuah tim.

### 3. Peraturan Bola Basket tahun 2022

Bola basket adalah olahraga yang populer di kalangan masyarakat, baik umum, tingkat sekolah sampai tingkat perguruan tinggi. Olahraga bola basket merupakan olahraga yang dimainkan oleh 10 orang pemain yang saling

berkontak fisik di lapangan berukuran 28x15 meter dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, tim yang memasukkan bola terbanyak akan menjadi pemenang, FIBA (2022, p.6). Permainan bola basket saat ini semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi baik pada peraturan maupun permainan.

Peraturan Permainan bola basket tahun 2020 dengan tahun 2022 memiliki perbedaan yang menonjol terkhusus pada:

Tabel 1. Perbandingan Peraturan FIBA tahun 2020 dengan tahun 2022

No	Pasal Peraturan FIBA	Peraturan FIBA tahun 2020	Peraturan FIBA tahun 2022
1	4.3.2	Pada bagian belakang mempunyai tinggi 20 cm, bagian depan 10 cm, dengan logo berukuran 5 cm.	Pada bagian belakang mempunyai tinggi 16 cm, bagian depan 8 cm, dengan logo berukuran 4 cm.
2	8.8	Jika <i>foul</i> dilakukan ketika sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> , <i>Free throw</i> akan dilaksanakan setelah <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> berakhir.	Jika <i>foul</i> terjadi mendekati akhir suatu <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> , <i>referee</i> akan menentukan berapa waktu permainan yang tersisa. Minimal 0,1 detik akan ditampilkan pada sinyal <i>shot clock violation</i> . Penambahan pasal 8.9
3	9.4	Melakukan pemanasan sebelum pertandingan di depan bangku cadangan lawan	Melakukan pemanasan sebelum pertandingan di depan bangku cadangan tim.
4	34.1.2	Tidak ada	<i>Throw in foul</i> adalah <i>personal foul</i> , ketika shot clock menunjukkan 2:00 atau kurang pada <i>quarter</i> keempat dan setiap <i>overtime</i> , oleh pemain bertahan pada lawan di lapangan permainan ketika bola

			berada di luar batas untuk melakukan <i>throw-in</i> dan masih di tangan wasit atau di tangan pemain yang melakukan <i>throw-in</i>
5	34	Pada pasal 34.2.2, pada poin keempat yaitu jika pemain dikenai <i>foul</i> saat, atau sesaat sebelum sinyal <i>shot clock</i> berbunyi untuk mengakhiri <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> atau saat, atau sesaat sebelum, sinyal <i>shot clock</i> berbunyi, ketika bola masih di tangan (kedua tangan) pemain dan bola berhasil masuk, bola masuk tidak akan di hitung dan akan diberikan 2 atau 3 <i>free throw</i> , pasal ini dihapus di peraturan basket 2022	Penambahan pasal pada 34.2.3 yang berbunyi jika <i>foul</i> dilakukan sebagai <i>throw-in foul</i> maka pemain yang di- <i>foul</i> akan diberikan 1 <i>free throw</i> , diikuti dengan <i>throw-in</i> oleh tim yang tidak melakukan <i>foul</i> di tempat terdekat dengan <i>infraction</i> .
6	37	Tidak ada	Kontak yang tidak sah dengan lawan jika: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain yang <i>progressing</i> menguasai bola, atau</li> <li>• Pemain yang <i>progressing</i> berusaha mencoba untuk mendapatkan penguasaan bola, atau</li> <li>• Bola telah lepas dari operan teman setimnya kepada pemain yang <i>progressing</i>.</li> </ul>
7	Sinyal wasit	Tidak ada sinyal wasit <i>goaltending</i> dan <i>Illegal cylinder</i>	Penambahan sinyal wasit <i>goaltending</i> dan <i>Illegal cylinder</i>
Sumber: <i>Official Basketball Rules 2020 and 2022 FIBA</i>			

Aturan pada dasarnya dikontrol dan diatur dalam sebuah peraturan yang dibuat oleh organisasi. Peraturan bola basket salah satunya yang resmi disusun dan di terbitkan oleh FIBA (*Federation International Basketball*), khususnya pada komisi teknis (*Technical Commission*), yang dikenal sebagai *Official Basketball Rules*. Dalam perkembangannya, *official Basketball Rules* telah mengalami beberapa kali revisi untuk mempermudah sistem yang *modern* pada permainan bola basket yang menarik, antraktif, dinamis dan progresif. FIBA resmi mengeluarkan peraturan baru pada tanggal 1 Oktober 2022. Peraturan bola basket diciptakan dan direvisi bertujuan untuk memberikan keleluasaan terhadap semua pihak yang terlibat didalamnya.

Gambar 8. *Official Basketball Rules 2022*

(Sumber: Official Basketball Rules 2022 FIBA)



Adapun aturan aturan yang tertulis FIBA dalam *Official Basketball Rules* 2022 adalah sebagai berikut.

#### a. **Peraturan Permainan**

Peraturan permainan dalam sebuah pertandingan bola basket, antara lain:

- 1) Waktu permainan, angka imbang, dan periode tambahan

Dalam permainan bola basket, waktu pertandingan terdiri dari 4 *quarter* masing masing *quarter* memiliki waktu 10 menit. Sebelum pertandingan dimulai, akan ada jeda waktu 20 menit untuk memulai

pertandingan dan sinyal waktu pertandingan berakhir setiap *quarter* akan berbunyi. Diantara babak pertama *quarter* pertama – kedua, babak kedua *quarter* ketiga – keempat dan sebelum dimulai *quarter* tambahan terdapat jeda waktu selama 2 menit sebelum permainan dimulai kembali. Jeda waktu pertandingan berakhir ditandai dengan permulaan *quarter* pertama ketika bola lepas (di udara) dari tangan *crew chief* saat melakukan *jump ball* dan pada awal semua *quarter*, ketika *crew chief* memberikan atau bola berada di pegangan pemain yang akan melakukan *throw-in*. Apabila skorimbang pada akhir *quarter* keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan perpanjangan waktu masing masing 5 menit sebanyak yang diperlukan dalam menentukan hasil imbang pertandingan.

2) Status bola

Dalam permainan bola basket, ada 2 jenis status bola yaitu bola hidup dan bola mati.

a) Dikatakan bola hidup ketika:

(1) Bola lepas dari tangan *crew chief* (bola di udara) saat melakukan *jump ball*.

(2) *Crew chief* memberikan bola atau pemain sudah memegang bola saat melakukan *free throw*

(3) *Crew chief* memberikan bola atau pemain sudah memegang bola saat melakukan *throw-in*.

b) Dikatakan bola mati ketika:

(1) Bola masuk kedalam keranjang atau *free throw* berhasil masuk

- (2) Wasit meniup peluit ketika bola masih dalam posisi hidup
- (3) Bunyi sinyal jam pertandingan untuk akhir dari *quarter* atau perpanjangan waktu.
- (4) Bunyi sinyal *shot clock* saat salah satu pemain sedang mengendalikan bola (bola hidup)

3) *Jump ball* dan *alternating possession*

*Jump ball* di artikan sebagai cara atau metode memulai pertandingan. *Jump ball* terjadi ketika wasit melambungkan bola secara vertikal di tengah lapangan (*center circle*) di antara 2 pemain yang berlawanan di awal *quarter*, FIBA (2022, p.20). Tahap dalam melakukan *jump ball*, yaitu:

- a) Kedua pemain yang berlawanan berada di tengah lapangan (*center circle*) dengan posisi satu kaki berada di dekat garis Tengah.
- b) Wasit melambungkan bola secara vertikal di antara kedua pemain yang berlawanan, ambungan bola tersebut melebihi jangkauan pemain dan dijangkau dengan cara melompat.
- c) Bola harus ditepis dengan satu atau kedua tangan ketika bola mencapai titik tertinggi.
- d) Pemain tidak boleh meninggalkan posisi setelah bola ditepis secara sah.

Gambar 9. Gerakan *Jumpball*  
(Sumber: Sports.sindonews.com)



*Held ball* terjadi ketika salah satu atau lebih pemain dari kedua tim memegang bola dengan erat menggunakan satu atau kedua tangan pada saat yang sama sehingga tidak ada pemain bisa mendapatkan bola tanpa ada kekerasan semestinya. Kejadian ini akan mengakibatkan *jump ball* atau *violation* pada penjagaan ketat.

*Alternating possession* adalah salah satu metode yang digunakan untuk menghidupkan kembali bola dengan cara *throw-in* di area terdekat selain menggunakan *jump ball*, FIBA (2022, p.21)

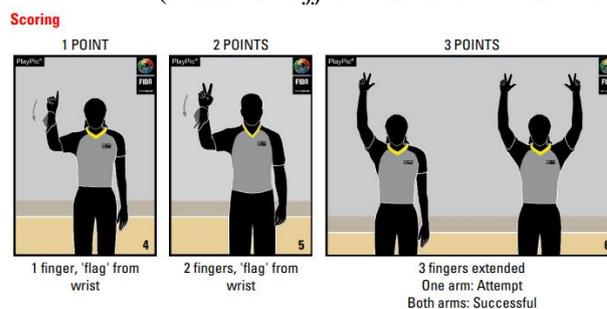
4) Bola masuk

Bola masuk dianggap apabila bola berada pada posisi hidup masuk dari atas keranjang dan posisi bola berada di dalam keranjang ataupun melewati keranjang sepenuhnya. Bola dianggap berada di dalam keranjang apabila bagian terkecil dari bola basket berada dalam keranjang dan melewati keranjang (di bawa ketinggian keranjang). Pada permainan bola basket, poin dan bola masuk akan dihitung dengan ketentuan, FIBA (2022, p.23):

- a) 1 poin ketika bola masuk dari *free-throw*

- b) 2 poin ketika bola masuk dari area tembakan dua angka (*2-point goal area*)
- c) 3 poin ketika bola masuk dari area tembakan tiga angka (*3-point goal area*)
- d) Akan dihitung 2 poin apabila setelah bola pada *free-throw* terakhir menyentuh ring dan disentuh secara sah oleh pemain mana pun sebelum bola memasuki keranjang.

Gambar 10. Sinyal wasit ketika bola masuk  
(Sumber: *Official Basketball Rules 2022 FIBA*)



#### 5) *Throw-in*

*Throw-in* merupakan kejadian ketika bola diteruskan (dioper) ke dalam lapangan oleh pemain yang berada di luar lapangan yang melakukan *throw-in*. Waktu yang diberikan kepada pemain yang melakukan *throw-in* adalah 5 detik untuk mengoper bola ke rekan satu tim, pemain yang melakukan *throw-in* dapat melangkah masuk kedalam lapangan setelah bola disentuh oleh rekan satu timnya. Bola tidak diperkenankan kembali ke *backcourt* saat melakukan *throw-in*. Selain itu pemain lawan tidak boleh mengganggu pemain yang sedang melakukan *throw-in*. apabila pemain melanggar aturan tersebut, maka akan diberikan hukuman yaitu

bola akan diberikan kepada lawan untuk *throw-in* dari tempat awal *throw-in*.

Gambar 11. Gerakan *throw-in*  
(Sumber: Sportstars.com)



#### 6) *Time out*

*Time-out* adalah penghentian permainan yang diminta oleh pelatih ataupun asisten pelatih, FIBA (2022, p.26). Durasi *time-out* masing-masing 1 menit. Setiap tim akan diberikan 2 kali *time-out* pada babak pertama, 3 kali *time-out* pada babak kedua (maksimal 2 kali *time-out* digunakan sampai *quarter* keempat, dan 1 kali *time-out* digunakan ketika sisa waktu menunjukkan 2 menit atau kurang pada *quarter* keempat), 1 kali *time-out* untuk babak tambahan (*overtime*). Biasanya *time-out* digunakan pelatih untuk menyusun strategi/taktik dalam permainan maupun melakukan pergantian pemain, selain itu pemain untuk beristirahat.

#### b. *Violation*

*Violation* merupakan tindakan penyimpangan terhadap peraturan dalam permainan bola basket. Adapun hukuman ketika melakukan *violation* adalah bola akan diberikan kepada tim lawan untuk *throw-in* dari area terdekat

terhadap tindakan penyimpangan yang dilakukan, kecuali berada tepat di *backboard* FIBA (2022, p.30). Aturan *violation* yang tertulis dalam *official basketball rules 2022* sebagai berikut.

1) *Travelling*

*Travelling* merupakan gerakan yang tidak berlaku/sah ketika satu kaki atau dua kaki pemain melebihi batas langkah yang telah ditentukan dalam aturan ketika memegang bola hidup dalam permainan, FIBA (2022, p.31). Untuk menghindari *violation* ini, salah satu teknik yang digunakan adalah *pivot*. *Pivot* adalah gerakan yang sah dilakukan pemain saat memegang bola hidup dalam permainan dengan cara melangkah sekali dengan segala arah, sedangkan kaki satunya tetap pada titik awal melangkah saat memegang bola. Ketika pemain jatuh (posisi berbaring atau duduk di lantai) dalam posisi bola dikuasai maka pemain tidak dikenakan *violation*, pemain baru dikatakan *violation* ketika pemain tersebut berguling dalam posisi berusaha berdiri saat memegang bola.

2) *3 seconds*

*3 seconds* terjadi ketika pemain penyerang berada di area terlarang (garis *free-throw*) selama 3 detik secara berturut-turut saat timnya menguasai bola hidup di *frontcourt*. Untuk menghindari terkenanya *violation 3 seconds* maka kedua kaki pemain tersebut harus berada di luar area terlarang.

3) Pemain dalam penjagaan ketat (*5 Seconds*)

*5 seconds* terjadi ketika pemain yang sedang memegang bola hidup dalam permainan sedang dijaga secara ketat di area *frontcourt* oleh lawan dengan jarak kurang dari 1 meter kemudian gagal mengoper/melempar bola dalam waktu 5 detik.

4) *8 seconds*

*8 second* terjadi saat pemain melakukan *throw-in* di area *backcourt*, kemudian salah satu pemain menguasai bola di area *backcourt* selama 8 detik dan bola hidup belum berada di area *frontcourt*. Untuk menghindari *violation 8 seconds* maka tim penyerang harus membuat bola hidup berada di area *frontcourt* sebelum 8 detik.

5) *Shot clock* atau 24 detik

*Shot clock* mengacu pada perangkat waktu yang menampilkan hitungan mundur waktu saat pemain penyerang menguasai bola hidup dan berusaha mencetak poin selama 24 detik. *Shot clock* berakhir ditandai dengan bunyi sinyal. *Shot clock* akan direset secara otomatis ketika pemain melakukan shooting dan bola masuk atau mengenai ring.

6) Bola telah kembali ke *backcourt*

*Violation* ini terjadi ketika tim penyerang menguasai bola hidup dari *backcourt* ke *frontcourt* (melewati *center line*) kemudian salah satu pemain yang sedang menguasai bola hidup sengaja maupun tidak sengaja anggota tubuhnya bersinggungan dengan area *backcourt* atau bola menyentuh area *backcourt*. Apabila terjadi *backcourt violation* maka bola akan diberikan kepada tim lawan untuk melakukan *throw-in*.

## 7) Goaltending dan interference

*Goaltending* merupakan upaya pemain *defensive* menyentuh atau memblok bola yang berada di atas level ring secara menyeluruh, atau ketika bola masih melayang ke arah bawah menuju ring, ataupun setelah bola menyentuh *backboard*. Sedangkan *Interference* merupakan *violation* yang dilakukan pemain *defence* secara tidak sengaja maupun sengaja menyentuh bola atau bagian dari ring ketika bola masih menyentuh ring (bola masih ada kemungkinan masuk ke dalam ring). Jika *goaltending* dilakukan oleh seorang pemain *defensive* selama shooting maupun *free throw*, maka tim *offensive* memperoleh poin sesuai jangkauan tembakan (1 poin untuk tembakan *free throw*, 2 poin untuk tembakan pada area 2 poin, dan 3 poin untuk tembakan pada area 3 poin), dan tim *defensive* akan diberi sebuah hukuman yaitu *technical foul*.

Gambar 12. *Violation Signal*  
(Sumber: *Official Basketball Rules FIBA 2022*)



c. *Fouls*

*Fouls* diartikan sebagai sebuah penyimpangan dari peraturan bola basket mengenai persinggungan pemain yang tidak sah terhadap lawan (kontak fisik secara illegal) ataupun perilaku pemain terhadap lawan yang tidak sportif (*fairplay*), FIBA (2022, p.38). Tujuan adanya *fouls* dalam peraturan basket untuk memberikan hukuman terhadap pemain yang melanggar aturan yang ada. Tetapi pemain pandai dalam memanipulasi peraturan yang ada sebagai peluang untuk mencetak angka.

*Fouls* tersebut akan dibebankan terhadap tim dan masuk ke dalam *scoresheet* sebagai catatan wasit. Apabila dalam tim mendapatkan 5 *fouls* maka tim tersebut akan mendapatkan *teamfouls* sebagai hukumannya tim lawan mendapatkan *free-throw*.

Adapun *fouls* yang terdapat dalam *Official Basketball Rules 2022* adalah sebagai berikut.

1) *Personal foul*

*Personal foul* merupakan persinggungan secara tidak sah yang dilakukan seorang pemain terhadap lawan, baik ketika bola hidup maupun mati. Seorang pemain tidak diperbolehkan melakukan *hold*, *block*, *push*, *charge*, menjegal atau menghambat laju pemain lawan dengan menjulurkan tangan, lengan, siku, bahu, pinggul dan kaki. Jenis jenis *personal foul* tersebut diartikan sebagai berikut,

- a) *hold* merupakan gerakan persinggungan seorang pemain yang tidak sah terhadap lawan dengan cara mengganggu kebebasan pergerakan pemain lawan. Hal ini terjadi dengan bagian tubuh manapun.
- b) *Block* merupakan persinggungan secara fisik pemain yang tidak sah terhadap lawan dengan menghambat pergerakan lawan dengan atau tanpa bola.
- c) *Push* merupakan persinggungan pemain yang tidak sah terhadap lawan dengan cara menggeser pemain lawan secara paksa dengan atau tanpa penguasaan bola menggunakan tubuh manapun.
- d) *Charge* merupakan persinggungan pemain *offensive* secara tidak sah yaitu mendorong atau menabrak pemain lawan yang sedang melakukan *defensive*.

Pemain yang melakukan *foul* sebanyak lima kali selama permainan berlangsung maka pemain tersebut di diskualifikasi selama permainan tersebut selesai dan langsung digantikan oleh pemain lainnya dalam waktu 30 detik. Dalam aturan tahun 2022, pada saat jam pertandingan menunjukkan menit ke 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan *overtime*, pelanggaran *throw-in* akan dibebankan kepada *personal foul* dan pelanggaran mengenai *unsportsmanlike foul* secara otomatis tidak akan terjadi selama pertandingan berlangsung (pada 2 menit terakhir pada *quarter* keempat dan *overtime*) FIBA (2022, p.44).

2) *Double foul*

*Double foul* merupakan situasi 2 pemain yang saling berlawanan secara hampir bersamaan melakukan *personal foul* atau *unsportsmanlike/disqualifying fouls* satu sama lain. *Foul* tersebut akan dibebankan kepada masing masing pemain yang melakukannya.

3) *Technical foul*

*Technical foul* merupakan *foul* tanpa persinggungan pemain atas perilaku yang dalam batas kewajaran. *Technical foul* akan dibebankan kepada pemain yang melakukan *foul* dan akan dihitung sebagai salah satu dari team *foul* Adapun hal yang tidak dibatasi dalam *technical foul*, yaitu:

- a) Mengabaikan peringatan yang diberikan wasit
- b) Berurusan atau berkomunikasi secara tidak sopan terhadap wasit dan pemain lawan
- c) Menantang, mengejek dan memancing menggunakan bahasa maupun gerak isyarat kepada pemain lawan dan atau penonton
- d) Menghalangi pandangan pemain lawan dengan cara melambaikan/ menempatkan tangan di dekat mata pemain lawan
- e) Mengayunkan siku secara berlebihan
- f) Memperlambat jalannya pertandingan
- g) Sengaja menjatuhkan diri untuk mendapatkan foul
- h) Bergantung di ring, kecuali setelah melakukan dunk
- i) Melakukan *goaltending* ketika *free throw* terakhir oleh pemain *defensive*.

4) *Unsportsmanlike foul*

*Unsportsmanlike foul* merupakan *personal foul* pemain dimana dalam penilaian wasit, antara lain:

- a) Pemain tersebut sengaja melakukan kontak terhadap pemain lawan dalam upaya menguasai bola hidup di luar aturan yang sah.
- b) Pemain melakukan kontak secara agresif (berlebihan) dalam posisi *defensive* untuk menghentikan pergerakan pemain lawan
- c) Pemain *defensive* dari arah belakang, samping maupun depan melakukan kontak secara ilegal terhadap pemain *offensive* yang berusaha mendekati ring.
- d) Pemain *defensive* melakukan kontak terhadap lawan ketika sisa waktu 2 menit atau kurang pada *quarter* keempat dan *overtime*

5) *Disqualifying foul*

*Disqualifying foul* merupakan tindakan sangat keras yang berlebihan dilakukan oleh pemain, pemain pengganti, pelatih, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain, maupun anggota deledasi yang mrendampingi pemain. Apabila pelatih kepala mendapatkan *Disqualifying foul* maka akan digantikan oleh asisten pelatih, ataupun kapten apabila tidak ada asisten pelatih sesuai dalam catatan *scoresheet*.

6) Perkelahian

Perkelahian merupakan interaksi fisik antara dua atau lebih yang berlawanan (pemain, pemain pengganti, pelatih, asisten pelatih, pemain

yang sudah tidak bermain, maupun anggota deledasi yang mrendampingi pemain).

Gambar 13. Foul Signal

(Sumber: *Official Basketball Rules 2022 FIBA*)



## B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan adalah sebagai acuan agar penelitian yang dilaksanakan menjadi lebih baik dan jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan Ndaru Nur Wibowo (2021) berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem Terhadap Peraturan Bola Basket”. Penelitian ini 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. teknik analisis data menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). 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 dilakukan Dany Rahmanto (2021) berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Futsal Tentang Peraturan Pertandingan Futsal di SM/SMK Se-Kecamatan Wonosari”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal terhadap peraturan permainan futsal di SMA/SMK sederajat se-kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan angket atau (kuisisioner). Subjek penelitian ini sejumlah 67 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler futsal SMA/SMK sederajat se-kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul terhadap peraturan permainan futsal masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu 58,21%. Siswa yang menjawab kategori rendah sebanyak 29,85%, kategori tinggi sebanyak 7,46%, kategori sangat rendah sebanyak 2,99%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 1,49%.

3. Penelitian yang dilakukan Akbar Fadlilah (2020) berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Bola Basket”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan yang berjumlah 62 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Instrument penelitian berupa angket dengan validitas 0,856 dan reliabilitas 0,930. Hasil penelitian diperoleh tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 8,06%, kategori tinggi sebesar 17,74%, kategori sedang sebesar 48,38%, kategori rendah sebesar 22,58%, dan kategori rendah sebesar 5,55% berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket adalah sedang.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pada dasarnya lembaga pendidikan memberikan wadah untuk memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya, baik melalui intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Melalui intrakurikuler, peserta didik akan memperoleh pengetahuan secara umum dalam bidang tertentu, sedangkan melalui ekstrakurikuler, peserta didik akan

memperoleh pengetahuan secara spesifik dalam bidang tertentu yang diminatinya. Kegiatan ekstrakurikuler yang menjadi salah satu pilihan cukup favorit peserta didik adalah olahraga. Melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga selain untuk meningkatkan kebugaran tubuh, peserta didik akan mengembangkan potensi yang dimiliki dan membentuk kepribadian seperti kerjasama, sportivitas, sikap *fairplay* terhadap lawan, semangat dan percaya diri. Cakupan tersebut diperoleh dari salah satu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler olahraga yang diselenggarakan oleh sekolah yaitu permainan bola basket.

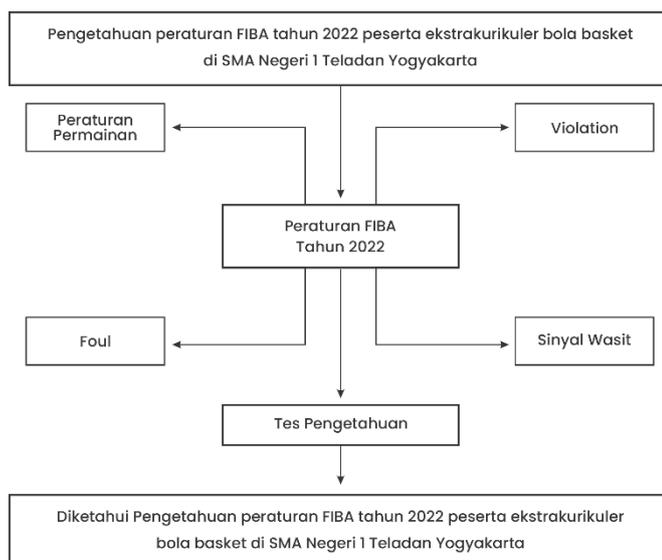
Permainan bola basket sangat digemari di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas karena dalam permainan basket, siswa dapat berekspresi dengan bebas di lapangan. Selain itu, permainan bola basket termasuk dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dalam permainan bola besar. Dalam materi pembelajaran bola basket, siswa akan mempelajari keterampilan dasar dalam permainan bola basket dan mengetahui secara umum mengenai peraturan yang ada. Upaya siswa dalam mengembangkan potensi di bidang olahraga bola basket dengan melalui kegiatan ekstrakurikuler dengan tekun akan membuat siswa tersebut berprestasi. Selain meningkatkan keterampilan dasar permainan bola basket, siswa juga mempelajari secara spesifik terhadap aturan aturan yang ada dalam olahraga permainan bola basket.

Dengan adanya peraturan yang dikeluarkan oleh FIBA yaitu *official basketball rules 2022* membuat semua pihak (atlet, pelatih, guru, maupun Pembina) mempelajari perubahan yang ada dalam peraturan baru tersebut. Di sisi lain, siswa belum menguasai sepenuhnya terhadap peraturan yang ada khususnya pada Sekolah

Menengah Atas (SMA). Siswa perlu mempelajari dan mendalami peraturan bola basket karena akan menguntungkan ketika bermain (menghindari kesalahan dan pelanggaran yang tidak berarti).

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Tentang Peraturan FIBA Tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta”. Penelitian ini ditujukan kepada guru maupun pelatih ekstrakurikuler bola basket bisa lebih memperhatikan permasalahan yang terjadi dilapangan, terutama pada tingkat pengetahuan peserta didik terhadap peraturan basket terbaru tahun 2022. Selain itu, hasil dari penelitian ini berguna bagi guru, pembina maupun pelatih ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta untuk dijadikan tolak ukur dalam mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan peserta didik baik dalam keterampilan dasar basket dan dapat mengikuti peraturan terbaru yang dibuat oleh FIBA. Desain kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 14. Desain Kerangka Berpikir



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut pendapat Muri Yusuf (2014, p.62), menyatakan bahwa penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena secara faktual, akurat dan detail. Menurut Arikunto (2006, p.12), dalam penelitian kuantitatif diperlukan beberapa partisipan yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian hasil data. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif diterapkan untuk mengamati, mengevaluasi, dan mengkarakterisasi objek yang diteliti secara numerik untuk menarik kesimpulan mengenai fenomena yang ada pada saat penelitian dilakukan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan dengan soal pilihan ganda. Data yang diperoleh akan diolah menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif dan dinyatakan dalam bentuk persentase. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terhadap peraturan FIBA tahun 2022.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta yang beralamat di Jl. HOS Cokroaminoto No. 10, Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta. Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4-5 September 2023.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Pendapat Ahyar (2020, p.361) bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, binatang, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau suatu peristiwa sebagai sumber data yang dimiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Djatmiko (2018, p.65) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan sifat atau keadaan yang menjadi sasaran penelitian. Sesuai dengan definisi tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian adalah peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta sebanyak 28 peserta.

### **2. Sampel Penelitian**

Berdasarkan Muri Yusuf (2014, p.150) sampel adalah sebagian dari populasi dan mewakili populasi yang ada. Sugiyanto (2010, p.118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi tersebut. pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Dalam Priyono (2016:104) menyatakan

jumlah populasi sama dengan sampel dari penelitian yang akan dilakukan. Maka dari hal itu, sampel dalam penelitian ini adalah 28 peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta.

#### **D. Defenisi Operasional Variabel**

Dalam mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui variabel penelitiannya, variabel merupakan bagian yang akan dijadikan objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Defenisi variabel menurut Sugiyono (2014, p.60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apapun dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta tentang peraturan FIBA tahun 2022 yang diukur menggunakan tes soal pilihan ganda, apabila benar bernilai 1 dan salah bernilai 0 yang terdiri dari 3 faktor yaitu peraturan permainan, *violation*, dan *foul*.

#### **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah, Arikunto (2006, p.160). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang berisi mengenai peraturan FIBA tahun 2022. Menurut Huda (2022, pp.51-52), menegaskan bahwa tes merupakan rancangan

pertanyaan atau alat ukur lain yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok. Tolak ukur atau standar penggunaan alat tes sebagai alat pengumpul data dalam suatu penelitian dapat dilihat dengan cara objektif, kecocokan, kevalidan, dan realibelnya.

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam sebuah penelitian. Penelitian variabel ini, yang diukur adalah tingkat Pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terkait dengan peraturan FIBA tahun 2022.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan di teliti. Faktor permainan bola basket yaitu mengenai peraturan permainan, *violation*, *fouls* dan peraturan baru yang ada dalam *Official Basketball Rules 2022*.

c. Menyusun Butir-butir pertanyaan

Penyusunan butir pertanyaan yang akan disusun adalah Faktor Permainan Bola Basket (Peraturan Permainan, *Violation*, dan *Foul*.) Jumlah butir pertanyaan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terkait dengan peraturan bola basket tahun 2022.

Kisi-kisi instrumen di sajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah	
Pengetahuan Peraturan Permainan Bola Basket Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta	Peraturan	Waktu permainan	1, 2, 3	12	
	Permainan	Permainan	<i>Jumpball</i> dan <i>alternating possession</i>		4, 5, 6
			Bola masuk		7
			<i>Throw-in</i>		8, 9 10
			<i>Time out</i>		11, 12
			Violation		<i>Dribble</i>
<i>Travelling</i>	14, 15				
<i>3 seconds</i>	16				
<i>5 seconds</i>	17, 18				
<i>8 seconds</i>	19				
<i>Shot clock</i> atau 24 <i>seconds</i>	20, 21, 22				
<i>backcourt</i>	23				
fouls	fouls	<i>Personal foul</i>	26, 27 ,28, 29, 30, 31	15	
		<i>Double foul</i>	32		
		<i>Technical foul</i>	33,34		
		<i>Unsportmanlike foul</i>	35, 36, 37, 38		
		<i>Disqualifying foul</i>	39		
		perkelahian	40		
Jumlah				40	

Sebelum instrumen di uji cobakan, peneliti melakukan validasi *isi/expert judgement* kepada dosen pembimbing sebagai dosen ahli yaitu Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap instrumen yang akan di uji cobakan. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing sebagai ahli selanjutnya dilaksanakan uji coba di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada tanggal 18 Agustus 2023 dan 29 Agustus 2023. Uji coba ini dilakukan untuk mencari validitas instrumen agar lebih valid.

## 2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh data. Salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes pengetahuan dengan jenis pertanyaan pilihan ganda (*multiple choice*).

Langkah Langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti datang ke sekolah dengan membawa surat izin penelitian
- b. Setelah mendapatkan izin dari sekolah, peneliti melakukan koordinasi dengan guru pendamping untuk mencari data peserta yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta.
- c. Peneliti memberikan soal kepada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta.
- d. Peneliti mengumpulkan jawaban dari pertanyaan yang dijawab responden dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.

- e. Peneliti mengambil kesimpulan dan saran dari hasil analisis data.

## **F. Instrumen Penelitian**

Pengambilan data merupakan bentuk akhir dari tes yang disusun setelah diuji cobakan. Berfungsi sebagai alat ukur pengumpulan data yang baik dalam uji coba skala kecil. Untuk mengetahui instrumen yang baik dan benar, maka dilakukan uji coba dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dan Microsoft excel sebagai berikut.

### **1. Validitas Isi**

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Menurut Azwar (2012), validitas isi (content) merupakan validasi yang dilakukan dengan cara pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi butir soal kepada *expert judgment* atau yang berkompeten. Menurut Puspitasari dan Febrinita (2021), Validitas isi adalah pengujian kelayakan suatu instrumen penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli. Validitas isi ini bersifat subjektif dari ahli yang menilai sejauhmana keselarasan penilaian ahli dapat mendukung tujuan dari pengukuran instrument agar dapat berfungsi secara valid.

### **2. Tingkat kesukaran**

Analisis tingkat kesukaran butir soal mengkaji butir-butir soal dalam segi kesukarannya, sehingga diperoleh butir-butir soal dalam kategori sangat mudah, mudah, sedang, sukar dan sangat sukar. Tingkat kesukaran diukur dari kemampuan peserta dalam menjawab butir soal, bukan dilihat dalam segi pengajar dalam menyusun dan menganalisis soal. Untuk

mengetahui sukar atau mudahnya suatu butir soal digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran

R = Jumlah responden yang menjawab benar dari tiap butir

T = jumlah keseluruhan yang menjawab tes

Nilai tersebut dikelompokkan dalam kriteria kategori tingkat kesukaran berdasarkan Bagiyono (2017, p.7).

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0	Sangat sukar
$0 < P \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < P \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < P < 1$	Mudah
1	Sangat mudah

### 3. Daya pembeda

Daya pembeda dihitung untuk membedakan peserta yang berkemampuan tinggi (pandai) dan peserta yang berkemampuan rendah (kurang pandai). Apabila setiap butir soal memiliki daya pembeda yang baik antara peserta pelatihan yang berkemampuan tinggi dengan peserta pelatihan yang berkemampuan rendah maka klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan indeks angka diskriminasi (D). Nilai D dapat ditentukan menggunakan persamaan:

$$D = \frac{A_B}{A} - \frac{B_B}{B} \text{ atau } D = P_A - P_B$$

Keterangan

- D = Indeks diskriminasi
- A = Jumlah peserta kelompok atas
- A<sub>B</sub> = Peserta kelompok atas yang menjawab benar
- B = Jumlah peserta kelompok bawah
- B<sub>B</sub> = Peserta kelompok bawah yang menjawab benar
- P<sub>A</sub> = Tingkat kesukaran kelompok atas
- P<sub>B</sub> = Tingkat kesukaran kelompok bawah

Nilai indeks diskriminasi (D) berkisar antara pembeda negatif (-1,00), daya pembeda rendah (0,00), dan daya pembeda tinggi (1,00). Berdasarkan Asrul (2014, p.157) menyatakan bahwa pernyataan yang baik mempunyai indeks diskriminasi sebesar 0,4 – 0,7. Adapun klarifikasi daya pembeda sebagai berikut.

Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda (D)	Kriteria
< 0,20	Tidak dapat dibedakan
0,20 – 0,40	Daya pembeda sedang
0,40 – 0,70	Daya pembeda baik
0,70 – 1,00	Daya pembeda baik sekali
Bertanda negatif (-)	Daya pembeda jelek sekali

Asrul (2014, p.157)

#### 4. Pengecoh atau Efektivitas Distraktor

Blood & Budd (2002, p.81) mengatakan bahwa *multiple choice* biasa terdiri dari pernyataan yang menyatakan sebuah masalah dan biasanya ada tiga sampai lima alternatif jawaban, salah satunya jawaban yang benar, yang lainnya disebut pengecoh. Efektivitas distraktor adalah fungsi untuk mengetahui besarnya proporsi subyek yang tidak cakap yang terjebak oleh pengecoh dibandingkan opsi subyek yang mampu, Azwar (2016, p.140). Butir soal dikatakan baik apabila peserta memilih opsi pengecoh secara merata, begitupun sebaliknya, soal dikatakan tidak baik apabila peserta

memilih opsi pengecoh secara tidak merata. Indeks pengecoh dihitung dengan rumus:

$$IP = \frac{P}{(N - B)(n - 1)} \times 100\%$$

Keterangan:

- IP = Indeks Pengecoh
- P = Jumlah peserta yang memilih pengecoh
- N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes
- B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada setiap soal
- n = Jumlah alternatif jawaban (opsi)

Arifin (2014, p.279)

Kriteria untuk menilai penggunaan indeks efektivitas distraktor atau pengecoh menurut Arifin (2013, pp.279-280) adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Efektivitas Distraktor

<b>Indeks Efektivitas Distraktor (IED)</b>	<b>Keterangan</b>
76% – 125%	Sangat Baik
51% – 75% atau 125% – 150%	Baik
26% – 50% atau 151% – 175%	Kurang Baik
0% – 25% atau 176% – 200 %	Jelek
Lebih dari 200%	Sangat Jelek

### G. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum penelitian yang sebenarnya dilakukan, maka bentuk akhir dari instrumen tes yang telah dibuat dan disusun perlu diuji coba untuk memenuhi syarat sebagai alat pengumpul data yang baik dengan cara melakukan uji coba dengan skala yang kecil. Uji coba dilaksanakan guna untuk mengetahui tingkat kualitas butir soal yang akan digunakan dalam penelitian, selain itu uji coba dilakukan untuk mengetahui baik atau tidaknya instrument yang dibuat maka perlu dilakukan analisis butir soal dengan cara menghitung tingkat kesukaran,

daya pembeda, dan efektivitas distraktor atau pengecoh menggunakan bantuan SPSS versi 26 *for windows* dan Microsoft excel.

Uji coba instrumen penelitian dilakukan sebanyak 2 kali di SMA Negeri 9 Yogyakarta. Hasil analisis uji coba sebagai berikut.

### 1. Uji Coba Pertama

Uji coba pertama dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada hari Jumat, 18 Agustus 2023. Uji coba ini dilakukan dengan jumlah 28 responden. Instrumen yang diuji coba sebanyak 40 butir soal. Hasil data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas distraktor atau pengecohnya sebagai berikut.

#### a) Tingkat Kesukaran

Deskriptif statistik tingkat kesukaran pada uji coba pertama ini didapat hasil data sebagai berikut.

Tabel 6. Distribusi Tingkat Kesukaran Uji Coba Pertama

No	Interval (P)	Butir Soal	Jumlah	Persentase
1	Sangat Sukar 0	-	0	0,00%
2	Sukar $0 < P \leq 0,3$	6, 10, 11, 12, 16, 21, 22, 27, 28, 29, 33, 37	12	30,00%
3	Sedang $0,3 < P \leq 0,7$	1, 3, 4, 5, 9, 15, 24, 25, 26, 30, 31, 32, 34, 38, 40	15	37,50%
4	Mudah $0,7 < P < 1$	2, 7, 8, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 23, 35, 36, 39	13	32,50%
5	Sangat Mudah	-	0	0,00%

	1		
Total		40	100%

Tingkat kesukaran soal merupakan pengukuran yang dilakukan untuk melihat seberapa besar derajat kesukaran soal yang disusun, Zainal Airifn (2017, p.266). Suatu soal dikatakan baik, apabila soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang seimbang (proporsional) artinya soal tersebut tidak terlalu sulit atau terlalu mudah.

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir soal pada tabel 5 di atas menunjukkan bahwa tingkat kesukaran berada pada kategori “Mudah” sebanyak 32,50% (13 butir soal), “Sedang” sebanyak 37,50% (37 butir soal), “Sukar” sebanyak 30,00% (12 butir soal). Sedangkan tidak ada butir soal yang berkategori sangat mudah dan sangat sukar.

b) Daya Pembeda

Deskriptif statistik daya pembeda pada uji coba pertama diperoleh hasil data sebagai berikut

Tabel 7. Distribusi Daya Pembeda Uji Coba Pertama

No	Kategori	Butir Soal	Jumlah	Persentase
1	Tidak dapat dibedakan < ,020	3, 4, 8, 12, 22, 24, 26, 29, 31, 35, 36, 38, 39	13	32,50%
2	Daya pembeda sedang 0,20 – 0,40	1, 2, 6, 7, 11, 13, 14, 17, 18, 21, 23, 27, 28, 30, 32, 33, 40	17	42,50%

3	Daya pembeda baik 0,40 – 0,70	15, 16, 19, 20, 25, 34,	6	15,00%
4	Daya pembeda baik sekali 0,70 – 1,00	-	0	0,00%
5	Daya pembeda jelek sekali Bertanda negatif (-)	5, 9, 10, 37	4	10,00%
Total			40	100,00%

Menurut Zainal Arifin (2017, p.273), daya pembeda merupakan pengukuran yang dilakukan untuk meninjau sejauhman butir soal yang dibuat mampu membedakan peserta didik yang belum/kurang menguasai materi dengan peserta didik yang sudah menguasai materi dengan kriteria yang tertentu. Daya pembeda soal dilihat dari nilai D hasil perhitungan.

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda pada tabel 6 di atas menunjukkan bahwa daya pembeda dikategorikan “baik” sebesar 15,00% (6 butir soal), “Sedang” sebesar 42,50% (17 butir soal), “Tidak dapat dibedakan” sebesar 32,50% (13 butir soal), “Jelek sekali” sebesar 10,00% (4 butir soal), sedangkan tidak ada butir soal yang berkategori sangat baik.

c) Efektivitas Distraktor

Pada uji coba pertama ini, efektivitas distraktor atau pengecoh tergolong masih belum merata, sebagian besar butir soal masih memiliki kategori Sangat Jelek pada setiap alternatif jawaban yang

ada. Adapun nilai efektivitas distraktor (IP) dalam uji coba pertama memiliki nilai terendah 0% dengan dikategorikan “Jelek”, kemudian yang tertinggi 400% dengan kategori “Jelek Sekali”, dan untuk kategori “Sangat Baik” sebesar 80 - 123%.

## 2. Uji Coba Kedua

Uji coba kedua dilaksanakan di sekolah yang sama pada hari selasa, 29 Agustus 2023. Uji coba kedua ini dilakukan untuk memvalidasi dan memperbaiki butir soal yang kurang baik pada uji coba pertama agar dapat digunakan dalam penelitian. Uji coba kedua dilaksanakan dengan jumlah 35 responden. Adapun jumlah instrumen yang di uji coba berjumlah 17 butir soal. Dalam uji coba ini, yang menjadi titik fokus adalah 4 butir soal yang bertanda negatif pada uji coba pertama yaitu butir soal nomor 5, 9, 10, 37. Butir soal tersebut diperbaiki dan diuji lagi agar bisa digunakan dalam penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa butir soal yang diperbaiki menjadi lebih baik dari sebelumnya yang menandakan butir soal tersebut dapat digunakan sebagai alat instrumen dalam penelitian. Hasil analisis yang sudah dihitung sebagai berikut.

### a) Tingkat Kesukaran

Deskriptif statistik tingkat kesukaran pada uji coba kedua ini didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Distribusi Tingkat Kesukaran Uji Coba Pertama

No	Interval (P)	Butir Soal	Jumlah	Persentase
1	Sangat Sukar 0	-	0	0,00%

2	Sukar $0 < P \leq 0,3$	3, 6, 7, 8, 11, 15	6	35,29%
3	Sedang $0,3 < P \leq 0,7$	1, 2, 5, 9, 10, 12, 16	7	41,18%
4	Mudah $0,7 < P < 1$	4, 13, 14, 17	4	23,53%
5	Sangat Mudah 1	-	0	0,00%
Total			17	100%

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir siak pada tabel 7 di atas menunjukkan bahwa tingkat kesukaran berada pada kategori “Mudah” sebanyak 23,53% (4 butir soal), “Sedang” sebesar 41,18% (7 butir soal), “Sukar” sebesar 35,29% (6 butir soal), sedangkan tidak ada butir soal yang berkategori sangat mudah dan sangat sukar.

b) Daya Pembeda

Deskriptif statistik daya pembeda pada uji coba kedua diperoleh hasil data sebagai berikut

Tabel 9. Distribusi Daya Pembeda Uji Coba Pertama

No	Kategori	Butir Soal	Jumlah	Persentase
1	Tidak dapat dibedakan $< ,020$	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 17	9	52,94%
2	Daya pembeda sedang $0,20 - 0,40$	12, 13, 14	3	17,65%
3	Daya pembeda baik $0,40 - 0,70$	2, 8, 10, 15, 16	5	29,41%

4	Daya pembeda baik sekali 0,70 – 1,00	-	0	0,00%
5	Daya pembeda jelek sekali Bertanda negatif (-)	-	0	0,00%
Total			17	100,00%

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda pada tabel 8 di atas, menunjukkan bahwa daya pembeda butir soal berada pada kategori “Baik” sebesar 29,41% (5 butir soal), “sedang” sebesar 17,65% (3 butir soal), “Tidak dapat dibedakan” sebesar 52,94% (9 butir soal), sedangkan tidak butir soal yang berada pada kategori jelek sekali dan baik sekali. Hasil uji coba kedua ini mengubah butir soal yang bertanda negatif menjadi positif yang artinya semua butir soal dapat digunakan dalam penelitian.

c) Efektivitas Distraktor atau Pengecoh

Pada uji coba pertama ini, efektivitas distraktor atau pengecoh tergolong masih belum merata, sebagian besar butir soal masih memiliki kategori Sangat Jelek pada setiap alternatif jawaban yang ada. Adapun nilai efektivitas distraktor (IP) dalam uji coba pertama memiliki nilai terendah 0% dengan dikategorikan “Jelek”, kemudian yang tertinggi 400% dengan kategori “Jelek Sekali”, dan untuk kategori “Sangat Baik” sebesar 80 - 100%.

## H. Teknik Analisis Data

Berdasarkan Sudaryono (2019) data kuantitatif berisi hasil pengukuran variabel yang dioperasionalkan menggunakan Instrumen. Analisis data menggunakan data deskriptif kuantitatif. Kuantitatif berbentuk hasil perhitungan tentang setiap peserta menjawab 1 pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai 1, jika pertanyaan itu dijawab salah maka mendapat nilai 0. Penilaian tersebut dinilai dengan menggunakan rumus:

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100 \text{ (skala 0 - 100)}$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N = Banyaknya butir soal

Penilaian dilakukan dengan dasar Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dasarnya adalah semua orang dapat belajar namun kemampuan dalam memahami itu yang berbeda. Dalam Olahraga sering menggunakan data dengan metode Persentase (Ngatman, 2017).

Penilaian Acuan Patokan (PAP) digunakan untuk memenuhi kriteria tes yang baik. Dimulai dengan instrument yang valid dan reliabel, serta memiliki daya pembeda yang baik juga Winarno (2012, p.62).

Pendekatan PAP memiliki instrument tes standar secara reliabilitas dan validitas. Pendekatan ini dapat digunakan sebagai indikator dalam mengetahui tingkat kemampuan dan Pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta tentang peraturan permainan bola basket.

Berdasarkan Winarno (2004, pp.181-182), konversi pendekatan PAP untuk pengetahuan adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Konversi Pendekatan PAP untuk Pengetahuan

<b>Tingkat Pengetahuan Materi</b>	<b>Nilai/Bobot</b>	<b>Kategori</b>
90% – 100%	A atau 4	Sangat Baik
80% – 89%	B atau 3	Baik
65% – 79%	C atau 2	Cukup
55% – 64%	D atau 1	Kurang
Kurang dari 55%	E atau 0	Sangat Kurang

Winarno (2012, p.58)

Langkah-langkah dalam menggunakan Penerapan PAP standar lima menurut Winarno (2012, p.56) adalah dengan Kriteria:

1. Menghitung skor maksimal ideal dari tes yang diberikan.
2. membuat pedoman konversi Pendekatan PAP

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta pada hari senin - selasa, 4 – 5 September 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta yang berjumlah 28 responden. Instrumen penelitian yang digunakan berjumlah 40 butir soal mengenai peraturan bola basket tahun 2022 yang diterbitkan FIBA pada Oktober 2022. Adapun data mengenai gender pada responden penelitian ini adalah 15 laki-laki dan 13 perempuan.

##### **2. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil uji coba instrumen pertama dan kedua, maka dalam penelitian ini diambil semua butir soal sebanyak 40 butir soal untuk dijadikan instrumen penelitian tentang peraturan FIBA tahun 2022. Soal tersebut terbagi dalam 3 faktor yaitu, peraturan permainan, *violation*, dan *foul*. Data yang diperoleh dihitung berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hasil analisis data penelitian tingkat pengetahuan permainan bola basket dalam peraturan FIBA tahun 2022 disajikan sebagai berikut.

##### **a. Hasil Analisis Data Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket**

Data penelitian yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase

menggunakan bantuan SPSS versi 26 *for windows*. Hasil analisis data secara diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 11. Analisis Data Statistik

<b>Statistics</b>	
N	28
Mean	27.179
Median	28.50
Mode	28.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation	5.525
Variance	30.522
Range	23
Minimum	10
Maximum	33

Hasil analisis data penelitian tingkat pengetahuan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta menunjukkan bahwa setengah dari responden dalam penelitian ini berada pada kategori “cukup” dalam menguasai peraturan FIBA tahun 2022. Data tersebut dapat dilihat pada tabel pendistribusian sebagai berikut.

Tabel 12. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan FIBA Tahun 2022 Peserta Ekstrakurikuler bola basket

<b>No</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Baik	0	0,00%
2	Baik	7	25,00%
3	Cukup	14	50,00%
4	Kurang	2	7,14%
5	Sangat Kurang	5	17,86%
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Mengacu pada hasil analisis penelitian tingkat pengetahuan peraturan FIBA tahun 2022 peserta ekstrakurikuler bola basket SMA

Negeri 1 Teladan Yogyakarta apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 15. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan FIBA Tahun 2022 Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket



Berdasarkan tabel 11 dan diagram di atas dapat menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan FIBA tahun 2022 pada peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta dapat dikategorikan “Sangat Baik” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “Baik” sebesar 25,00% (7 peserta didik), “Cukup” sebesar 50,00% (14 peserta didik), “Kurang” sebesar 7,14% (2 peserta didik), dan “Sangat Kurang” sebesar 17,86% (5 Peserta didik).

Sesuai dengan hasil analisis diatas, menggambarkan sebagian besar dari peserta didik tergolong dalam kategori cukup dalam menguasai peraturan FIBA tahun 2022. Apabila peraturan FIBA tahun 2022 dirinci menjadi 3 faktor yaitu: (1) peraturan permainan, (2) *violation*, dan (3) *foul*, maka hasil analisis datanya sebagai berikut.

## b. Faktor Peraturan Permainan Bola Basket

Berdasarkan tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta, diperoleh hasil skor maksimal 12, minimal 4, dengan nilai standar deviasi 1,995 dan mean 8,857. Untuk lebih lengkapnya data statistik disajikan sebagai berikut.

Tabel 13. Analisis Data Statistik Faktor Peraturan Permainan Bola Basket

<b>Statistics</b>	
N	28
Mean	8,857
Median	9,000
Mode	10,00
Std. Deviation	1,995
Variance	3,979
Range	8,00
Minimum	4,00
Maximum	12,00

Dari hasil data diatas, kemudian dihitung dan dianalisis menjadi tabel distribusi sebagai berikut.

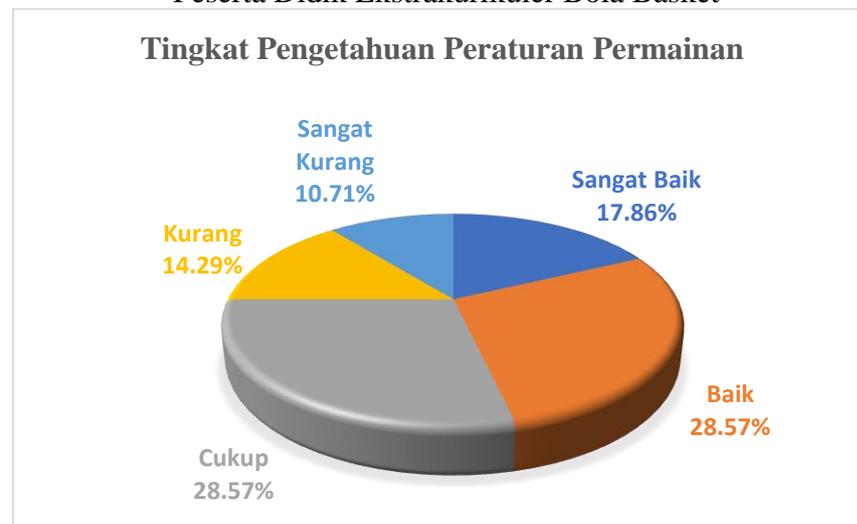
Tabel 14. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan

<b>No</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Baik	5	17,86%
2	Baik	8	28,57%
3	Cukup	8	28,57%
4	Kurang	4	14,29%
5	Sangat Kurang	3	10,71%
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 13 diatas menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan

Yogyakarta memiliki tingkat pengetahuan yang kurang dalam menguasai peraturan permainan bola basket tahun 2022. Untuk lebih lengkapnya disajikan hasil analisis data dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Gambar 16. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Peserta Didik Ekstrakurikuler Bola Basket



Berdasarkan tabel 13 dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan FIBA tahun 2022 pada peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta dapat dikategorikan “Sangat Baik” sebesar 17,86% (5 peserta didik), “Baik” sebesar 28,57% (8 Peserta didik), “Cukup” sebesar 28,57% (8 peserta didik), “Kurang” sebesar 14,29% (4 peserta didik), dan “Sangat Kurang” sebesar 10,71% (3 peserta didik).

### c. Faktor Peraturan *Violation*

Berdasarkan tingkat pengetahuan peraturan *violation* bola basket peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta, diperoleh hasil skor maksimal 13, minimal 2, dengan nilai

standar deviasi 2,699 dan mean 10,107. Untuk lebih lengkapnya data statistic disajikan sebagai berikut.

Tabel 15. Analisis Data Statistik Faktor Peraturan *Violation*

<b>Statistics</b>	
N	28
Mean	10,107
Median	11,00
Mode	11,00
Std. Deviation	2,699
Variance	7,284
Range	11,00
Minimum	2,00
Maximum	13,00

Dari hasil data diatas, kemudian dihitung dan dianalisis menjadi tabel distribusi sebagai berikut.

Tabel 16. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan

<b>No</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Baik	7	25,00%
2	Baik	11	39,28%
3	Cukup	6	21,43%
4	Kurang	0	00,00%
5	Sangat Kurang	4	14,29%
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 15 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi dalam menguasai peraturan *violation* bola basket tahun 2022. Untuk lebih lengkapnya disajikan hasil analisis data dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Gambar 17. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan *Violation* Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket



Berdasarkan tabel 15 dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan *violation* FIBA tahun 2022 pada peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta dapat dikategorikan “Sangat Baik” sebesar 25,00% (7 peserta didik), “Baik” sebesar 39,28% (11 peserta didik), “Cukup” sebesar 21,43% (6 peserta didik), “Kurang” sebesar 00,00% (0 peserta didik), dan “Sangat Kurang” sebesar 14,29% (4 peserta didik).

#### d. Faktor Peraturan *Foul*

Berdasarkan tingkat pengetahuan peraturan *foul* bola basket peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta, diperoleh hasil skor maksimal 11, minimal 3, dengan nilai standar deviasi 1,853 dan mean 8,214.

Tabel 17. Analisis Data Statistik Faktor Peraturan *Foul*

<b>Statistics</b>	
N	28
Mean	8,214
Median	8,50
Mode	7,00
Std. Deviation	1,853
Variance	3,434
Range	8,00
Minimum	3,00
Maximum	11,00

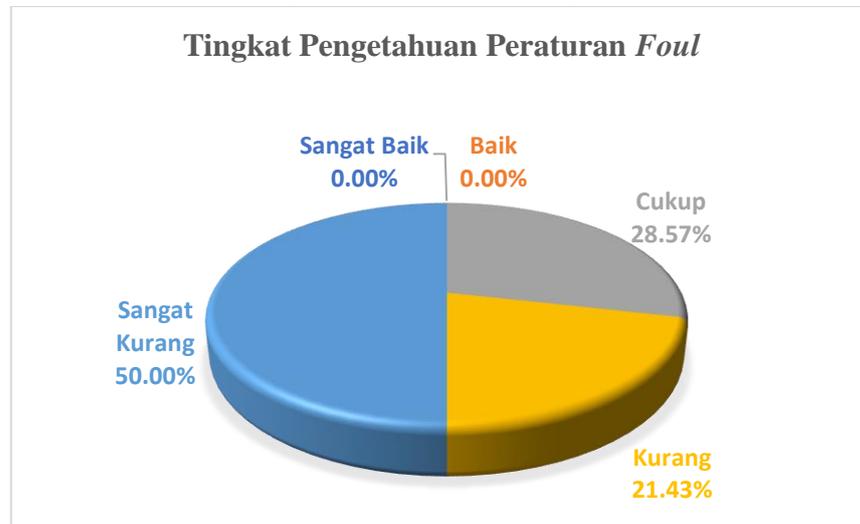
Dari hasil data diatas, kemudian dihitung dan dianalisis menjadi tabel distribusi sebagai berikut

Tabel 18. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan

<b>No</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Baik	0	00,00%
2	Baik	0	00,00%
3	Cukup	8	28,57%
4	Kurang	6	21,43%
5	Sangat Kurang	14	50,00%
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 17 diatas, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta memiliki tingkat pengetahuan yang sangat kurang dalam menguasai peraturan *foul* bola basket tahun 2022. Untuk lebih lengkapnya disajikan hasil analisis data dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Gambar 18. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Foul Peserta Didik Ekstrakurikuler Bola Basket



Berdasarkan tabel 17 dan diagram di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan *foul* dalam FIBA tahun 2022 pada peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta dapat dikategorikan “Sangat Baik” sebesar 00,00% (0 peserta didik), “Baik” sebesar 00,00% (0 peserta didik), “Cukup” sebesar 28,57% (8 peserta didik), “Kurang” sebesar 21,43% (6 peserta didik), dan “Sangat Kurang” sebesar 50,00% (14 peserta didik).

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket tentang peraturan FIBA tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta. Penelitian ini terbagi menjadi 3 faktor, yaitu (1) faktor peraturan permainan yang membahas tentang waktu permainan, *jumpball* dan *alternating possession*, bola masuk, *throw-in*, dan *time-out*, (2) faktor peraturan *violation* yang membahas tentang *dribble*, *travelling*, 3 *seconds*, 5 *seconds*, 8 *seconds*, *shot clock* atau 24 *seconds*, *backcourt*, dan

*goaltending*, (3) peraturan foul yang membahas tentang *personal foul*, *double foul*, *technical foul*, *unsportmanlike foul*, *disqualifying foul*, dan perkelahian) dalam permainan bola basket.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket mengenai peraturan FIBA tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta dapat digolongkan dalam kategori “Sangat Kurang” sebanyak 17,86% (5 peserta didik), kategori “Kurang” sebanyak 7,14% (2 peserta didik), kategori “Cukup” sebesar 50,00% (14 peserta didik), kategori “Baik” sebesar 25,00% (7 peserta didik), dan kategori “Sangat Baik” sebanyak 00,00% (0 peserta didik). Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta tentang peraturan FIBA tahun 2022 masuk ke dalam kategori “Cukup”.

Secara keseluruhan, tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta tentang peraturan FIBA tahun 2022 tergolong dalam kategori cukup. Apabila dianalisis secara rinci kedalam 3 faktor yaitu peraturan permainan, *violation* dan *foul*, maka hasil analisis akan memperlihatkan tingkat pengetahuan peserta didik pada faktor yang dikuasai.

Tingkat pengetahuan ditinjau dari faktor peraturan permainan, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terhadap faktor peraturan permainan masuk ke dalam kategori cukup dan baik. Data tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil analisis yang diperoleh dengan kategori

“Sangat Baik” sebesar 17,86% (5 peserta didik), kategori “Baik” sebesar 28,57% (8 peserta didik), kategori “cukup” sebesar 28,57% (8 peserta didik), kategori “kurang” sebesar 14,29% (4 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” sebesar 10,71% (3 peserta didik).

Dari hasil tes pengetahuan tentang peraturan permainan menunjukkan bahwa peserta condong kepada kategori “Cukup dan Baik”, hal ini disebabkan peraturan permainan bola basket sangatlah baru untuk dipelajari, ditambah lagi kala itu adalah masa peralihan di masa *Corona Virus Disease* 2019 sehingga banyak peserta yang masih belajar beradaptasi dengan peraturan baru tersebut.

Tingkat pengetahuan peserta didik ditinjau dari faktor peraturan *violation*, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terhadap faktor peraturan *violation* masuk ke dalam kategori baik. Data tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil analisis yang diperoleh dengan kategori “Sangat Baik” sebesar 25,00% (7 peserta didik), “Baik” sebesar 39,29% (11 peserta didik), “Cukup” sebesar 21,43% (6 peserta didik), “Kurang” sebesar 00,00% (0 peserta didik), dan “Sangat Kurang” sebesar 14,29% (4 peserta didik).

Dari data penelitian tersebut ditemukan bahwa peserta paling banyak didapatkan adalah “Baik” dalam memahami faktor peraturan *violation*. Ini dikarenakan dalam peraturan *violation* tidak banyak berubah hanya saja lebih dikedatkan sehingga peserta lebih memahami peraturan dasar yang tidak boleh dilakukan. Kebanyakan dari mereka melihat dari media lain seperti youtube, menonton liga basket Indonesia dan lainnya.

Tingkat pengetahuan peserta didik ditinjau dari faktor peraturan *foul*, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta terhadap faktor peraturan *foul* masuk ke dalam kategori sangat kurang. Data tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil analisis yang diperoleh dengan kategori “Sangat Baik” sebesar 00,00% (0 peserta didik), “Baik” sebesar 00,00% (0 peserta didik), “Cukup” sebesar 28,57% (8 peserta didik), “Kurang” sebesar 21,43% (6 peserta didik), dan “Sangat Kurang” sebesar 50,00% (14 peserta didik).

Dari data diatas peserta dominan berada di “Sangat Kurang”, hal ini dikarenakan pengetahuan peraturan *foul* ditinjau dari beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah peraturan foul memiliki beberapa perubahan yang sangat ketat yang membuat ketidaktahuan peserta dalam pembaruan tersebut, Faktor kedua adalah dari *habbit* atau kebiasaan peserta yang sudah terbiasa melakukan foul atau pelanggaran dalam melakukan permainan basket.

Hasil penelitian tersebut berdasarkan pengalaman peserta didik. Peserta didik yang mendapatkan tingkat pengetahuan yang baik adalah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler serta banyak mengikuti pertandingan antar sekolah, sedangkan peserta didik yang mendapatkan tingkat pengetahuan yang kurang adalah peserta didik yang baru ikut dalam ekstrakurikuler dan belum pernah ataupun kurang bermain pada pertandingan antar sekolah. Tingkat pengetahuan peraturan FIBA tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta didasarkan pada pengalaman peserta didik dalam mengikuti pertandingan basket di luar sekolah.

Selain itu, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor keterbatas guru maupun pelatih dalam memberikan edukasi mengenai peraturan bola basket terhadap peserta didik. Khususnya pada saat ekstrakurikuler, guru ataupun pelatih dominan memberikan sedikit teori di awal kemudian langsung melakukan praktek di lapangan. Apabila peserta didik mendelegasikan sumber belajar hanya dari guru maupun pelatih maka perkembangan kognitif peserta didik akan terhambat dan kurang optimal. Tetapi kenyataannya peserta didik dapat berkembang dengan cara mandiri dengan mencari sumber lain dari buku maupun internet.

Tingkat pengetahuan peraturan FIBA tahun 2022 pada peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta tergolong dalam kategori cukup. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor banyaknya materi yang harus diterima setiap peserta didik, tidak hanya dari pelajaran PJOK melainkan dari mata pelajaran lainnya yang harus dikuasai mengakibatkan peserta didik masih kesulitan dalam mempelajari dan menguasai peraturan FIBA tahun 2022. Selain itu, peraturan ini juga baru di rilis pada bulan oktober 2022 yang membuat para pelatih belum menguasai dan memberikan materi tersebut kepada peserta ekstrakurikuler bola basket. Pendapat Sjamsuri dalam Arnanda (2017, pp.20-21) sejalan dengan faktor diatas yang menunjukkan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan manusia adalah faktor informasi yang akan menjadi lebih luas dan canggih, dan sebagai hasilnya informasi yang diterima akan menjadi luas pula. Hal inilah yang menjadi salah satu unsur yang mempengaruhi pengetahuan. Manusia harus

mencerna informasi yang jumlahnya semakin banyak, luas, dan rumit. Sudut pandang ini menunjukkan bahwa seiring dengan kemajuan pendidikan, peserta didik juga harus siap menerima pengetahuan yang luas karena mereka perlu mengetahui dan memahami informasi materi yang jumlahnya semakin banyak.

Selain itu, setiap peserta didik mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap informasi yang diberikan pelatih mengenai peraturan FIBA tahun 2022. Hal ini sesuai dengan anggapan bahwa ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi pengetahuan, salah satunya adalah aspek kemanusiaan, yaitu pertimbangan ilmiah yang dilakukan manusia dengan menggunakan akal dan kognisi. Berdasarkan pandangan ini menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh melalui bantuan pemikirannya, karena kapasitas nalar dan pemikiran seseorang sangat terbatas, seseorang mempunyai kendali atas pengetahuan yang mereka pelajari.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

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

1. Tidak tertutup kemungkinan para peserta didik kurang bersungguh sungguh dalam melakukan tes
2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi tes pengetahuan peserta didik, baik faktor psikologis dan fisiologis
3. Tidak menutup kemungkinan adanya unsur kurang objektif seperti kerjasama dalam pengisian lembar tes pada saat pengambilan data.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket tentang peraturan FIBA tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta berada pada kategori cukup, yaitu sebanyak 14 peserta dengan persentase 50,00% menguasai peraturan FIBA tahun 2022. hal tersebut dapat ditinjau dari hasil pengkategorian, yaitu kategori “Sangat Kurang” sebesar 17,86% (5 peserta didik), “Kurang” sebesar 7,14% (2 peserta didik), “Cukup” sebesar 50,00% (14 peserta didik). “Baik” sebesar 25,00% (7 peserta didik), dan “Sangat Baik” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas maka dapat disimpulkan implikasi sebagai berikut:

1. Peserta ekstrakurikuler bola basket untuk mempertahankan dan meningkatkan pemahaman terkait peraturan FIBA tahun 2022 yang akan digunakan kedepannya.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi terkait tingkat pengetahuan permainan bola basket dalam peraturan FIBA tahun 2022, sebagai motivasi agar peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta semakin menguasai peraturan bola basket, sedangkan bagi pelatih ekstrakurikuler menjadi bahan evaluasi keberhasilan dalam memberikan pemahaman terhadap peserta didik.

3. Pelatih dan peserta didik ekstrakurikuler bola basket dapat mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dalam menguasai peraturan FIBA tahun 2022, sehingga bagi peserta didik dan pelatih ekstrakurikuler bola basket untuk lebih menjaga, mempertahankan dan meningkatkan kemampuan kognitif menjadi lebih baik.
4. Pihak sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan permainan bola basket dalam peraturan FIBA tahun 2022 peserta didik ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pelatih, hendaknya memperhatikan pengetahuan peserta didik ekstrakurikuler bola basket dalam menguasai peraturan FIBA tahun 2022 ini karena kedepannya akan digunakan peraturan ini dan juga tetap memotivasi peserta didik ekstrakurikuler bola basket agar lebih giat dalam menguasai peraturan FIBA tahun 2022.
2. Bagi peserta didik ekstrakurikuler bola basket yang memiliki kategori pengetahuan “kurang” dan “sangat kurang”, diharapkan untuk meningkatkan dengan cara belajar dan mencari referensi dari berbagai sumber informasi mengenai peraturan FIBA tahun 2022.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai tingkat

pengetahuan permainan bola basket dalam peraturan FIBA tahun 2022 agar dapat teridentifikasi secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani, dkk. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Ali, Muhammad, Anggel Hardi Yanto, Universitas Jambi, and Universitas Jambi. 2022. "Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia ( JOKI ) Available Online at <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok> Analisis Teknik Dasar Bowling Olahraga Kriket." 2: 117–24.
- Arifin, Zainal. 2014. Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnanda, D. R. (2017). "Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta". Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kebugaran. Universitas Negeri Yogyakarta
- Asrul., Ananda, R., Rosnita. (2014). Evaluasi Pembelajaran. Medan: Citapustaka Media
- Avandi, Raymond Ivano dan Primantara, I Gusti Agung Putu Eky. (2019). Analisis Kemampuan Rebound Tim Nasional Bola Basket Putra 5 VS 5 Pada ASIAN Games 2018. Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga Vol.6.
- Azwar, Saifuddin. (2016). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin (2012). Metode Penelitian. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. Jurnal Widyanuklida. Vol16 no.1, 1-12.
- Baruwa, Ikeoluwapo, and Anna Shutaleva. 2022. "Nature of Knowledge in Philosophy." (September, 2023).
- Blood, Don F., dan Budd William C. (2002). Educational Measurement and Evaluation. New York. Harper and Row
- Darsini, Fahrurrozi, Cahyono Eko Agus. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. Sekolah Tinggi Kesehatan Husada Jombang (Mei, 2023). Pengetahuan , hlm 97-106.

- Deng, Boqian. (2023). Basketball Game Theory Analyzes the choice. Chongqing Bachuan Middle School. Atlantis press. retrieved from [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-098-5\\_2](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-098-5_2).
- Djarmiko, Istanto Wahyu. (2018). Strategi Penulisan Skripsi, Tesis, & Disertasi Bidang Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Faidillah Kurniawan dan Tri Hadi Karyono Jur. 2010. “Ekstrakurikuler Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Siswa Di Lingkungan Pendidikan Sekolah.” *Pend. Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Faruq, M. (2009). Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bolabasket. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- FIBA. (2020). *Official Basketball Rules & Basketball Equipment*. Mies, Switzerland: FIBA Central Board
- FIBA. (2022). *Official Basketball Rules & Basketball Equipment*. Mies, Switzerland: FIBA Central Board
- Hapsari, A., Dwikusworo, E. P., Hidayah, T. (2013). Status Ketrampilan Bermain Bola Basket Pada Club NBC (Ngaliyan Basketball Center) Kota Semarang. *Journal Sport Sciences and Fitness*, 2(1), 6-10
- Hendrawan, A. K., & Hendrawan A. (2019). Gambaran Tingkat Pengetahuan Tenaga Kerja PT "X" Tentang Undang-Undang dan Peraturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritin*. Saintara 5(1) 26-32
- Huda, M. (2018). Model Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iqroni, David. (2023). Dasar Bola Basket. Jambi. PT. Salim Media Indonesia
- Iqroni, David. (2017). Model Tes Keterampilan Dasar dan Kondisi Fisik Untuk Mengidentifikasi Bakat Calon Atlet Bola Basket. *Jurnal Keolahragaan* 5(2),142-150.
- Jusuf, Jeane Betty Kurnia, and Andri Tria Raharja. 2019. “Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Terhadap Permainan Tonnis.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15(2): 70–79.

- Liat, Shirley R.L. Perancangan Buku Pedoman Olahraga Bola Basket untuk Anak Usia 6-14 Tahun. (<https://media.neliti.com/media/publications/84098-ID-perancangan-buku-pedoman-olahraga-basket.pdf>)
- Maimón Arturo Q., Courel-Ibáñez J., and Ruíz Francisco Javier Rojas. (2020). The Basketball Pass: A Systematic Review. *Sciendo. Journal of Humas Kinetics*. Vol 71 275-284 Retrieved from <https://sciendo.com/article/10.2478/hukin-2019-0088>
- Metaxas, T. (2009). Place marketing, strategic planning and competitiveness: The case of Malta. *European Planning Studies*, 17(9), 1357-1378. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/09654310903053539>.
- Minden, Cecilia & Marsico, Catie. (2019). *Real Word Math: Sports Basketball. Michigan: Cherry Lake Publishing*.
- Muri, Yusuf. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : prenadamedia group.
- Ngatman & Andriyani, Fitria Dwi. (2017). *Tes dan Pengukuran Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Yogyakarta: Fadilatama.
- Nunes H, Iglesias X, Daza G, Irurtia A, Capparós T, Anguera MT. 2016. The Influence of pick and roll in attacking play in top-Level basketball. *Cuad Psicol Deporte*. 16: 129-142
- Răchită, C. I (2012). The Management of practicing basketball games in physical education and sports lessons to develop personality. *Review of International Comparative Management*, 13(1). Retrieved from <http://www.rmci.ase.ro/no13vol1/12.pdf>
- Saichudin dan Munawar, Sayyid Agil Rifqi. (2019). *Buku Ajar Bola Basket*. Malang. Wineka Media.
- Salam, Burhanuddin. (1997). *Logika Materiil*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sanjaya, Denny. (2016). *Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY Dalam Peraturan Permainan Bola Basket*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sasmito, S. (2021). Optimalisasi ekstrakurikuler: sebuah praktik baik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3), 524-533
- Situmeang, Ivonne Ruth Vitamaya Oishi (2021). *Hakikat Filsafat Ilmu dan*

- Pendidikan dalam Kajian Filsafat Ilmu Pengetahuan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* Vol.5 no.1, 76-92.
- Sodikin Candra. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Renika Cipta. Jakarta
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Pojškić Haris, Šeparović Vlatko, Muratović Melika, Užičanin Edin. (2014). The relationship between physical fitness and shooting accuracy of professional basketball players. *Motriz, Rio Claro* v.20 408-417. University of Tuzla, Bosnia and Herzegovina
- Priyono, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing
- Purwanto, Sugeng dan Susanto Ermawan. (2019). *Nilai-Nilai Karakter Dalam Pendidikan Jasmani*. UNY press. DI Yogyakarta
- winarno, M. E. (2004). *Evaluasi Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Center For Human Capacity Development
- Winarno, M. E., Budiwanto, S., Mardiyanto. (2012). *Modul Pengembangan Materi Umum Asesmen Pembelajaran Penjaskes SD*. Universitas Negeri Malang.
- Wissel, Hal PH. (2000). *Basketball Steps to Succes (Bagus Pribadi. Terjemahan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wulandari, Adelia Dwi. (2022). *Keterampilan Motorik Peserta Ekstrakurikuler Bola Basker SMA Negeri 1 Muntilan Magelang*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Zambova, D. (2012). An Efficiency Shooting Program for Youth Basketball Players. *sport Logia*, 8(1):87-92.



## Lampiran 1. Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hardiman  
NIM : 19601241132  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi  
Pembimbing : Danang Puyo Boto, S.Pd.Jas., M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	20 / 5 2023	konsultasi penyusunan proposal	
2.	23 / 6 2023	konsultasi proposal skripsi Bab 1 - 3 lanjut membuat instrumen penelitian	 
3.	9 / 8 2023	Uji coba instrumen penelitian	
4.	25 / 8 2023	konsultasi hasil uji coba dan perbaiki instrumen penelitian, lanjut Uji coba kedua	
5.	28 / 8 2023	Uji coba perbaikan instrumen	
6.	7 / 9 2023	konsultasi hasil uji coba dan penelitian	
7.	24 / 9 2023	Revisi bab 3 - 4 (hasil Uji coba dan Penelitian dan pembahasan)	
8.	3 / 10 2023	lanjut ujian, sesuai dengan buku panduan TAS	 

Ketua Departemen POR

  
Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.  
NIP. 19770218 200801 1 002



## Lampiran 2. Instrumen Uji Coba Pertama

### INSTRUMEN PENELITIAN SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN BOLA BASKET TAHUN 2022

Nama :  
Kelas :  
Umur : Tahun \*(L / P)

TANDA TANGAN

1. Dalam peraturan FIBA tahun 2022, durasi permainan dilaksanakan selama .....
  - a. 4 Quarter x 12 menit
  - b. 2 Quarter x 15 menit
  - c. 4 Quarter x 11 menit
  - d. 4 Quarter x 10 menit
  - e. 2 Quarter x 20 menitJawaban: D
  
2. Berapa lama penambahan waktu (overtime) dalam peraturan bola basket?
  - a. 5 menit
  - b. 7 menit
  - c. 9 menit
  - d. 4 menit
  - e. 10 menitJawaban: A
  
3. Dimana area yang diperbolehkan tim untuk melakukan pemanasan sebelum pertandingan dimulai menurut Peraturan FIBA tahun 2022?
  - a. Area seluruh lapangan permainan
  - b. Area setengah lapangan di depan bangku pemain lawan
  - c. Area setengah lapangan di depan bangku pemain tim
  - d. Area tengah lapangan
  - e. Area di luar lapangan permainanJawaban: C
  
4. Prosedur *Jump Ball* sebagai berikut.
  - 1) Berdiri dengan kedua kaki di dalam setengah lingkaran pada *centre circle*.
  - 2) Crew chief akan melambungkan bola secara vertikal ke atas di antara dua pemain yang berlawanan,
  - 3) Bola ditepis dengan tangan oleh salah satu pemain yang melompat sebelum bola mencapai titik tertinggi
  - 4) Pemain yang melakukan *jump ball* diperbolehkan meninggalkan area *centre circle* setelah bola ditepis secara sah.

- 5) Pelompat boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali ketika bola berada di udara sampai salah satu tim menguasai bola atau menyentuh lantai.

Prosedur Jump ball yang tepat diatas adalah.....

- a. 1, 3 dan 5  
b. 2, 4 dan 5  
c. 1, 2 dan 4  
d. 1, 2 dan 3  
e. 3, 4 dan 5

Jawaban: C

5. Situasi ketika salah satu pemain atau lebih dari tim yang saling berlawanan memegang bola menggunakan satu ataupun kedua tangannya secara pasti sehingga tidak ada satupun pemain yang bisa mendapatkan penguasaan bola disebut.....

- a. Alternating possession  
b. Foul  
c. Jump ball  
d. Free throw  
e. Held ball

Jawaban: E

6. Tim yang berhak mengawali Throw-in alternating possession pertama setelah jump ball dilakukan adalah ....

- a. Tim yang tidak mendapatkan penguasaan bola pertama  
b. Tim yang mencetak bola pertama kali dalam pertandingan  
c. Tim yang menjadi tuan rumah dalam pertandingan  
d. Tim yang mendapatkan penguasaan bola pertama  
e. Tim yang menjadi tamu dalam pertandingan

Jawaban: A

7. Tembakan masuk yang dilakukan **diluar** garis three-point mendapatkan poin...

- a. 1  
b. 3  
c. 5  
d. 4  
e. 2

Jawaban: B

8. Bola yang dioperkan ke dalam lapangan permainan oleh pemain yang berada di luar lapangan disebut .....

- a. Held ball  
b. Alternating possession  
c. Jump shoot  
d. Passing  
e. Throw in

Jawaban: E

9. Berapa lama waktu yang diberikan kepada pemain yang melakukan throw-in untuk melepaskan bola?

- a. 4 detik  
d. 3 detik

- b. 7 detik
  - c. 5 detik
  - e. 10 detik
- Jawaban: C

10. Ketika salah satu tim terkena tim foul kemudian melakukan offensive foul, maka tim defensive mendapatkan?

- a. 1 free throw
  - b. Throw-in
  - c. 2 free throw
  - d. 3 free throw
  - e. 2 poin
- Jawaban: B

11. Berapa durasi time-out yang diberikan kepada tim?

- a. 1 menit 30 detik
  - b. 30 detik
  - c. 2 menit 30 detik
  - d. 2 menit
  - e. 1 menit
- Jawaban: E

12. Berapa total time out yang diberikan kepada masing masing tim dalam satu pertandingan sampai quarter ke-4?

- a. 4 kali
  - b. 6 kali
  - c. 3 kali
  - d. 5 kali
  - e. 7 kali
- Jawaban: D

13. Apabila seorang pemain melakukan dribble untuk kedua kalinya setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan .....

- a. Double dribble
  - b. 3 second
  - c. travelling
  - d. carrying
  - e. backcourt
- Jawaban: A

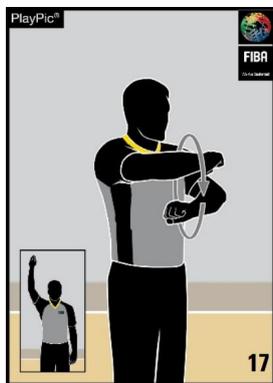
14. Pengertian travelling dalam permainan bola basket adalah ....

- a. Pergerakan yang tidak sah saat memegang bola basket dengan melangkah lebih dari tiga langkah tanpa memantulkan bola
- b. Pergerakan yang tidak sah saat memegang bola basket dengan melangkah lebih dari 2 langkah dengan memantulkan bola.
- d. Pergerakan yang tidak sah di mana seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan melangkah sekali atau lebih dari sekali ke segala arah dengan kaki yang sama.sedangkan kaki satunya digunakan untuk poros
- e. Pergerakan yang sah saat memegang bola basket dengan melangkah lebih dari tiga

Langkah tanpa memantulkan bola

- c. Pergerakan yang sah di mana seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan melangkah sekali atau lebih dari sekali ke segala arah dengan kaki yang sama. Sedangkan kaki satunya digunakan untuk poros.

Jawaban: A



15. Gambar di atas ini merupakan isyarat wasit untuk .....

- |                      |               |
|----------------------|---------------|
| a. Double dribbling  | d. Shot clock |
| b. Carrying the ball | e. Travelling |
| c. 3 seconds         | Jawaban: E    |

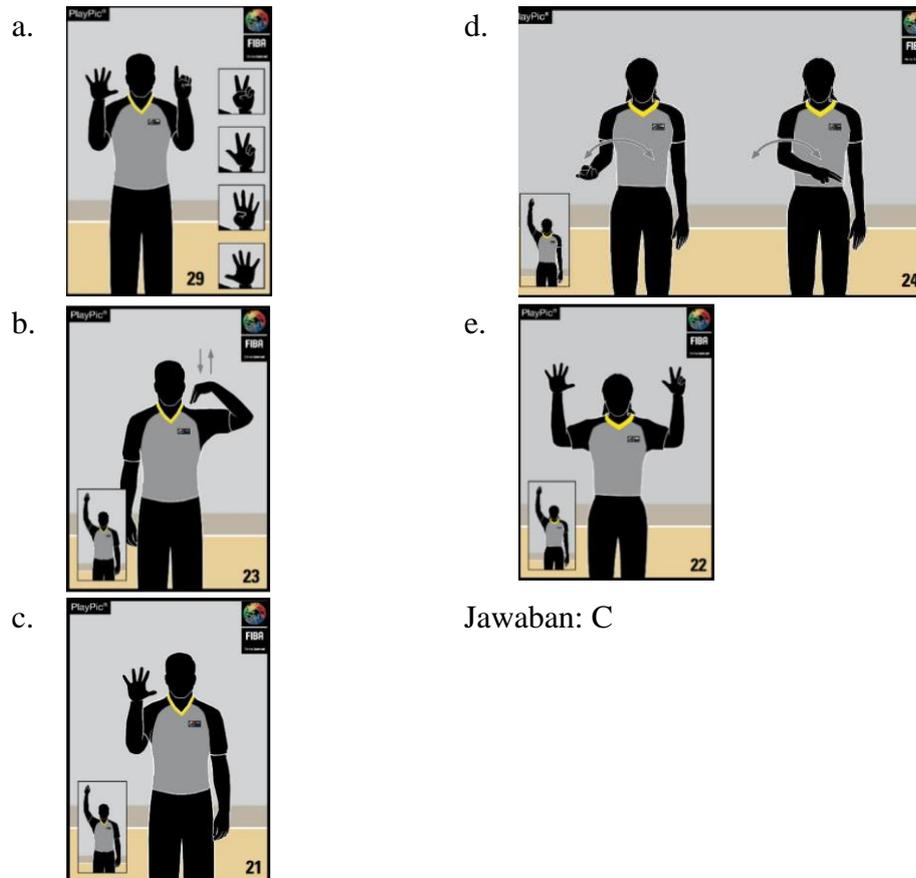
16. seorang pemain tidak boleh tetap berada di daerah bersyarat lawan lebih dari ... detik secara berturut turut ketika timnya sedang menguasai bola hidup di zona lawan.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| a. 25 detik | d. 8 detik  |
| b. 5 detik  | e. 12 detik |
| c. 3 detik  | Jawaban: C  |

17. seorang pemain yang memegang bola hidup dilapangan dan/atau throw-in dalam penjagaan ketat ketika seorang lawan dalam posisi penjagaan aktif yang sah pada jarak yang tidak lebih dari satu meter selama 5 detik disebut.....

- |               |               |
|---------------|---------------|
| a. 24 seconds | d. 5 seconds  |
| b. 3 seconds  | e. Shot clock |
| c. 8 seconds  | Jawaban: D    |

18. sinyal wasit yang benar tentang pelanggaran 5 seconds adalah .....



Jawaban: C

19. pelanggaran yang dilakukan pada saat pengusaan bola berada di zona bertahan selama 8 detik adalah.....

- a. Unsportmanlike foul
- b. goaltending
- c. Show 8 fingers
- d. Violation 8 seconds
- e. Technical foul

Jawaban: D

20. pengertian dari shot clock atau 24 seconds adalah.....

- a. Penyerang melakukan tembakan selama 24 detik dan mengenai ring
- b. Penyerang tidak melakukan atau usaha tembakan selama 24 detik dan tidak mengenai ring.
- c. Penyerang melakukan dribbling selama 24 detik di zona bertahan
- d. Penyerang tidak mengumpan bola selama 24 detik
- e. Jeda waktu antara quarter 1 ke quarter 2

Jawaban: B

21. ketika tim penyerang melakukan pelanggaran 24 seconds, tim bertahan mendapatkan .....

- a. 2 Free throw
- b. Team foul
- c. Throw-in
- d. Technical foul
- e. Unsportsmanlike foul

Jawaban: C



22. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk .....

- a. Goaltending
- b. Shot clock
- c. Travelling
- d. Shot clock reset
- e. Illegal cylinder

Jawaban: B

23. Ketika bola tim penyerang sudah berada di zona menyerang (frontcourt) tiba-tiba bola diumpun ke rekan zona bertahan (backcourt), yang terjadi adalah pelanggaran .....

- a. Back Ball / Backcourt
- b. Half court
- c. goaltending
- d. Carrying the ball
- e. Full court

Jawaban: A

24. Pelanggaran yang terjadi ketika seorang pemain pertahanan atau anggota tim yang bertahan melakukan intervensi atau menyentuh bola yang berada dalam perjalanan menuju ring lawan atau sudah berada di atas ring lawan, dan ketika bola tersebut masih dalam fase naik atau berada dalam perjalanan menuju arah turun setelah melakukan tembakan adalah .....

- a. goaltending
- b. shooting
- c. Fade away
- d. Fake shoot
- e. blocking

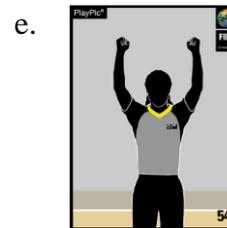
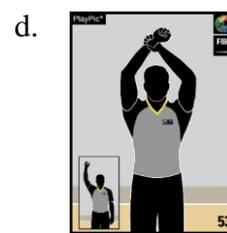
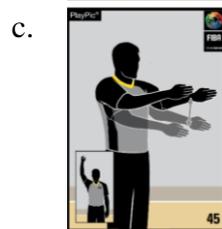
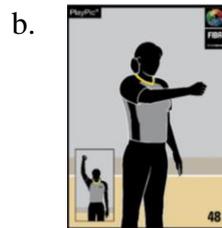
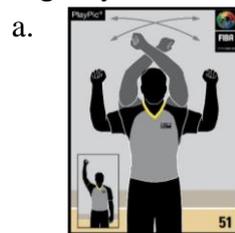
Jawaban: A



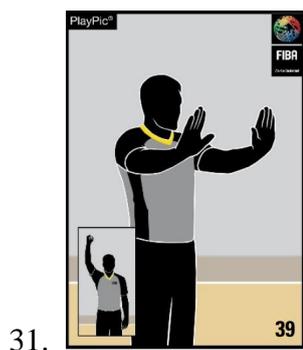
25. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....
- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| a. travelling            | d. Illegal Cylinder |
| b. Back Ball / Backcourt | e. Goaltending      |
| c. Substitution          | Jawaban: E          |
26. pelanggaran dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif merupakan pengertian dari .....
- |              |              |
|--------------|--------------|
| a. Violation | d. Foul      |
| b. Holding   | e. Screening |
| c. Pushing   | Jawaban: D   |
27. batas *personal foul* selama satu pertandingan adalah...
- |           |            |
|-----------|------------|
| a. 3 foul | d. 6 foul  |
| b. 4 foul | e. 7 foul  |
| c. 5 foul | Jawaban: C |
28. pelanggaran yang dilakukan ketika ada persinggungan perseorangan antara tim bertahan terhadap tim penyerang yang memegang bola dengan melakukan kontak fisik adalah ....
- |             |              |
|-------------|--------------|
| a. Pushing  | d. Blocking  |
| b. Holding  | e. Screening |
| c. Charging | Jawaban: B   |
29. Manakah gerakan screening yang sah saat mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang diinginkan di lapangan?
- |                                       |                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| a. Tidak bergerak (dalam silindernya) | d. Mendorong lawan                    |
| b. Bergerak (dalam silindernya)       | e. Menyinggung kaki lawan (mentackle) |

- c. Tidak memberi jarak yang cukup dalam mencegah lawan  
Jawaban: A

30. ketika seorang pemain bertahan mengganggu zona cylinder pemain penyerang, maka pemain akan diberi sanksi illegal cylinder. Sinyal wasit yang benar untuk illegal cylinder adalah .....



Jawaban: C



Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....

- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| a. Handchecking | d. Hooking  |
| b. Pushing      | e. Blocking |
| c. Holding      | Jawaban: B  |

32. Situasi manakah yang **salah** saat terjadi double fouls?

- a. Kedua fouls adalah fouls pemain  
 b. Kedua fouls melibatkan kontak fisik  
 c. Kedua fouls berada diantara 2 lawan yang sama yang saling melakukan fouls
- d. Kedua fouls adalah foul dengan kategori yang sama (personal atau unsportsmanlike/disqualifying)  
 e. A, B, C, dan D tidak ada yang benar  
 Jawaban: E
33. Manakah hal yang berpotensi *Technical Foul* adalah?  
 a. Melakukan pelanggaran Traveling berkali-kali  
 b. Melakukan Violation  
 c. Berkata kasar dan memaki saat sedang dalam permainan  
 d. Sering melakukan Free Throw  
 e. Dribbling terlalu keras  
 Jawaban: C
34. Berapa kali batas pelanggaran *Technical Foul* untuk tiap perorangan agar tidak dikeluarkan?  
 a. 2 kali  
 b. 3 kali  
 c. 4 kali  
 d. 5 kali  
 e. 1 kali  
 Jawaban: A
35. Apa yang dimaksud dengan *Unsportsmanlike foul*?  
 a. Memuji Tim serta memberi semangat kepada tim.  
 b. Melakukan selebrasi saat memasukkan bola  
 c. Perbuatan Tidak terpuji yang dilakukan pemain kepada pemain musuh diantaranya Mendorong terlalu keras, memukul, beberapa kontak fisik yang tidak wajar dan sengaja.  
 d. melakukan pelanggaran yang tidak disengaja dengan upaya mengambil bola lawan.  
 e. Pelanggaran yang dilakukan secara tidak sengaja bersama tim  
 Jawaban: C
36. *Unsportsmanlike Foul* akan dikenakan kepada .....  
 a. Team  
 b. Pelatih  
 c. Individu  
 d. Penonton  
 e. Team Lawan  
 Jawaban: C

37. Hal yang didapatkan tim saat musuh mendapat *Unsportmanlike Foul* adalah .....

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| a. Free Throw 1 kali           | d. Free Throw 2 kali dan penguasaan bola menjadi milik tim |
| b. Free Throw 2 Kali           | e. Free Throw 3 kali                                       |
| c. Mendapatkan Penguasaan bola | Jawaban: D   |



38. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| a. Unsportmanlike Foul | d. Illegal Cylinder |
| b. Disqualifying Foul  | e. Holding          |
| c. Technical Foul      | Jawaban: A          |

39. Diskualifikasi terjadi jika tim mendapatkan pelanggaran **kecuali**.....

- |  |   |
|--|---|
| a. Technical Foul dan Unsportmanslike foul secara berulang dalam satu pertandingan | d. Memprovokasi penonton untuk saling melakukan kekerasan |
| b. Melakukan kekerasan fisik   | e. Memberikan semangat kepada team                        |
| c. Melakukan perkelahian dengan team musuh   | Jawaban: E  |

40. Perkelahian dalam Bola Basket sangat dihindari dikarenakan sebagai berikut, **kecuali**.....

- |  |  |
|--|--|
| a. Saling merugikan satu sama lain     | d. Memberikan ruang untuk keindahan permainanbola basket |
| b. Membangun Fair Play dalam permainan | e. Perkelahian membuat penonton semakin bersemangat      |
| c. Tidak membangun Sportivitas         | Jawaban: E   |

### Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba

10/08/23, 09.26	SURAT IZIN UJI INSTRUMEN
	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN</b> <small>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</small>
Nomor : B/41/UN34.16/LT/2023	10 Agustus 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : <b>Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian</b>	
Yth . <b>Kepala Sekolah SMA Negeri 9 Yogyakarta</b> <b>Jl. Sagan No.1, Terban, Kec, Gondokusuman, Kota Yogyakarta. Daerah Istimewa Yogyakarta 55253</b>	
Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:	
Nama : Hardiman	
NIM : 19601241132	
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1	
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BOLA BASKET DALAM PERATURAN FIBA TAHUN 2022 PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA	
Waktu Uji Instrumen : 11 - 15 Agustus 2023	
bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.	
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.	
	Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,   Dr. Guntur, M.Pd. NIP. 19810926 200604 1 001
Tembusan : 1. Kepala Layanan Administrasi; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.	
<a href="https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen">https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen</a>	1/1

## Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba

	<p>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KOTA YOGYAKARTA <b>SMAN 9 YOGYAKARTA</b> <i>SMAN 9 YOGYAKARTA</i> Jalan Sagan 1, Yogyakarta Telepon (0274) 513434 Faksimile (0274) 520346 Laman: <a href="http://www.sma9jogja.sch.id">www.sma9jogja.sch.id</a> E-mail: <a href="mailto:info@sma9jogja.sch.id">info@sma9jogja.sch.id</a> Kode Pos 55223 Hotline SMS Sekolah : 08112676078</p>	
<p><b>SURAT KETERANGAN</b> No: 070 /0992</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
Nama	: RUDY RUMANTO, S.Pd., M.Pd.	
NIP	: 19650312 199412 1 003	
Pangkat / Golongan	: Pembina / IV.a	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
<p>Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :</p>		
Nama	: Hardiman	
NIM	: 19601241132	
Pekerjaan	: Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta	
<p>telah melakukan Uji Instrumen Penelitian dengan judul <b>"Tingkat Pengetahuan Permainan Bola Basket Dalam Peraturan Fiba Tahun 2022 Pada Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Di SMA Negeri 9 Yogyakarta"</b> yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada tanggal 18 Agustus 2023</p>		
<p>Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
		<p>Yogyakarta, 23 Agustus 2023 KAPALA SEKOLAH</p>  <p>RUDY RUMANTO, S.Pd., M.Pd NIP. 19650312 199412 1 003</p>
		

## Lampiran 5. Hasil Jawaban Uji Coba Pertama

No	Nama Siswa	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total Skor	Ranking
1	Sellysa Rahma Ignasia D.	11	15	P	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	16	23
2	Indriya Putri C.	11	16	P	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	26	3
3	Mahayu Rindang	11	16	P	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	25	4	
4	Elisha Ernestin	11	16	P	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	17	20	
5	Gendhis Ayu P. W.	11	17	P	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	20	12	
6	Alfiah Huwaina K. B.	11	16	P	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	20	13	
7	C. Amaria Poetri K.	11	16	P	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	20	14	
8	Yonathan Adytya P.	11	16	L	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	17	21	
9	Auriya Shafira S.	11	16	P	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	9	28	
10	Glenn Matthew H. S.	11	16	L	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	19	17	
11	Azzam Husni F.	11	17	L	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	28	2	
12	Stephanie Emmanuela P.	11	16	P	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	16	24	
13	Rasya Firman C. I.	11	17	L	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	18	19	
14	Tsamara Binti Mahir	11	16	P	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25	5	
15	Dionisius Adyatma P. P.	11	16	L	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	20	15	
16	Faras Akta S.	11	16	L	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	29	1	
17	Kalya Zahra	11	16	P	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	20	16		
18	Hanara Arundaun K.	11	16	P	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	13	27	
19	Diva Ezi Ressya P.	11	16	P	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	21	9		
20	Daniel Damaraja S.	11	16	L	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	25	6	
21	Danella Evania A.	11	17	P	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	25	7	
22	Althaf Deswita D.P.	11	16	P	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	15	25		
23	Alfradi Ahida S.	11	17	L	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	17	22		
24	Sarah Khairunissa A.	11	16	P	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	14	26			
25	Indira Wulan S.	11	16	P	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	21	10		
26	Nania Destra Airina	11	16	P	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	19	18		
27	Ratiff Adifa Ashari	11	16	L	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	23	8		
28	Yuvita Salmaya R.	11	16	P	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	21	11			

**Lampiran 6. Hasil Analisis Uji Coba Pertama Tingkat Kesukaran Butir Soal**

<b>TINGKAT KESUKARAN</b>		
<b>Butir Soal</b>	<b>P</b>	<b>Kriteria</b>
1	0.46	Sedang
2	0.82	Mudah
3	0.61	Sedang
4	0.32	Sedang
5	0.43	Sedang
6	0.18	Sukar
7	0.82	Mudah
8	0.82	Mudah
9	0.32	Sedang
10	0.04	Sukar
11	0.18	Sukar
12	0.14	Sukar
13	0.82	Mudah
14	0.75	Mudah
15	0.64	Sedang
16	0.25	Sukar
17	0.89	Mudah
18	0.93	Mudah
19	0.82	Mudah
20	0.75	Mudah
21	0.25	Sukar
22	0.21	Sukar
23	0.82	Mudah
24	0.32	Sedang
25	0.43	Sedang
26	0.43	Sedang
27	0.18	Sukar
28	0.29	Sukar
29	0.11	Sukar
30	0.46	Sedang
31	0.64	Sedang
32	0.43	Sedang
33	0.18	Sukar
34	0.54	Sedang
35	0.82	Mudah
36	0.86	Mudah
37	0.29	Sukar
38	0.43	Sedang
39	0.96	Mudah
40	0.32	Sedang

### Lampiran 7. Hasil Analisis Uji Coba Pertama Daya Pembeda

DAYA PEMBEDA		
Butir Soal	D	Kriteria
1	0.21	Daya pembeda sedang
2	0.21	Daya pembeda sedang
3	0.07	Tidak dapat dibedakan
4	0.07	Tidak dapat dibedakan
5	-0.14	Daya pembeda jelek sekali
6	0.21	Daya pembeda sedang
7	0.29	Daya pembeda sedang
8	0.14	Tidak dapat dibedakan
9	-0.07	Daya pembeda jelek sekali
10	-0.07	Daya pembeda jelek sekali
11	0.21	Daya pembeda sedang
12	0.14	Tidak dapat dibedakan
13	0.21	Daya pembeda sedang
14	0.21	Daya pembeda sedang
15	0.57	Daya pembeda baik
16	0.21	Daya pembeda baik
17	0.29	Daya pembeda sedang
18	0.21	Daya pembeda sedang
19	0.43	Daya pembeda baik
20	0.50	Daya pembeda baik
21	0.21	Daya pembeda sedang
22	0.14	Tidak dapat dibedakan
23	0.29	Daya pembeda sedang
24	0.14	Tidak dapat dibedakan
25	0.57	Daya pembeda baik
26	0.00	Tidak dapat dibedakan
27	0.21	Daya pembeda sedang
28	0.29	Daya pembeda sedang
29	0.00	Tidak dapat dibedakan
30	0.36	Daya pembeda sedang
31	0.00	Tidak dapat dibedakan
32	0.29	Daya pembeda sedang
33	0.36	Daya pembeda sedang
34	0.36	Daya pembeda baik
35	0.07	Tidak dapat dibedakan
36	0.14	Tidak dapat dibedakan
37	-0.07	Daya pembeda jelek sekali
38	0.00	Tidak dapat dibedakan
39	0.07	Tidak dapat dibedakan
40	0.36	Daya pembeda sedang

## Lampiran 8. Hasil Analisis Uji Coba Pertama Efektivitas Distraktor

EFEKTIVITAS DISTRAKTOR											
Butir	Pilihan Jawaban	lik yang M	Kunci Jawaban	P	Klasifikasi	Butir	Pilihan Jawaban	lik yang M	Kunci Jawaban	P	Klasifikasi
1	A	7	D	187%	Jelek	21	A	12	C	229%	Sangat Jelek
	B	0		0%	Jelek		B	5		95%	Sangat Baik
	C	0		0%	Jelek		D	2		38%	Kurang Baik
	E	8		213%	Sangat Jelek		E	2		38%	Kurang Baik
2	B	2	A	160%	Kurang Baik	22	A	6	B	109%	Sangat Baik
	C	0		0%	Jelek		C	1		18%	Jelek
	D	2		160%	Kurang Baik		D	6		109%	Sangat Baik
	E	1		80%	Sangat Baik		E	9		164%	Kurang Baik
3	A	7	C	255%	Sangat Jelek	23	B	2	A	160%	Kurang Baik
	B	1		36%	Kurang Baik		C	1		80%	Sangat Baik
	D	1		36%	Kurang Baik		D	1		80%	Sangat Baik
	E	2		73%	Baik		E	1		80%	Sangat Baik
4	A	4	C	84%	Sangat Baik	24	B	1	A	21%	Jelek
	B	3		63%	Baik		C	4		84%	Sangat Baik
	D	12		253%	Sangat Jelek		D	0		0%	Jelek
	E	0		0%	Jelek		E	14		295%	Sangat Jelek
5	A	13	E	325%	Sangat Jelek	25	A	7	E	175%	Kurang Baik
	B	1		25%	Jelek		B	5		125%	Baik
	C	1		25%	Jelek		C	2		50%	Baik
	D	1		25%	Jelek		D	2		50%	Baik
6	B	1	A	17%	Jelek	26	A	9	D	225%	Sangat Jelek
	C	2		35%	Kurang Baik		B	1		25%	Jelek
	D	20		348%	Sangat Jelek		C	6		150%	Baik
	E	0		0%	Jelek		E	0		0%	Jelek
7	A	1	B	80%	Sangat Baik	27	A	8	C	139%	Baik
	C	0		0%	Jelek		B	15		261%	Sangat Jelek
	D	1		80%	Sangat Baik		D	0		0%	Jelek
	E	3		240%	Sangat Jelek		E	0		0%	Jelek
8	A	1	E	80%	Sangat Baik	28	A	7	B	140%	Baik
	B	0		0%	Jelek		C	0		0%	Jelek
	C	0		0%	Jelek		D	2		40%	Kurang Baik
	D	4		320%	Sangat Jelek		E	11		220%	Sangat Jelek
9	A	2	C	42%	Kurang Baik	29	B	15	A	240%	Sangat Jelek
	B	3		63%	Baik		C	9		144%	Baik
	D	13		274%	Sangat Jelek		D	1		16%	Jelek
	E	1		21%	Jelek		E	0		0%	Jelek
10	A	5	B	74%	Baik	30	A	8	C	213%	Sangat Jelek
	C	16		237%	Sangat Jelek		B	1		27%	Kurang Baik
	D	5		74%	Baik		D	6		169%	Kurang Baik
	E	1		15%	Jelek		E	0		0%	Jelek
11	A	6	E	104%	Sangat Baik	31	A	5	B	200%	Jelek
	B	12		209%	Sangat Jelek		C	4		160%	Kurang Baik
	C	1		17%	Jelek		D	0		0%	Jelek
	D	4		70%	Baik		E	1		40%	Kurang Baik
12	A	8	D	133%	Baik	32	A	2	E	50%	Kurang Baik
	B	1		17%	Jelek		B	6		150%	Baik
	C	13		217%	Sangat Jelek		C	6		150%	Baik
	E	2		33%	Kurang Baik		D	2		50%	Kurang Baik
13	B	0	A	0%	Jelek	33	A	6	C	104%	Sangat Baik
	C	4		320%	Sangat Jelek		B	13		226%	Sangat Jelek
	D	0		0%	Jelek		D	2		35%	Kurang Baik
	E	1		80%	Sangat Baik		E	2		35%	Kurang Baik
14	B	1	A	57%	Baik	34	B	8	A	246%	Sangat Jelek
	C	1		57%	Baik		C	0		0%	Jelek
	D	5		286%	Sangat Jelek		D	4		123%	Sangat Baik
	E	0		0%	Jelek		E	1		31%	Kurang Baik
15	A	0	E	0%	Jelek	35	A	0	C	0%	Jelek
	B	2		80%	Sangat Baik		B	0		0%	Jelek
	C	0		0%	Jelek		D	5		400%	Sangat Jelek
	D	8		320%	Sangat Jelek		E	0		0%	Jelek
16	A	2	C	38%	Kurang Baik	36	A	3	C	300%	Sangat Jelek
	B	5		95%	Sangat Baik		B	0		0%	Jelek
	D	12		229%	Sangat Jelek		D	0		0%	Jelek
	E	2		38%	Kurang Baik		E	1		100%	Sangat Baik
17	A	1	D	133%	Baik	37	A	6	D	120%	Sangat Baik
	B	0		0%	Jelek		B	10		200%	Jelek
	C	0		0%	Jelek		C	4		80%	Sangat Baik
	E	2		267%	Sangat Jelek		E	0		0%	Jelek
18	A	2	C	400%	Sangat Jelek	38	B	4	A	100%	Sangat Baik
	B	0		0%	Jelek		C	3		75%	Baik
	D	0		0%	Jelek		D	3		75%	Baik
	E	0		0%	Jelek		E	6		150%	Baik
19	A	0	D	0%	Jelek	39	A	1	E	400%	Sangat Jelek
	B	1		80%	Sangat Baik		B	0		0%	Jelek
	C	4		320%	Sangat Jelek		C	0		0%	Jelek
	E	0		0%	Jelek		D	0		0%	Jelek
20	A	2	B	114%	Sangat Baik	40	A	1	E	21%	Jelek
	C	1		57%	Baik		B	5		105%	Sangat Baik
	D	3		171%	Kurang Baik		C	0		0%	Jelek
	E	1		57%	Baik		D	13		274%	Sangat Jelek

## Lampiran 9. Instrumen Uji Coba Kedua

### INSTRUMEN PENELITIAN SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN BOLA BASKET TAHUN 2022

Nama :  
Kelas :  
Umur :            Tahun    \*(L / P)

<b>TANDA TANGAN</b>
---------------------

1. Area yang diperbolehkan tim untuk melakukan pemanasan sebelum pertandingan dimulai menurut Peraturan FIBA tahun 2022?
  - a. Area seluruh lapangan permainan
  - b. Area setengah lapangan di depan bangku pemain lawan
  - c. Area setengah lapangan di depan bangku pemain tim
  - d. Area tengah lapangan
  - e. Area di luar lapangan permainanJawaban: C
  
2. Prosedur Jump ball yang tepat dibawah ini adalah **kecuali**.....
  - a. Berdiri dengan kedua kaki di dalam setengah lingkaran pada *centre circle*
  - b. Crew chief akan melambungkan bola secara vertikal ke atas di antara dua pemain yang berlawanan
  - c. Bola ditepis dengan tangan oleh salah satu pemain yang melompat sebelum bola mencapai titik tertinggi
  - d. Pemain yang melakukan *jump ball* diperbolehkan meninggalkan area *centre circle* setelah bola ditepis secara sah
  - e. Pelompat tidak boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali ketika bola berada di udaraJawaban: C
  
3. Situasi ketika bola yang diperebutkan oleh kedua tim yang saling berlawanan tidak mendapatkan penguasaan bola dari salah satu tim sampai wasit meniup peluit disebut .....

  - a. Alternating possession
  - b. Foul
  - c. Jump ball
  - d. Free throw
  - e. Held ball

Jawaban: E  
4. Lemparan yang dilakukan oleh pemain yang berada di luar lapangan disebut .....

  - a. Held ball
  - b. Alternating possession
  - d. Passing
  - e. Throw in

c. Jump shoot

Jawaban: E

5. Berapa durasi waktu yang diberikan kepada pemain untuk melakukan throw-in?

a. 4 detik

d. 3 detik

b. 7 detik

e. 10 detik

c. 5 detik

Jawaban: C

6. Ketika tim terkena tim foul kemudian melakukan offensive foul, maka tim defensive mendapatkan?

a. 1 free throw

d. 3 free throw

b. Throw-in

e. 2 poin

c. 2 free throw

Jawaban: B

7. Berapa total time out yang diberikan kepada masing masing tim dalam satu pertandingan?

a. 4 kali

d. 5 kali

b. 6 kali

e. 7 kali

c. 3 kali

Jawaban: D



8. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk .....

a. Goaltending

d. Shot clock reset

b. Shot clock

e. Illegal cylinder

c. Travelling

Jawaban: B

9. Pelanggaran yang terjadi ketika pemain bertahan menyentuh bola yang berada pada fase turun menuju ring setelah melakukan tembakan disebut.....

a. goaltending

d. Fake shoot

b. shooting

e. blocking

c. Fade away

Jawaban: A

10. Pelanggaran dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif merupakan pengertian dari .....
- |              |              |
|--------------|--------------|
| a. Violation | d. Foul      |
| b. Holding   | e. Screening |
| c. Pushing   | Jawaban: D   |
11. Gerakan *screening* yang sah saat mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang diinginkan di lapangan adalah ....
- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| a. Tidak bergerak (dalam silindernya)                  | d. Mendorong lawan                    |
| b. Bergerak (dalam silindernya)                        | e. Menyinggung kaki lawan (mentackle) |
| c. Tidak memberi jarak yang cukup dalam mencegah lawan | Jawaban: A                            |



12. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....
- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| a. Handchecking | d. Hooking  |
| b. Pushing      | e. Blocking |
| c. Holding      | Jawaban: B  |
13. Apa yang dimaksud dengan *Unsportsmanlike foul*?
- |  |  |
|--|--|
| a. Memuji Tim serta memberi semangat kepada tim.   | d. Melakukan pelanggaran yang tidak disengaja dengan upaya mengambil bola lawan. |
| b. Melakukan selebrasi saat memasukkan bola  | e. Pelanggaran yang dilakukan secara tidak sengaja bersama tim                   |
| c. Perbuatan tidak terpuji yang dilakukan pemain kepada pemain musuh contohnya mendorong terlalu keras, memukul, dan sebagainya. | Jawaban: C   |

14. *Unsportsmanlike Foul* akan dikenakan kepada .....
- |             |               |
|-------------|---------------|
| a. Team     | d. Penonton   |
| b. Pelatih  | e. Team Lawan |
| c. Individu | Jawaban: C    |

15. Hal yang didapatkan tim saat musuh mendapat *Unsportmanlike Foul* adalah .....
- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| a. Free Throw 1 kali           | d. Free Throw 2 kali dan penguasaan bola menjadi milik tim |
| b. Melakukan Throw-in          | e. Free Throw 3 kali                                       |
| c. Mendapatkan Penguasaan bola | Jawaban: D   |



16. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....
- |                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| a. Unsportsmanlike Foul | d. Illegal Cylinder |
| b. Disqualifying Foul   | e. Holding          |
| c. Technical Foul       | Jawaban: A          |

17. Diskualifikasi terjadi jika tim mendapatkan pelanggaran **kecuali**.....
- |  |   |
|--|---|
| a. Technical Foul dan Unsportsmanlike foul secara berulang dalam satu pertandingan | d. Memprovokasi penonton untuk saling melakukan kekerasan |
| b. Melakukan kekerasan fisik   | e. Memberikan semangat kepada team                        |
| c. Melakukan perkelahian dengan team musuh   | Jawaban: E  |

## Lampiran 10. Hasil Jawaban Uji Coba Kedua

No	Nama Siswa	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total Skor	Ranking	
1	Bagasta Muhammad Nitya	11	16	L	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	6	
2	Nuraini Nadhyawati	11	15	P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	8	
3	Devina Mutia Z.	11	17	P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	7	
4	Rafif Akbar	11	16	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	2	
5	Achmad MILDHAN A.	11	17	L	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	25	
6	Rahmannun P. M.	11	16	P	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	24	
7	Abhirama Putra D.	11	16	L	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	8	33	
8	Mahatmaya K. S.	11	16	P	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	14	
9	Veriana Nurika Saputra	11	16	P	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	13	
10	Maira Wafa H.	11	16	P	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	11	27	
11	Syifa Kusuma D	11	16	P	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	11	26	
12	Nazhifa Azka K.	11	16	P	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	18	
13	Sabrina Ramadhani W.	11	16	P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	11	
14	Aflaraha Khuri M.	11	16	P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	3	
15	Natsyabella Fisca H.	11	16	P	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	16	
16	Kheyla Oktavelin H.	11	16	P	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	17	
17	Galang Ahmad H.	11	17	L	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	15	
18	Muhammad Gibran S.	11	16	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	1	
19	Iham Mugy P.	11	16	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	5	
20	Bernadin Resali R.	11	16	P	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	9	32	
21	Berlina Amyra Z.	11	14	P	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	10	29	
22	Candra Dewi H	11	16	P	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	10	31	
23	Amalia Sari A.	11	16	P	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12	21	
24	Devito Akbar A.	11	17	L	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	8	34	
25	Naura Izzati S	11	16	P	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	10	30	
26	Nimas Ayu W. S.	11	16	P	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	19	
27	M. Wahyu Panca K.	11	16	L	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	9	
28	Aninditya Ayu Keisha	11	16	P	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	28	
29	M Alexander W.	11	16	P	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	12	
30	Farrel Anggito B. M.	11	16	L	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	10	
31	Reyhan Keisha	11	16	P	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	22	
32	Mayshella Olivia A. P.	11	17	P	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12	20	
33	Maheswara P.	11	17	L	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	35
34	M. Vica Cahyo G.	11	16	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	4	
35	Kyla Azzira	11	16	P	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	23	

**Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Coba Kedua Tingkat Kesukaran**

<b>TINGKAT KESUKARAN</b>		
<b>Butir</b>	<b>P</b>	<b>Kriteria</b>
1	0.571	Sedang
2	0.600	Sedang
3	0.143	Sukar
4	0.971	Mudah
5	0.971	Mudah
6	0.429	Sedang
7	0.914	Mudah
8	0.714	Mudah
9	0.971	Mudah
10	0.800	Mudah
11	0.143	Sukar
12	0.886	Mudah
13	0.829	Mudah
14	0.829	Mudah
15	0.743	Mudah
16	0.714	Mudah
17	0.943	Mudah

**Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Coba Kedua Daya Pembeda**

<b>DAYA PEMBEDA</b>		
<b>Butir</b>	<b>D</b>	<b>Kriteria</b>
1 (3)	0.071	Tidak Dapat Dibedakan
2 (4)	0.480	Daya Pembeda Baik
3 (5)	0.049	Tidak Dapat Dibedakan
4 (8)	0.143	Tidak Dapat Dibedakan
5 (9)	0.059	Tidak Dapat Dibedakan
6 (10)	0.147	Tidak Dapat Dibedakan
7 (12)	0.176	Tidak Dapat Dibedakan
8 (22)	0.474	Daya Pembeda Baik
9 (24)	0.143	Tidak Dapat Dibedakan
10 (26)	0.412	Daya Pembeda Baik
11 (29)	0.000	Tidak Dapat Dibedakan
12 (31)	0.235	Daya Pembeda sedang
13 (35)	0.353	Daya Pembeda sedang
14 (36)	0.353	Daya Pembeda sedang
15 (37)	0.529	Daya Pembeda Baik
16 (38)	0.588	Daya Pembeda Baik
17 (39)	0.118	Tidak Dapat Dibedakan

Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Coba Kedua Efektivitas Distraktor

EFEKTIVITAS DISTRAKTOR					
Butir	Pilihan Jawaban	dik yang Me	Kunci Jawaban	P	Klasifikasi
1	A	1	C	27%	Kurang Baik
	B	5		133%	Baik
	D	1		27%	Kurang Baik
	E	8		213%	Sangat Jelek
	A	0		0%	Jelek
2	B	0	C	0%	Jelek
	D	1		29%	Kurang Baik
	E	13		371%	Sangat Jelek
	A	5		67%	Baik
	B	3		40%	Kurang Baik
3	C	20	E	267%	Sangat Jelek
	D	2		27%	Kurang Baik
	A	0		0%	Jelek
	B	0		0%	Jelek
	C	0		0%	Jelek
4	D	1	E	400%	Sangat Jelek
	A	0		0%	Jelek
	B	0		0%	Jelek
	C	0		0%	Jelek
	D	0		0%	Jelek
5	E	1	C	400%	Sangat Jelek
	A	0		0%	Jelek
	B	0		0%	Jelek
	D	0		0%	Jelek
	E	1		400%	Sangat Jelek
6	A	0	B	0%	Jelek
	C	18		360%	Sangat Jelek
	D	1		20%	Jelek
	E	1		20%	Jelek
	A	0		0%	Jelek
7	B	0	D	0%	Jelek
	C	1		133%	Baik
	E	2		267%	Sangat Jelek
	A	2		80%	Sangat Baik
	C	1		40%	Kurang Baik
8	D	1	B	40%	Kurang Baik
	E	6		240%	Sangat Jelek
	B	0		0%	Jelek
	C	1		400%	Sangat Jelek
	D	0		0%	Jelek
9	E	0	A	0%	Jelek
	A	5		286%	Sangat Jelek
	B	0		0%	Jelek
	C	0		0%	Jelek
	E	2		114%	Sangat Baik
10	B	16	A	213%	Sangat Jelek
	C	12		160%	Kurang Baik
	D	0		0%	Jelek
	E	2		27%	Kurang Baik
	A	0		0%	Jelek
11	C	1	B	100%	Sangat Baik
	D	1		100%	Sangat Baik
	E	2		200%	Sangat Jelek
	A	1		67%	Baik
	B	0		0%	Jelek
12	D	4	C	267%	Sangat Jelek
	E	1		67%	Baik
	A	3		200%	Sangat Jelek
	B	1		67%	Baik
	D	0		0%	Jelek
13	E	2	C	133%	Baik
	A	2		89%	Sangat Baik
	B	0		0%	Jelek
	C	1		44%	Kurang Baik
	E	6		267%	Sangat Jelek
14	B	2	D	80%	Sangat Baik
	C	1		40%	Kurang Baik
	D	0		0%	Jelek
	E	7		280%	Sangat Jelek
	A	0		0%	Jelek
15	B	2	A	400%	Sangat Jelek
	C	1		40%	Kurang Baik
	D	0		0%	Jelek
	E	7		280%	Sangat Jelek
	A	0		0%	Jelek
16	B	2	E	400%	Sangat Jelek
	C	1		40%	Kurang Baik
	D	0		0%	Jelek
	E	7		280%	Sangat Jelek
	A	0		0%	Jelek
17	B	2	E	400%	Sangat Jelek
	C	0		0%	Jelek
	D	0		0%	Jelek
	A	0		0%	Jelek
	B	2		400%	Sangat Jelek

## Lampiran 14. Instrumen Penelitian

### INSTRUMEN PENELITIAN SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN BOLA BASKET TAHUN 2022

Nama :  
Kelas :  
Umur : Tahun \*(L / P)

TANDA TANGAN

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu alternatif jawaban menurut tingkat pemahaman Anda!

\*Silang salah satu

1. Dalam peraturan FIBA tahun 2022, durasi permainan dilaksanakan selama .....
  - a. 4 Quarter x 12 menit
  - b. 2 Quarter x 15 menit
  - c. 4 Quarter x 11 menit
  - d. 4 Quarter x 10 menit
  - e. 2 Quarter x 20 menitJawaban: D
2. Berapa lama penambahan waktu (overtime) dalam peraturan bola basket?
  - a. 5 menit
  - b. 7 menit
  - c. 9 menit
  - d. 4 menit
  - e. 10 menitJawaban: A
3. Area yang diperbolehkan tim untuk melakukan pemanasan sebelum pertandingan dimulai menurut Peraturan FIBA tahun 2022?
  - a. Area seluruh lapangan permainan
  - b. Area setengah lapangan di depan bangku pemain lawan
  - c. Area setengah lapangan di depan bangku pemain tim
  - d. Area tengah lapangan
  - e. Area di luar lapangan permainanJawaban: C
4. Prosedur Jump ball yang tepat dibawah ini adalah **kecuali**.....
  - a. Berdiri dengan kedua kaki di dalam setengah lingkaran pada *centre circle*
  - b. Pemain yang melakukan *jump ball* diperbolehkan meninggalkan area *centre circle* setelah bola ditepis secara sah
  - c. Pemain yang melakukan *jump ball* diperbolehkan meninggalkan area *centre circle* setelah bola ditepis secara sah
  - d. Pemain yang melakukan *jump ball* diperbolehkan meninggalkan area *centre circle* setelah bola ditepis secara sah

- b. Crew chief akan melambungkan bola secara vertikal ke atas di antara dua pemain yang berlawanan
- c. Bola ditepis dengan tangan oleh salah satu pemain yang melompat sebelum bola mencapai titik tertinggi
- e. Pelompat tidak boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali ketika bola berada di udara
- Jawaban: C
5. Situasi ketika bola yang diperebutkan oleh kedua tim yang saling berlawanan tidak mendapatkan penguasaan bola dari salah satu tim sampai wasit meniup peluit disebut .....
- a. Alternating possession
- b. Foul
- c. Jump ball
- d. Free throw
- e. Held ball
- Jawaban: E
6. Tim yang berhak mengawali Throw-in alternating possession pertama setelah jump ball dilakukan adalah ....
- a. Tim yang tidak mendapatkan penguasaan bola pertama
- b. Tim yang mencetak bola pertama kali dalam pertandingan
- c. Tim yang menjadi tuan rumah dalam pertandingan
- d. Tim yang mendapatkan penguasaan bola pertama
- e. Tim yang menjadi tamu dalam pertandingan
- Jawaban: A
7. Tembakan masuk yang dilakukan **diluar** garis three-point mendapatkan poin...
- a. 1
- b. 3
- c. 5
- d. 4
- e. 2
- Jawaban: B
8. Lemparan yang dilakukan oleh pemain yang berada di luar lapangan disebut .....
- a. Held ball
- b. Alternating possession
- c. Jump shoot
- d. Passing
- e. Throw in
- Jawaban: E
9. Berapa durasi waktu yang diberikan kepada pemain untuk melakukan throw-in?
- a. 4 detik
- d. 3 detik

- b. 7 detik
  - c. 5 detik
  - e. 10 detik
- Jawaban: C

10. Ketika tim terkena tim foul kemudian melakukan offensive foul, maka tim defensive mendapatkan?

- a. 1 free throw
  - b. Throw-in
  - c. 2 free throw
  - d. 3 free throw
  - e. 2 poin
- Jawaban: B

11. Berapa durasi time-out yang diberikan kepada tim?

- a. 1 menit 30 detik
  - b. 30 detik
  - c. 2 menit 30 detik
  - d. 2 menit
  - e. 1 menit
- Jawaban: E

12. Berapa total time out yang diberikan kepada masing masing tim dalam satu pertandingan?

- a. 4 kali
  - b. 6 kali
  - c. 3 kali
  - d. 5 kali
  - e. 7 kali
- Jawaban: D

13. Apabila seorang pemain melakukan dribble untuk kedua kalinya setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan .....

- a. Double dribble
  - b. 3 second
  - c. travelling
  - d. carrying
  - e. backcourt
- Jawaban: A

14. Pengertian travelling dalam permainan bola basket adalah ....

- a. Pergerakan yang tidak sah saat memegang bola basket dengan melangkah lebih dari tiga langkah tanpa memantulkan bola
- b. Pergerakan yang tidak sah saat memegang bola basket dengan melangkah lebih dari 2 langkah dengan memantulkan bola.
- d. Pergerakan yang tidak sah di mana seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan melangkah sekali atau lebih dari sekali ke segala arah dengan kaki yang sama.sedangkan kaki satunya digunakan untuk poros
- e. Pergerakan yang sah saat memegang bola basket dengan melangkah lebih dari tiga

Langkah tanpa memantulkan bola

- c. Pergerakan yang sah di mana seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan melangkah sekali atau lebih dari sekali ke segala arah dengan kaki yang sama. Sedangkan kaki satunya digunakan untuk poros.

Jawaban: A



15. Gambar di atas ini merupakan isyarat wasit untuk .....

- a. Double dribbling
- b. Carrying the ball
- c. 3 seconds
- d. Shot clock
- e. Travelling

Jawaban: E

16. Seorang pemain tidak boleh tetap berada di daerah bersyarat lawan lebih dari ... detik secara berturut turut ketika timnya sedang menguasai bola hidup di zona lawan.

- a. 25 detik
- b. 5 detik
- c. 3 detik
- d. 8 detik
- e. 12 detik

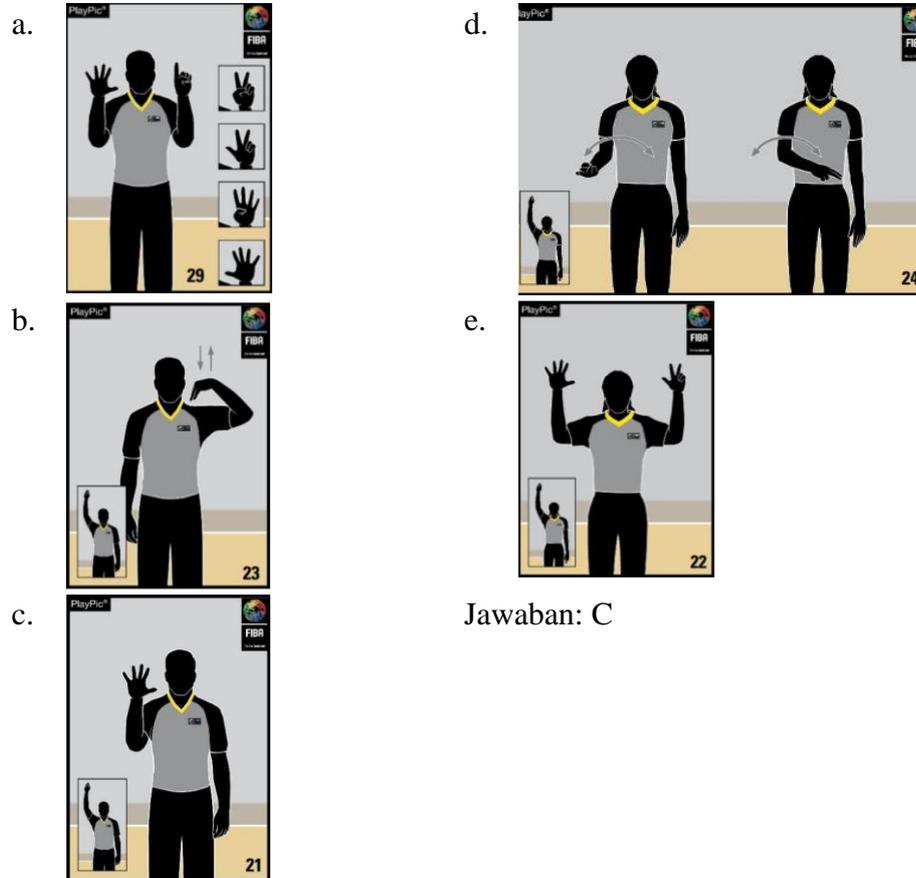
Jawaban: C

17. Seorang pemain yang memegang bola hidup dilapangan dan/atau throw-in dalam penjagaan ketat ketika seorang lawan dalam posisi penjagaan aktif yang sah pada jarak yang tidak lebih dari satu meter selama 5 detik disebut.....

- a. 24 seconds
- b. 3 seconds
- c. 8 seconds
- d. 5 seconds
- e. Shot clock

Jawaban: D

18. sinyal wasit yang benar tentang pelanggaran 5 seconds adalah .....



Jawaban: C

19. pelanggaran yang dilakukan pada saat pengusahaan bola berada di zona bertahan selama 8 detik adalah.....

- a. Unsportmanlike foul
- b. goaltending
- c. Show 8 fingers
- d. Violation 8 seconds
- e. Technical foul

Jawaban: D

20. pengertian dari shot clock atau 24 seconds adalah.....

- a. Penyerang melakukan tembakan selama 24 detik dan mengenai ring
- b. Penyerang tidak melakukan atau usaha tembakan selama 24 detik dan tidak mengenai ring.
- c. Penyerang melakukan dribbling selama 24 detik di zona bertahan
- d. Penyerang tidak mengumpan bola selama 24 detik
- e. Jeda waktu antara quarter 1 ke quarter 2

Jawaban: B

21. ketika tim penyerang melakukan pelanggaran 24 seconds, tim bertahan mendapatkan .....
- a. 2 Free throw
  - b. Team foul
  - c. Throw-in
  - d. Technical foul
  - e. Unsportsmanlike foul
- Jawaban: C



22. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk .....
- a. Goaltending
  - b. Shot clock
  - c. Travelling
  - d. Shot clock reset
  - e. Illegal cylinder
- Jawaban: B

23. Ketika bola tim penyerang sudah berada di zona menyerang (frontcourt) tiba-tiba bola diumpan ke rekan zona bertahan (backcourt), yang terjadi adalah pelanggaran .....
- a. Back Ball / Backcourt
  - b. Half court
  - c. goaltending
  - d. Carrying the ball
  - e. Full court
- Jawaban: A

24. Pelanggaran yang terjadi ketika pemain bertahan menyentuh bola yang berada pada fase turun menuju ring setelah melakukan tembakan disebut.....
- a. goaltending
  - b. shooting
  - c. Fade away
  - d. Fake shoot
  - e. blocking
- Jawaban: A

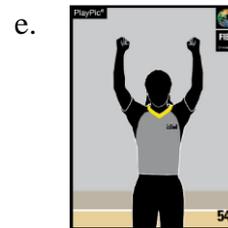
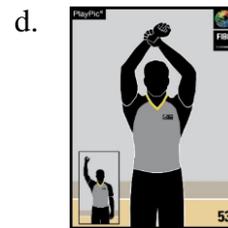
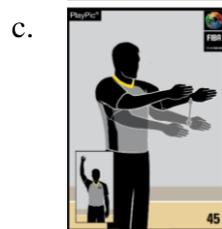
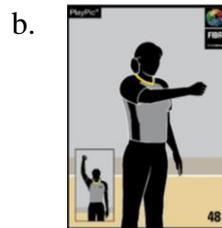
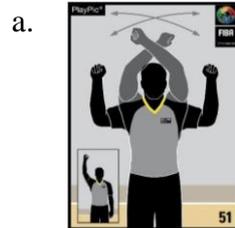


25. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....
- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| a. travelling            | d. Illegal Cylinder |
| b. Back Ball / Backcourt | e. Goaltending      |
| c. Substitution          | Jawaban: E          |
26. pelanggaran dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif merupakan pengertian dari .....
- |              |              |
|--------------|--------------|
| a. Violation | d. Foul      |
| b. Holding   | e. Screening |
| c. Pushing   | Jawaban: D   |
27. batas *personal foul* selama satu pertandingan adalah...
- |           |            |
|-----------|------------|
| a. 3 foul | d. 6 foul  |
| b. 4 foul | e. 7 foul  |
| c. 5 foul | Jawaban: C |
28. pelanggaran yang dilakukan ketika ada persinggungan perseorangan antara tim bertahan terhadap tim penyerang yang memegang bola dengan melakukan kontak fisik adalah ....
- |             |              |
|-------------|--------------|
| a. Pushing  | d. Blocking  |
| b. Holding  | e. Screening |
| c. Charging | Jawaban: B   |
29. Gerakan screening yang sah saat mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang diinginkan di lapangan?
- |                                       |                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| a. Tidak bergerak (dalam silindernya) | d. Mendorong lawan                    |
| b. Bergerak (dalam silindernya)       | e. Menyinggung kaki lawan (mentackle) |

- c. Tidak memberi jarak yang cukup dalam mencegah lawan

Jawaban: A

30. ketika seorang pemain bertahan mengganggu zona cylinder pemain penyerang, maka pemain akan diberi sanksi illegal cylinder. Sinyal wasit yang benar untuk illegal cylinder adalah .....



Jawaban: C



Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....

- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| a. Handchecking | d. Hooking  |
| b. Pushing      | e. Blocking |
| c. Holding      | Jawaban: B  |

32. Situasi manakah yang salah saat terjadi double fouls?

- a. Kedua fouls adalah fouls pemain  
 b. Kedua fouls melibatkan kontak fisik  
 c. Kedua fouls berada diantara 2 lawan yang sama yang saling melakukan fouls
- d. Kedua fouls adalah foul dengan kategori yang sama (personal atau unsportsmanlike/disqualifying)  
 e. A, B, C, dan D tidak ada yang benar  
 Jawaban: E
33. Manakah hal yang berpotensi *Technical Foul* adalah?  
 a. Melakukan pelanggaran Traveling berkali-kali  
 b. Melakukan Violation  
 c. Berkata kasar dan memaki saat sedang dalam permainan  
 d. Sering melakukan Free Throw  
 e. Dribbling terlalu keras  
 Jawaban: C
34. Berapa kali batas pelanggaran *Technical Foul* untuk tiap perorangan agar tidak dikeluarkan?  
 a. 2 kali  
 b. 3 kali  
 c. 4 kali  
 d. 5 kali  
 e. 1 kali  
 Jawaban: A
35. Apa yang dimaksud dengan *Unsportsmanlike foul*?  
 a. Memuji Tim serta memberi semangat kepada tim.  
 b. Melakukan selebrasi saat memasukkan bola  
 c. Perbuatan tidak terpuji yang dilakukan pemain kepada pemain musuh contohnya mendorong terlalu keras, memukul, dan sebagainya.  
 d. Melakukan pelanggaran yang tidak disengaja dengan upaya mengambil bola lawan.  
 e. Pelanggaran yang dilakukan secara tidak sengaja bersama tim  
 Jawaban: C
36. *Unsportsmanlike Foul* akan dikenakan kepada .....  
 a. Team  
 b. Pelatih  
 c. Individu  
 d. Penonton  
 e. Team Lawan  
 Jawaban: C

37. Hal yang didapatkan tim saat musuh mendapat *Unsportmanlike Foul* adalah .....

- a. Free Throw 1 kali
- b. Melakukan Throw-in
- c. Mendapatkan Penguasaan bola
- d. Free Throw 2 kali dan penguasaan bola menjadi milik tim
- e. Free Throw 3 kali

Jawaban: D



38. Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran .....

- a. Unsportmanlike Foul
- b. Disqualifying Foul
- c. Technical Foul
- d. Illegal Cylinder
- e. Holding

Jawaban: A

39. Diskualifikasi terjadi jika tim mendapatkan pelanggaran **kecuali**.....

- a. Technical Foul dan Unsportmanslike foul secara berulang dalam satu pertandingan
- b. Melakukan kekerasan fisik
- c. Melakukan perkelahian dengan team musuh
- d. Memprovokasi penonton untuk saling melakukan kekerasan
- e. Memberikan semangat kepada team

Jawaban: E

40. Perkelahian dalam Bola Basket sangat dihindari dikarenakan sebagai berikut, **kecuali**.....

- a. Saling merugikan satu sama lain
- b. Membangun Fair Play dalam permainan
- c. Tidak membangun Sportivitas
- d. Memberikan ruang untuk keindahan permainanbola basket
- e. Perkelahian membuat penonton semakin bersemangat

Jawaban: E

## Lampiran 15. Data Penelitian

No	Nama Lengkap	Kelas	Unur	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total	Ranking	
1	Lukas Adland Engelbert N.	10	15	L	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	28		
2	Radin Muhammad B. S. U	10	15	L	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	32	4
3	Deffia Afr M. A.	10	16	L	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	16
4	Jawza G. P.	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	8
5	Aziz R. S.	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	5	
6	Umar A.	10	15	L	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	11	
7	Vincencus Deo W. N.	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	12	
8	Muhammad Firdaus R.	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	1	
9	Gento Al Fahrezi	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	6	
10	Larediyo F. Z	11	16	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	7	
11	Daniel Lintang S.	10	15	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	10	
12	Muhammad Navis I.	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	18	
13	Benaya Natarya Devon L.	10	15	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	9	
14	Thoriq Hilmi F.	10	15	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	2	
15	Wiranara Arundaya J.	10	14	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	3	
16	Ayurna Dyah L.	10	15	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	20	
17	Arella Hasanajalae N.	10	14	P	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	24	
18	Shatya Indah Abigail T.	10	15	P	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	25	
19	Naysilla Quintessa W.	10	16	P	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	26	
20	Aurelia Athaya Z.	10	15	P	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	27	
21	Syarifah Zain L.	11	15	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	21	
22	Avryl Nanetta R.	10	16	P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	23	
23	Tiara Fahrani	10	15	P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	22	
24	Anantya Kusuma T.	11	16	P	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	19	
25	Salsabila Mevia N. S	11	16	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	13	
26	Annida Putri K.	11	15	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	15	
27	Meinabela Azhar R. H.	11	16	P	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	17	
28	Ken Anangya Noor P.	11	16	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	14	

## Lampiran 16. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN		about:bl
	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN</b> 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/76/UN34.16/PT.01.04/2023	30 Agustus 2023
Lamp.	: 1 Bendel Proposal	
Hal	: Izin Penelitian	
Yth.	<b>Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta</b> <b>Jl. HOS Cokroaminoto No.10, Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55253</b>	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:		
Nama	: Hardiman	
NIM	: 19601241132	
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1	
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir	: TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN BOLA BASKET DALAM PERATURAN FIBA TAHUN 2022 PADA PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMA NEGERI 1 TELADAN YOGYAKARTA	
Waktu Penelitian	: 31 Agustus - 7 September 2023	
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, Kemahasiswaan dan Alumni,
Tembusan :		Prof. Dr. Guntur, M.Pd. NIP 19810926 200604 1 001
1. Kepala Layanan Administrasi;		
2. Mahasiswa yang bersangkutan		

## Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

	<b>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KOTA YOGYAKARTA SMAN 1 YOGYAKARTA</b>	
	<i>ꦏꦼꦧꦸꦩꦠꦶꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦠꦺꦩꦸꦢꦺꦴꦲꦶꦫꦒꦶ</i>	
	<small>Jalan HOS. Cokroaminoto 10 Yogyakarta Telp. 0274-513454 Fax. 0274-542604 Website: www.sman1yogya.sch.id e-mail: smasiji_teladan@yahoo.com Kode Pos 55253</small>	
	<hr/> <b>SURAT KETERANGAN</b> <hr/>	
Nomor : 421 / 408		
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Yogyakarta:		
Nama :	Drs. JUMADI, M.Si	
NIP :	19640927 198703 1 014	
Pangkat, Golongan :	Pembina Tk I, IV/b	
Jabatan :	Kepala Sekolah	
Menerangkan bahwa:		
Nama :	Hardiman	
NIM :	19601241132	
Program Studi :	Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1	
Fakultas :	Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan	
Universitas :	Universitas Negeri Yogyakarta	
Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Yogyakarta mulai tanggal senin-selasa 4-5 September dengan judul penelitian "Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Tentang Peraturan FIBA Tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta"		
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Yogyakarta, 4 Oktober 2023		
		
Drs. JUMADI, M.Si. NIP. 19640927 198703 1 014		

## Lampiran 18. Dokumentasi



Peneliti menjelaskan mengenai pengerjaan instrumen



Peserta mengerjakan instrumen

