

**TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET PADA
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN
MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
Lyvia Meilasari
NIM. 20601241010

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG

Disusun oleh:
Lyvia Meilasari
NIM. 20601241010

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk

Dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang
bersangkutan

Yogyakarta, 27 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Olahraga

Disetujui,

Dosen Pembimbing,


Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001


Dr. Yudanto, S.Pd., Jas.,M.Pd
NIP. 198107022005011001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lyvia Meilasari

NIM : 20601241010

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket Pada Peserta Didik
Kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang

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

Yogyakarta, 27 Februari 2024
Yang menyatakan,



Lyvia Meilasari
NIM. 20601241010

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG

TUGAS AKHIR SKRIPSI

LYVIA MEILASARI
NIM. 20601241010

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 13 Maret 2024

Nama/Jabatan

Dr. Yudanto, S.Pd., Jas.,M.Pd.
(Ketua Tim Pengaji)

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
(Sekretaris Tim Pengaji)

Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
(Pengaji Utama)

Tanda Tangan

Tanggal

26/3/2024

26 - 03 - 2024

26 Maret 2024

Yogyakarta, 26 Maret 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19306262008121002 +

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras, tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan, tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

“Bersinarlah seperti matahari, tebarkan kehangatanmu, dan taklukkan gelapnya malam dengan semangatmu yang menyala”

(Lyvia Meilasari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur atas rahmat Allah, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi ini hingga selesai dengan waktu yang ditetapkan. Karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Teruntuk ayahku, Lilik Sarjono, sebagai tanda bakti dan hormat, yang selalu mendoakan dan menyemangati sampai di titik ini, dimana penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan lancar.
2. Teruntuk ibunda, Ernawati, yang selalu memberikan kasih sayang dan penuh cinta kasih. Terimakasih untuk setiap kata, nasehat, dan kesabaran hati dalam mendidik serta membesarkan penulis.
3. Kakakku, Yoga Prasetyo, yang selalu memberikan dorongan motivasi hingga bisa ke tahap saat ini. Terimakasih atas materi dan dukungannya selama ini serta doa-doa baiknya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaiannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh S.Or., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Drs. Ngatman, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penyusunan pra proposal hingga selesaianya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A., Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan
5. Dr. Yudanto, S.Pd, Jas.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala sekolah, guru, serta peserta didik SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yang telah membantu selama penelitian.
7. Keluarga besar PJKR A 2020 yang selalu mendukung dan memberikan semangat selama proses perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 27 Februari 2024

Penulis,



Lyvia Meilasari

NIM. 20601241010

**TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN
MAGELANG**

Oleh:
Lyvia Meilasari
NIM. 20601241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yang berjumlah 352 peserta didik baik putra maupun putri. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* dari jumlah keseluruhan yaitu 78 peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini adalah *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori "baik sekali" sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 6%, kategori "baik" sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 22%, kategori "cukup" sebanyak 21 peserta didik dengan persentase 27%, kategori "kurang" sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 41%, dan kategori "kurang sekali" sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang dalam kategori "kurang".

Kata kunci: bermain bola basket, keterampilan, peserta didik

**LEVEL OF BASKETBALL PLAYING SKILLS OF ELEVENTH GRADE STUDENTS
OF SMA NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG**

Abstract

This research aims to determine the level of basketball playing skills of eleventh grade students of SMA Negeri 1 Muntilan (Muntilan 1 High School), Magelang.

This research was a descriptive quantitative study with a survey method. The research population was eleventh grade students at SMA Negeri 1 Muntilan Magelang, totaling 352 students, both male and female students. The sample selection used a proportionate stratified random sampling technique from a total of 78 students. The research instrument was the Games Performance Assessment Instrument (GPAI). The data analysis was done by using descriptive analysis with percentages.

The research results show that in the "very high" level there are 5 students with a percentage of 6%, in the "high" level there are 17 students with a percentage of 22%, in the "medium" level there are 21 students with a percentage of 27%, in the "low" level there are 32 students with a percentage of 41%, and in the "very low" level there are 3 students with a percentage of 4%. Hence, it can be concluded that the basketball playing skills of eleventh grade students of SMA Negeri 1 Muntilan Magelang are in the "low" level.

Keywords: playing basketball, skills, students



Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

Prof. Dr. Cerika Rismayanti, M.Or.
NIP 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 1 April 2024

Disetujui
Dosen Pembimbing,

Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP 19810702 200501 1 001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMPAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Keterampilan.....	11
2. Hakikat Pembelajaran Permainan Bola Basket	13
3. Hakikat Keterampilan Bermain Bola Basket	17
4. Teknik Dasar Permainan Bola Basket.....	19
5. Karakteristik Peserta Didik SMA.....	39
6. Penilaian <i>GPAI</i>	42
B. Kajian Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	47

BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
1. Populasi Penelitian	50
2. Sampel Penelitian.....	50
D. Definisi Operasional Variabel.....	52
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	53
1. Teknik Pengumpulan Data	53
2. Instrumen Penelitian.....	54
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	58
1. Validitas Instrumen	58
2. Reliabilitas Instrumen	60
G. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Implikasi Penelitian.....	70
C. Keterbatasan Penelitian	71
D. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian.....	78
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	79
Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta Didik Yang Mengikuti Tes Tingkat Keterampilan Bermain Bolabasket	80
Lampiran 4. Lembar Penilaian GPAI.....	83
Lampiran 5. Data Hasil Uji Coba Penelitian.....	84
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Penelitian.....	85
Lampiran 7. Data Penelitian Tes Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket ...	86
Lampiran 8. Kategori Keterampilan Bermain Bolabasket.....	90
Lampiran 9. Deskripsi Statistik.....	92
Lampiran 10. Tes Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Umpan Setinggi Dada	21
Gambar 2. Umpan Pantul.....	22
Gambar 3. Umpan di Atas Kepala	23
Gambar 4. <i>Baseball Pass</i>	24
Gambar 5. Tembakan <i>Lay Up</i>	28
Gambar 6. <i>One Hand Set Shoot</i>	29
Gambar 7. <i>Jump Shoot</i>	30
Gambar 8. <i>Three Point FieldGoal Area</i>	32
Gambar 9. <i>Hook Shoot</i>	33
Gambar 10. <i>Change of direction</i>	34
Gambar 11. <i>One-two stop</i>	35
Gambar 12. <i>Jump stop</i>	36
Gambar 13. <i>Front turn</i> dan <i>Reserve turn</i>	36
Gambar 14. <i>Two foot</i> dan <i>One foot jump</i>	37
Gambar 15. <i>Side step (Slide step)</i>	37
Gambar 16. <i>Attack</i> dan <i>Retreat step</i>	38
Gambar 17. <i>Drop step</i> dilanjutkan dengan <i>side step</i>	39
Gambar 18. <i>Drop step</i> dilanjutkan dengan berlari	39
Gambar 19. Bagan Kerangka Berpikir	48
Gambar 20. Grafik Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket	65
Gambar 21. Peralatan Tes Keterampilan Bermain Bola Basket	94
Gambar 22. Pengarahan Tes Kepada Testee.....	94
Gambar 23. Teste melakukan pemanasan sebelum tes dilakukan	94
Gambar 24. Pertandingan bola basket dalam pengambilan data.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Komponen Permainan yang Diamati di GPAI.....	44
Tabel 2. Subjek Penelitian.....	52
Tabel 3. Komponen dan Kriteria Penampilan GPAI	56
Tabel 4. Aspek Penilaian Permainan Bola Basket	57
Tabel 5. Pengamatan Penampilan Bermain Bola Basket	57
Tabel 6. Deskripsi Statistik Keterampilan Bermain Bola Basket	64
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur dengan melibatkan gerakan tubuh secara berulang-ulang. Olahraga merupakan aktivitas gerak manusia dengan teknik tertentu dalam pelaksanaanya, terdapat unsur bermain, ada rasa senang, dan dilakukan pada waktu luang sehingga mendapatkan kepuasan tersendiri. Olahraga merupakan sebagian kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari karena dapat meningkatkan daya tahan tubuh seseorang. Olahraga dapat dilakukan oleh semua kalangan, baik dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Pada hakikatnya, manusia tidak dapat dipisahkan dari kegiatan olahraga baik sebagai salah satu pekerjaan khusus, sebagai tontonan, rekreasi, mata pencaharian, kesehatan, maupun budaya. Olahraga merupakan kebutuhan hidup manusia, sebab apabila melakukan olahraga dengan teratur akan membawa pengaruh yang baik terhadap perkembangan jasmaninya (Khairuddin, 2017).

Saat ini, banyak cabang olahraga yang digemari oleh semua masyarakat, salah satunya adalah cabang olahraga permainan bola basket. Permainan bola basket merupakan olahraga bola berkelompok yang terdiri dari dua tim, yang beranggotakan lima orang dalam setiap timnya dengan tujuan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan bola basket merupakan permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat (Kosasih, 2008). Permainan bola basket diciptakan oleh Dr. James A. Naismith, yaitu salah satu guru pendidikan jasmani *Young Mens*

Christian Association (YMCA) Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat pada tahun 1891 (Oliver, 2004). Permainan bola basket mulai menyebar begitu pesat hingga tahun 1920 dan menjadi olahraga nasional di negara Amerika. Setelah mengalami perkembangan dan sosialisasi yang baik, olahraga bola basket menyebar ke luar negara Amerika, bahkan sampai negara Indonesia.

Permainan bola basket saat ini sudah berkembang pesat di negara Indonesia. Dengan berkembangnya permainan bola basket di Indonesia, maka dibentuklah organisasi induk bola basket Indonesia yaitu Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI). Perkembangan bola basket telah didukung oleh banyaknya event-event pertandingan yang diselenggarakan secara regular pada tingkat umur tertentu, mulai dari yang berskala kecil, seperti LIBALA untuk siswa SMP, HSBL dan DBL untuk pelajar SMA, LIBAMA untuk mahasiswa hingga Kompetisi NBL (*National Basketball League*) yang berskala nasional. Pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan yang efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Penguasaan kemampuan teknik dasar menjadi penting untuk dimiliki setiap pemain selain kemampuan taktik dalam permainan sehingga performa pada saat bermain dapat berjalan dengan baik (Malik et al., 2019).

Dalam bermain bola basket, maka setiap pemain perlu memiliki keterampilan gerak. Keterampilan merupakan kemahiran atau penguasaan suatu hal yang memerlukan gerak tubuh dan diperoleh melalui latihan-latihan (Hapsari et al., 2013). Keterampilan dipandang sebagai satu perbuatan yang

merupakan sebuah indikator dari tingkat kemahiran dan dapat dinyatakan untuk menggambarkan tingkat kemahiran seseorang untuk melaksanakan suatu tugas. Keterampilan bermain bola basket perlu didukung dengan fisik, teknik, mental yang bagus. Menurut (Prasetyo, 2013), faktor keterampilan bermain bola basket ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam faktor internal mencakup teknik, psikologis, dan fisik. Sedangkan faktor eksternal meliputi fasilitas, motivasi, dan lingkungan.

Keterampilan bermain bola basket merupakan komponen fundamental dan harus dikuasai oleh setiap pemain. Kemampuan atau penampilan seorang pemain bola basket sangat dipengaruhi oleh tingkat penguasaan keterampilan bermain. Pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan keterampilan teknik dasar yang baik. Keterampilan bermain bola basket dapat dilakukan dengan teknik dasar yang diantaranya adalah menggiring bola (*dribbling*), menembak bola (*shooting*), mengoper bola (*passing*), bertahan (*defense*), *lay up*, *rebound*, dan *pivot*. Sama halnya dalam permainan dan pertandingan, teknik dasar yang dimiliki seseorang merupakan modal awal yang penting untuk diketahui dalam proses pembelajaran. Setiap pemain bola basket perlu menerapkan teknik dasar tersebut agar permainan dapat dilakukan dengan baik.

Dribbling adalah membawa bola ke depan dengan cara memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. *Passing* atau operan adalah memberikan bola ke teman dalam permainan bola basket. Gerakan *shooting* merupakan kesatuan

gerakan yang melibatkan mekanika dasar, termasuk pandangan mata, keseimbangan, posisi tangan, pegaturan siku, dan irama tembakan (Wissel, 2000). *Lay-up* merupakan salah satu *shooting* dalam bola basket yang dalam pelaksanaannya diharuskan melakukan *two step* dan *hop* (Hanna, 2014, p. 6). *Pivot* dalam bola basket adalah gerakan memutar badan dengan bertumpu pada satu kaki sebagai porosnya sambil memegang bola basket. Sedangkan *rebound* merupakan salah satu istilah yang dipakai dalam olahraga basket dimana pemain mendapatkan bola pantul yang gagal masuk ke dalam ring.

Pembelajaran bola basket di sekolah ditargetkan agar peserta didik dapat bermain bola dengan menerapkan berbagai teknik dasar yang ada. Melalui kegiatan pembelajaran bola basket, diharapkan peserta didik dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran penjasokes serta dapat meningkatkan bakat, minat, keterampilan, dan sebagai ajang prestasi (Prasetyo & Sukarmin, 2017). Guru PJOK senantiasa menerapkan model-model mengajar yang bervariasi agar peserta didik dapat belajar dengan maksimal, khususnya pada permainan bola basket dalam pembelajaran penjas.

Di sekolah menengah atas, khususnya di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang permainan bola basket merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran dari kelas 10 hingga kelas 12. Dalam kurikulum merdeka, materi permainan bola basket kelas XI masuk ke dalam tujuan pembelajaran sebagai berikut: “Peserta didik dapat mempraktikkan keterampilan gerak dalam berbagai permainan invasi”

dengan indikator tujuan pembelajaran, yaitu “Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak mengoper, menangkap, menggiring, menembak, *rebound*, dan *pivot* dalam permainan bola basket”. Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran PJOK bertujuan peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktekkan keterampilan gerak dasar permainan bola basket yaitu *dribble*, *passing*, dan *shooting*.

Kompetensi pengetahuan dan keterampilan teknik dasar menjadi modal yang cukup penting bagi pemain bola basket. Peserta didik dapat menerapkan teknik dasar yang baik dan benar dengan pemahaman teknik tersebut dan melakukan latihan secara berulang. Keterampilan dasar sangat menentukan jalannya permainan selama pertandingan bermain bola basket serta keterampilan bermain tergantung pada pelaksanaan bermain dengan melihat beberapa aspek. Peserta didik perlu melakukan gerakan teknik secara berulang agar pada saat pelaksanaan teknik dasar gerakannya benar dan tidak kaku. Untuk mendapatkan performa pada saat pelaksanaan teknik dasar, maka peserta didik perlu melakukan gerakan teknik dasar sesuai dengan contoh yang diperagakan oleh guru PJOK atau melihat referensi dari buku maupun sosial media untuk mendapatkan gerakan yang baik dan benar.

Pembelajaran permainan bola basket dilakukan dengan pengenalan teknik dasar dan bermain (*game*) dengan dibagi 2 tim. Untuk awal pertemuan, peserta didik diperkenalkan tentang teknik dasar dan peserta didik akan melakukan teknik dasar tersebut. Peserta didik yang melakukan keterampilan

gerak dasar dengan baik maka akan memiliki hasil yang baik pula, begitupun sebaliknya. Dalam setiap pembelajaran di sekolah, maka akan ada hasil dari kemampuan belajar melalui penilaian yang diberikan oleh guru, khususnya pada pelajaran PJOK. Menurut Permendikbud (2016), “Penilaian merupakan sebuah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik”. Penilaian merupakan memberikan dan menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan kriteria tertentu (Sudjana, 2017).

Penilaian dalam sebuah pembelajaran dapat dilihat dari tiga aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif memiliki tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif memiliki tingkatan yang meliputi penerimaan (*receiving*), jawaban (*responding*), dan karakteristik nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak (Khotimah & Darwati, 2020). Penilaian pada saat permainan bola basket dapat dilakukan dengan menggunakan penilaian *Game Performance Assesmen Instrumen (GPAI)* yang mencakup tujuh komponen, yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), menyesuaikan diri (*adjust*), melapis teman (*cover*), memberi dukungan (*support*), menjaga lawan (*guard*), dan kembali ke pangkalan (*base*).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Muntilan, diketahui bahwa peserta didik kelas XI sudah mengetahui dan memahami secara teori terkait materi permainan bola basket. Peserta didik sudah mempelajari

permainan bola basket sejak kelas X, dimana pada saat pelaksanaan praktik fokus dalam perkenalan teknik dasar saja. Pelaksanaan permainan oleh peserta didik di kelas XI masih belum sepenuhnya menerapkan dari komponen penilaian GPAI dimana terdapat beberapa peserta didik yang dapat melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket, namun terdapat juga peserta didik yang kurang tepat dalam pelaksanaan teknik dasar bola basket (*skill execution*). Hal tersebut dapat dibuktikan ketika pembelajaran PJOK dalam materi permainan bola besar pada saat menerapkan teknik dasar bahkan pada saat permainan (*game*) dilakukan.

Komponen GPAI dalam permainan bola basket selanjutnya yaitu terdapat peserta didik yang kurang tepat dalam mengambil keputusan (*decision making*) pada saat permainan berlangsung. Contohnya adalah seharusnya bola di lambungkan dengan teknik *overhead* untuk operan jarak jauh, namun di *passing* kan dengan *bounce pass*, sehingga bola dapat direbut dengan mudah oleh lawannya. Selain itu, terdapat peserta didik yang pasif dalam bermain bola basket, sehingga *support* yang diberikan pada teman satu timnya kurang maksimal. Salah satu aspek yang penting dalam bermain bola basket adalah membangun *attitude* atau sikap para pemain, sehingga *support* perlu dimiliki oleh setiap pemain.

Penilaian yang diberikan kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang, khususnya pada pelajaran PJOK umumnya hanya menilai dari pelaksanaan teknik dasar yang dilakukan. Dalam materi permainan basket, penilaian yang dilakukan adalah berapa kali peserta didik dapat memasukkan

bola ke dalam keranjang (ring) dengan melakukan teknik *shooting*. Selain itu teknik menggiring bola (*dribbling*) dapat dilihat dengan pelaksanaan teknik dengan melewati *cone* secara zig-zag dan *passing* kepada teman dengan jarak yang sudah ditentukan oleh guru PJOK.

Dengan penilaian teknik dasar tersebut, guru PJOK belum pernah memberikan penilaian terhadap peserta didik dengan melihat beberapa aspek yang tertuang dalam penilaian GPAI (*Game Perfomance Assesmen Instrumen*). Aspek tersebut di antaranya adalah pengambilan keputusan dalam bermain (*decision making*), pelaksanaan keterampilan (*skill execution*), dukungan terhadap teman satu timnya (*support*) pada saat bermain bola basket. Teknik dasar dalam permainan bola basket masuk ke dalam aspek pelaksanaan keterampilan (*skill execution*), jadi bukan hanya teknik dasarnya saja yang dinilai, namun aspek lain juga dinilai untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket.

Berdasarkan fakta dari latar belakang tersebut, maka peneliti ingin menyusun instrumen penilaian untuk mengetahui tingkat keterampilan pada peserta didik, khususnya pada saat bermain bola basket di sekolah. Dengan permasalahan yang terjadi, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terdapat peserta didik yang kurang tepat dalam melakukan teknik dasar pada saat permainan bola basket.
2. Terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan dalam mengambil keputusan pada saat bermain bola basket.
3. Peserta didik bermain pasif, sehingga *support* yang diberikan pada teman satu timnya kurang maksimal.
4. Penilaian yang hanya dilakukan pada saat pelaksanaan teknik dasar, belum dilaksanakan penilaian untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket dengan menggunakan instrumen GPAI.
5. Belum diketahui tingkat keterampilan bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu ada pembatasan masalah agar permasalahan menjadi lebih spesifik, jelas, terpusat, dan tidak meluas sehingga tujuan penelitian tercapai. Masalah yang akan di teliti hanya salah satu faktor saja yaitu “Tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Seberapa besar tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan bahan referensi untuk menunjukkan bukti-bukti secara ilmiah tentang keterampilan bermain bola basket.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan bermain bola basket untuk mencapai prestasi.

- b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mengembangkan dan membina olahraga, khususnya pada cabang olahraga permainan bola basket.

- c. Bagi Penulis

Dapat dijadikan sebagai karya ilmiah untuk referensi dan komparasi bagi peneliti yang lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Keterampilan

Istilah terampil dapat diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas dan sebagai indikator suatu tingkat kemahiran pada seseorang. Keterampilan merupakan sebuah kemampuan atau penguasaan tertentu yang memerlukan gerak tubuh dan diperoleh melalui proses latihan. Keterampilan pada dasarnya merupakan hal yang bersifat individual, dan setiap orang dapat memiliki tingkat keterampilan yang berbeda tergantung pada pengalaman dan kemampuan mereka. Untuk mencapai suatu tingkat keterampilan yang baik, maka perlu memperhatikan beberapa faktor diantaranya adalah faktor individu, dimana terdapat kemauan dan keseriusan dari individu itu sendiri berupa motivasi yang besar untuk menguasai sebuah keterampilan. Sedangkan faktor yang kedua yaitu proses belajar mengajar, dimana kondisi belajar dapat menyesuaikan dengan potensi individu dan lingkungan yang sangat berperan dalam penguasaan keterampilan, untuk faktor yang terakhir yaitu situasional (Ma'mun & Saputra, 2000).

Menurut Wardani (dalam Yona, 2018), menjelaskan keterampilan merupakan suatu minat atau bakat individu yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Menurut Robbins et al. (2018) “Keterampilan merupakan kapasitas seseorang untuk melaksanakan sebagai tugas dalam pekerjaan tertentu”. Keterampilan merupakan derajat keberhasilan pada

seseorang yang konsisten dalam mencapai tujuan dengan efektif dan efisien yang ditentukan oleh kecepatan, ketepatan, bentuk, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Seseorang dapat dikatakan terampil apabila kegiatan yang dilakukan ditandai dengan kualitas yang tinggi (cepat dan cermat).

Menurut Nasihudin & Hariyadin (2021), “Keterampilan merupakan ukuran yang dimiliki seseorang untuk membuat atau mewujudkan sesuatu, baik bersifat materi maupun non materi yang dapat dijadikan modal dalam mencapai tujuan”. Kategori atau klasifikasi keterampilan secara umum adalah: 1) keterampilan umum (*general life skills*), 2) keterampilan intelektual (*intelektual life skills*), 3) keterampilan emosional (*emosional life skills*), 4) keterampilan sosial (*social life skills*), dan 5) keterampilan kejujuran (*vocational life skills*) (Sunarti & Purwani, 2016).

Menurut (Karisman, 2020), penguasaan keterampilan kecabangan olahraga perlu dimiliki oleh setiap pemain olahraga. Keterampilan dalam melakukan teknik kecabangan khususnya olahraga pemain sangat penting dikuasai, namun keterampilan teknik yang baik belum tentu menjadi jaminan seseorang untuk dapat melakukan permainan yang sebenarnya. Menurut (Prawirasaputra, 2000), penguasaan keterampilan pada setiap cabang olahraga berdasarkan pada penguasaan keterampilan dasar yaitu keterampilan dasar tersebut secara umum terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu: (1) keterampilan lokomotor, (2) keterampilan non lokomotor, dan (3) keterampilan manipulatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan pada bidang tertentu yang membutuhkan pikiran dan tenaga. Keterampilan juga merupakan gerakan-gerakan dasar dalam olahraga yang dilakukan dengan menggunakan teknik gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk menghasilkan beberapa hasil secara maksimal. Keterampilan juga kemampuan untuk mencapai hasil dari suatu penampilan yang dipengaruhi oleh faktor latihan, individu, dan situasional, dimana pada saat pelaksanaan latihan maka dibutuhkan keteraturan dan terukur.

2. Hakikat Pembelajaran Permainan Bola Basket

a. Pengertian Bola Basket

Bola basket merupakan sebuah permainan yang masuk ke dalam permainan bola besar yang dimainkan secara berkelompok dan dimainkan oleh dua tim, dimana masing-masing tim terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Dalam permainan bola basket, keranjang atau ring yang diserang oleh suatu tim adalah keranjang lawan dan keranjang atau ring yang dipertahankan oleh suatu tim adalah keranjang atau ring nya sendiri. Pemenang dalam permainan bola basket ditentukan dengan tim yang mencetak angka lebih banyak pada akhir waktu permainan. Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang memiliki

aktivitas gerak yang melibatkan kemampuan, teknik, dan taktik untuk mencapai tujuan permainan.

Menurut (Fatahilah, 2018), permainan bola basket adalah olahraga yang berdasarkan kebiasaan, dimana untuk menjadi seorang atlet bola basket yang baik, maka dibutuhkan proses latihan secara berulang dan bekelanjutan (*continue*) agar memperoleh teknik, taktik, dan kondisi prima dalam permainan yang bagus. Menurut (Edwards et al., 2018), basket merupakan olahraga intermiten yang berbasis di lapangan, tim yang terdiri dari *intensity movements* tinggi yang dilakukan secara berulang seperti perubahan arah, percepatan dan perlambatan diselingi dengan periode rendah intensitas sedang aktivitas. Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh semua kalangan. Hal ini sesuai dengan prinsip permainan bola basket yang telah dikemukakan oleh Margono (2010), bahwa “Pada prinsipnya, permainan bola basket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya sudah diatas lima puluh tahun”.

Permainan bola basket diawali dengan *jump ball* dari tengah-tengah lapangan yang dilakukan oleh wasit setelah peluit dibunyikan. Permainan bola basket dilakukan selama 4×10 menit setiap babaknya dengan waktu istirahat permainan selama dua menit diantara babak pertama dan kedua pada babak pertama dan diantara babak ketiga dan keempat pada babak kedua dan akan ada jeda permainan paruh waktu

selama lima belas menit. Apabila terjadi angka yang sama dari kedua tim, maka akan diberikan waktu tambahan lima menit, jika masih memiliki poin atau angka yang sama maka diberi waktu tambahan lagi sampai ada selisih angka.

Menurut FIBA (2017), “Lapangan permainan harus rata dan memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi, dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas”. *Backcourt* suatu tim terdiri dari keranjang milik sendiri, bagian depan dari papan pantul, dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* dibelakang keranjang milik sendiri, *side line* dan garis tengah. *Frontcourt* suatu tim terdiri dari keranjang lawan bagian depan dari papan pantul dan bagian lapangan yang dibatasi oleh *endline* di belakang keranjang lawan, *side line* dan sisi dalam dari garis tengah terdekat dengan keranjang lawan. Untuk tinggi ring basket dari lantai 3,05 meter dan tinggi papan pantul, bagian bawah papan pantul, dari lantai adalah 2,90 meter (Aryanto, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim, dimana jumlah setiap timnya adalah lima orang pemain. Permainan bola basket memiliki tujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai atau angka dengan menerapkan strategi pertahanan.

b. Pembelajaran Permainan Bola Basket

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Dasopang). Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, permainan bola basket merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas XI Sekolah Menengah Atas dengan capaian pembelajaran dimana peserta didik dapat mempraktikkan keterampilan gerak dalam berbagai permainan invasi. Capaian pembelajaran tersebut merupakan ungkapan tujuan pendidikan, dimana pernyataan tentang apa yang diharapkan, diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik. Capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. Capaian pembelajaran harus disertai dengan kriteria penilaian yang tepat yang dapat digunakan untuk menilai bahwa hasil pembelajaran yang diharapkan telah dicapai.

Indikator tujuan pembelajarannya adalah peserta didik dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak melempar atau mengoper (*passing*), mengumpan (*shooting*), menggiring (*dribbling*), menembak, *rebound*, dan *pivot* dalam permainan bola basket. Materi pembelajaran permainan bola basket juga perlu dipilih dengan tepat agar dapat membantu peserta didik untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada hakikatnya, jenis materi pembelajaran permainan bola basket memerlukan strategi, media dan cara evaluasi yang berbeda-beda.

3. Hakikat Keterampilan Bermain Bola Basket

Keterampilan bermain merujuk pada kemampuan atau keahlian yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan aktivitas atau permainan tertentu. Dalam hal bermain bola basket, keterampilan bermain mencakup berbagai aspek yang mencakup kemampuan fisik, teknik, dan mental yang diperlukan untuk menjadi pemain yang baik. Selain itu, keterampilan bermain juga mencakup tentang pemahaman aturan permainan, strategi permainan, dan kemampuan beradaptasi dengan situasi atau kondisi yang berubah-ubah di lapangan. Aspek lain dalam keterampilan bermain bola basket adalah kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan seorang pemain. Kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas gerak tertentu dapat menunjukkan kualitasnya dari seberapa jauh mereka dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Keterampilan bermain bola basket merupakan teknik yang paling penting dalam permainan bola basket dan unsur yang paling dominan pada permainan bola basket. Untuk mencapai keterampilan yang baik, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu : (1) adanya keinginan individu, yaitu motivasi untuk menguasai keterampilan yang diajarkan, (2) proses belajar mengajar yang menunjukkan bagaimana kondisi belajar dapat disesuaikan dengan potensi individu, dan (3) faktor situasional yang menunjukkan metode dan teknik latihan atau praktik yang dilakukan (Santoso, 2012). Untuk bermain bola basket dengan baik, maka seseorang pemain harus mempelajari teknik dan keterampilan dasar karena permainan bola basket membutuhkan adanya teknik pertahanan dan penyerangan.

Untuk dapat bermain bola basket, maka setiap orang yang ingin menekuni olahraga permainan bola basket, terlebih dahulu menguasai beberapa keterampilan bermain bola basket seperti menerapkan teknik *passing*, *dribble*, dan *shooting* (Wardanis & Pratama, 2020). Dalam setiap unsur gerak maka dapat memberikan kontribusi terhadap keterampilan gerak pada seseorang, karena seseorang yang memiliki keterampilan gerak adalah orang yang mampu melakukan gerakan secara efisien dan benar secara mekanis. Untuk mendapatkan keterampilan gerak yang baik, maka diperlukan proses belajar berlatih dalam jangka yang lama. Oleh karena itu, seseorang yang ingin terampil dalam memainkan bola basket, maka diperlukan proses latihan yang benar dan didukung oleh unsur-unsur gerak yang baik pula (Santoso, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain bola basket adalah tingkat kemampuan seseorang dalam bermain bola basket, dimana hal tersebut perlu didukung oleh adanya kemauan dari individu itu sendiri dan adanya proses pembelajaran dengan kondisi lingkungan belajar yang baik, serta adanya latihan yang konsisten. Untuk mengetahui kemampuan gerak seseorang pemain bola basket, maka perlu dilakukan pengukuran terhadap komponen bagian geraknya. Alat yang digunakan untuk mengukur bagian-bagian tersebut harus sesuai dan tepat dengan objek yang diukur yaitu dapat melalui pengetesan kondisi fisik yang dimiliki oleh setiap pemain basket.

4. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Teknik dasar merupakan teknik yang paling dasar diajarkan dalam setiap cabang olahraga bagi para pemula. Suatu tim yang kurang menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket maka akan sering kehilangan bola dan mendapat tekanan dari tim lawan, sehingga akan sulit untuk memenangkan sebuah permainan atau pertandingan. Menurut PERBASI (2004), “Teknik dasar permainan bola basket adalah sebuah cara untuk melakukan gerakan memainkan bola sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan untuk permainan bola basket”.

Menurut Devita (2013), “Untuk dapat bermain bola basket bagi setiap pemain maka harus menguasai beberapa keterampilan dasar dalam permainan bola basket seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Menurut (Wissel, 2004), *shooting*, *passing*, *dribbling*, *rebounding*, *defending*,

bergerak dengan bola, dan bergerak tanpa bola adalah teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola basket. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam bermain bola basket dibutuhkan teknik dasar: (1) teknik dengan bola (2) teknik tanpa bola. Berikut merupakan macam-macam teknik dasar dengan bola dalam permainan bola basket yang diantaranya:

a. Teknik Dasar Mengoper bola dan Menangkap bola

Menurut (Wissel, 2000), *passing* atau operan merupakan gerakan melempar bola kepada teman untuk menciptakan peluang skor bagi tim dan memastikan bola berada dalam jarak tembakan. Mengoper bola memiliki beberapa prinsip, seperti melihat letak lingkaran ring, mengoper sebelum menggiring, mengetahui kekuatan dan kelemahan teman dalam tim, mempercepat waktu operan, menggunakan trik, menarik perhatian dan menyerang, operan dengan cepat dan tepat, memperkirakan kekuatan operan, yakin dengan operan yang dilemparkan, mengoper jauh dari penjaga, dan mengoper pada rekan penembak yang bebas.

Operan dada (*chest pass*), operan bawah, operan atas, operan samping (*sidearm pass*), operan belakang, dan operan *baseball* adalah beberapa gerakan dalam melakukan operan. Sedangkan menangkap bola merupakan posisi bermain di mana tangan rileks dan tangan terbuka saat menangkap bola dan membawa bola dengan lengan bawah dan tangan di depan dada, bersiap untuk mengoper kembali atau menembak bola. Salah

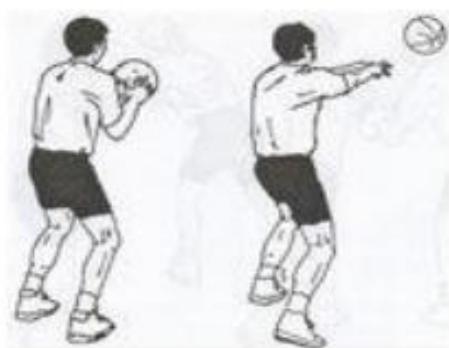
satu hal yang harus ditekankan pada pemain adalah bahwa *passing* adalah teknik yang tercepat dan terbaik untuk mengubah arah serangan. Ada banyak faktor yang mempengaruhi *passing*, termasuk kecepatan, target, timing, trik, dan komunikasi saat melakukannya. Berikut merupakan jenis-jenis *passing* pada permainan bola basket:

1) *Chest Pass* (Umpaman Setenggi Dada)

Chest pass atau operan setenggi dada merupakan salah satu teknik mendasar dalam permainan bola basket. Cara melakukan *chest pass* adalah sebagai berikut:

- a) Bola dipegang dengan menggunakan kedua tangan
- b) Bola ditahan kedepan dada dengan memakai ujung dari kedua tangan
- c) Ibu jari berada di belakang bola dengan menggunakan tangan beserta ujung-ujung jari menyebar ke semua arah sisi pada bola.
- d) Untuk melakukan gerakan *passing*, berat badan dipindahkan ke depan saat ingin melangkah.

Gambar 1. Umpaman Setenggi Dada



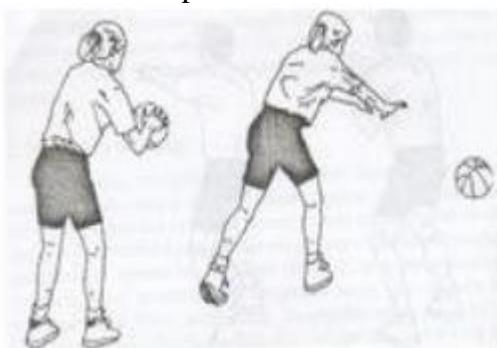
Sumber: (Saichudin, 2019)

2) *Bounce Pass* (Umpaman Pantul)

Umpaman pantul merupakan sebuah teknik mengumpan dengan memantulkan bola ke arah lantai dan titik pantul untuk melakukan teknik ini adalah $\frac{3}{4}$ dari jarak pengumpanan bola. Umpaman jenis ini sangat berpeluang besar atau efektif digunakan untuk mengelabuhi lawan dan sangat sulit di steal lawan. Cara melakukan umpan pantul atau *bounce pass* adalah sebagai berikut:

- a) Bola dipegang menggunakan dua tangan
- b) Pegang bola di depan dada dan meletakan kaki kiri di depan
- c) Lakukan passing dengan mengarahkan bola ke lantai sekitar 1,5 meter agar bola dapat memantul ke arah teman
- d) Saat pelaksanaan *passing* kaki kanan melangkah ke depan untuk menambah kekuatan *passing*

Gambar 2. Umpaman Pantul



Sumber: (Saichudin, 2019)

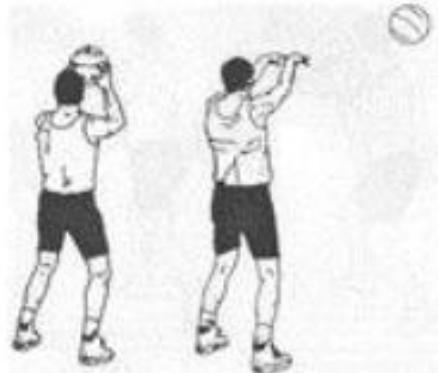
3) *Overhead Pass* (Umpaman di Atas Kepala)

Overhead pass dilakukan dengan menempatkan bola di atas kepala dan dilempar dengan kedua tangan, sebaliknya penerima bola juga menangkapnya dengan posisi tangan di atas kepala. Cara

melakukan umpan di atas kepala atau *overhead pass* adalah sebagai berikut:

- a) Posisi badan tegak
- b) Angkat bola dengan menggunakan dua tangan ke atas kepala
- c) Arahkan badan sedikit kebelakang ketika akan melemparkan bola
- d) Ayunkan bola ke depan dan diikuti oleh ayunan badan untuk menambah kecepatan dari umpan, karena umpan ini digunakan untuk jarak jauh

Gambar 3. Umpang di Atas Kepala



Sumber: (Saichudin, 2019)

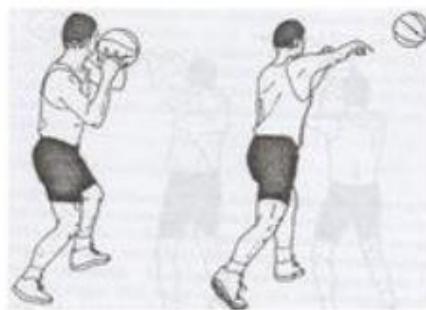
4) *Baseball Pass*

Teknik passing ini menempatkan bola berada di belakang kepala dengan tujuan melewati lawan dengan melambungkan bola ketika dilemparkan. Teknik *baseball pass* merupakan teknik umpan jarak jauh yang dilakukan ketika jarak berada di setengah lapangan bola basket. Cara melakukan *baseball pass* adalah sebagai berikut:

- a) Posisi tubuh siap dan kaki kiri berada di depan
- b) Bola dipegang didepan dada dengan kedua tangan

- c) Badan dicondongkan ke belakang untuk melakukan ancang-ancang passing dan kedua tangan mengangkat bola kesamping kanan belakang kepala
- d) Lemparkan bola ke teman menggunakan tangan kanan
- e) Saat melempar bola, maka diikuti *follow through* kaki kanan maju ke depan
- f) Usahakan bola melambung ke atas dan sifat operan ini merupakan umpan *long range*

Gambar 4. *Baseball Pass*



Sumber: (Saichudin, 2019)

b. Teknik Dasar Menggiring Bola

Menurut (Wissel, 2000), menggiring (*dribble*) merupakan salah satu cara untuk membawa bola dengan cara memantulkan bola ke arah lantai yang gerak bola lebih mendahului daripada gerak kaki dan tidak diperbolehkan dipegang dengan dua tangan. Macam-macam menggiring bola dalam permainan bola basket adalah: menggiring dan berhenti secara tiba-tiba, menggiring mundur, menggiring merubah arah dari depan, menggiring dengan melakukan putaran badan, menggiring

dengan perubahan kecepatan langkah, menggiring lewat belakang badan dan berhenti dengan posisi menembak saat terakhir menggiring.

Dribble dilakukan selama posisi tangan tidak berada dibawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan. Gerak melakukan *dribble* dipengaruhi oleh kontrol tangan yaitu kekuatan siku, pergelangan tangan, jari-jari, telapak tangan, bantuan bahu, dan mata tidak melihat bola (*vision*). Berikut merupakan jenis-jenis *dribble* pada permainan bola basket:

- 1) *Low Dribble* merupakan menggiring bola menggunakan posisi awal dengan kaki satu telapak berada didepan yang berguna untuk mempercepat perpindahan gerak atau arah. Gerakan *dribble* dilakukan dengan irama kontan dengan satu tangan melindungi bola.
- 2) *Power Dribble* merupakan pengembangan dari *low dribble* dengan menambahkan beberapa variasi *dribble* seperti gerakan spin *dribble* dan *crossover dribble*.
- 3) *Speed Dribble* merupakan tipe *dribble* yang dilakukan dengan berlari atau menggunakan kecepatan tinggi.
- 4) *Change of Pace Dribble* merupakan tipe *dribble* yang diajarkan agar pemain bisa melakukan pergantian kecepatan dalam melakukan *dribble* saat bermain bola basket.
- 5) *Crossover Dribble* merupakan pemain melakukan gerakan *dribble* ke salah satu arah dari lawan jaga lalu merubah ke arah sebaliknya dengan cepat.

- 6) *Head and Shoulders Move* merupakan gerakan yang menggunakan perpindahan tangan dengan cepat tetapi terlebih dahulu dilakukan gerakan tipuan oleh kepala.
- 7) *Spin Dribble* merupakan gerakan yang mengintegrasikan dengan gerakan memoros saat mendekati lawan dan memutar arah badan menuju kedepan.
- 8) *Behind Dribble* merupakan mengganti arah *dribble* dengan mengarahkan bola kebelakang badan sehingga bola melewati belakang tubuh saat melakukan pergantian gerakan *dribble*.
- 9) *Between the Legs Dribble* merupakan *dribble* yang dilakukan dengan melewati bawah kaki pada saat melakukan perpindahan *dribble*.

c. Teknik Dasar Menembak Bola

Menurut (Wissel, 2000), menembak bola merupakan gerakan untuk mendapatkan angka dari usaha menyerang ke arah ring lawan. Terdapat tujuh teknik dasar tembakan yaitu: tembakan satu tangan, lemparan bebas, tembakan mengait, tembakan tiga angka (*three point*), tembakan sambil melompat, *lay up*, dan *runner*. Mekanika dalam melakukan tembakan atau *shooting* dalam permainan bola basket adalah: irama menembak, pandangan, keseimbangan, posisi tangan, pensejajaran siku dalam, gerakan lanjutan (*follow through*). Menurut (Kosasih, 2008), *shooting* merupakan keterampilan dasar bola basket yang terkenal dan digemari, karena setiap orang mempunyai naluri untuk menyerang dan

ingin memasukan bola ke dalam ring lawan. Adapun beberapa istilah untuk menggambarkan *shooting* yaitu BEEF:

- 1) B (*Balance*) merupakan keseimbangan. Dimana gerakan ini dimulai dari lantai dan saat menangkap bola menekuk lulut dan mata kaki, serta mengatur tubuh agar selalu dalam posisi seimbang.
- 2) E (*Eyes*) merupakan pandangan mata. Pemain harus segera mengambil fokus pada target (pemain dengan cepat mengkoordinasikan letak ring) agar pada saat melakukan *shooting* menjadi lebih akurat.
- 3) E (*Elbow*) merupakan peletakan siku pemain dengan benar. Cara ini adalah dengan mempertahankan siku agar pergerakan lengan akan tetap vertical mengarah ke ring.
- 4) F (*Follow Through*) merupakan gerakan lanjutan pada permainan bola basket, dimana dengan mengunci siku lalu melepaskan gerakan lengan jari-jari dan pergelangan tangan mengikuti ke arah ring.

Berikut merupakan jenis-jenis menembak bola (*shooting*) pada permainan bola basket:

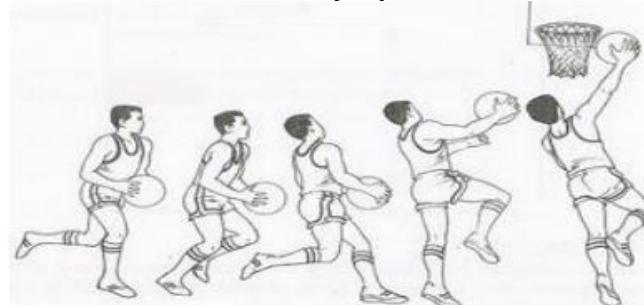
- 1) *Lay Up Shoot*

Lay up shoot merupakan salah satu teknik yang sangat sulit karena jenis tembakan ini memerlukan koordinasi tangan dan kaki, sehingga apabila pemain tidak melakukannya maka bisa diberikan pelanggaran. Menurut (Hanna, 2014, p. 6), *lay up shoot* merupakan salah satu *shooting* dalam permainan bola basket dimana

pelaksanaannya diharuskan melakukan *two step dan hop*. Pemain bola basket harus mengontrol kecepatan saat melakukan *lay up* karena seringkali pemain melakukan *lay up shoot* yang diiringi dengan *drive* yang cepat. Cara melakukan gerakan *lay up shoot* adalah sebagai berikut:

- a) Lihat target dan ketika lari bawa bola dengan menggunakan dua tangan
- b) Setelah mendekati ring maka lakukan gerakan *two step dan hop*
- c) *Two step* merupakan dua langkah kaki secara bergantian, sedangkan *hop* adalah menembak dengan cara memasukkan bola dengan meletakkan bola ke dalam ring

Gambar 5. Tembakan *Lay Up*



Sumber: (Saichudin, 2019)

2) *One Hand Set Shoot*

One hand set shoot merupakan salah satu tembakan dalam permainan bola basket dimana dalam pelaksanaannya tidak disertai dengan lompatan. *One hand set shoot* biasanya dilakukan oleh pemain bola basket pada jarak yang dekat dengan ring karena memang tidak membutuhkan tenaga yang lebih sehingga tidak disertai dengan melompat. Cara melakukan *one hand set shoot* adalah sebagai berikut:

- a) Memegang bola berada di depan dada dan target mata berada di arah ring
- b) Pada saat memegang bola, telapak tangan diletakan di bagian tengah bola, sedangkan tangan kiri digunakan untuk menyeimbangkan bola
- c) Lutut ditekuk sedikit untuk menambah kekuatan pada saat menembak
- d) Angkat bola didepan kepala dan lemparkan bola ke ring saat bola di depan dahi menggunakan tangan kanan dan tangan kiri hanya digunakan sebagai penyeimbang bola.
- e) Saat melemparkan bola maka gerakan badan ke atas mengikuti alur bola saat melempar.
- f) Saat bola lepas dari telapak tangan, pergelangan tangan mengikuti alur bola dengan mengarahkan ke bawah agar bola memiliki rotasi.

Gambar 6. *One Hand Set Shoot*



Sumber: (Saichudin, 2019)

3) *Jump Shoot*

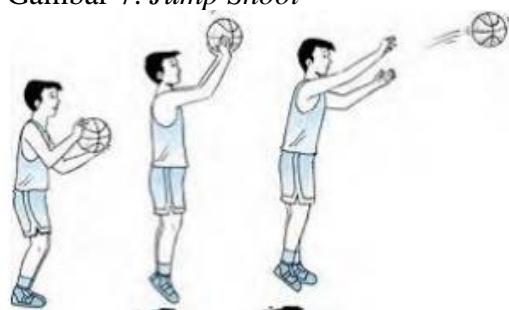
Jump Shoot merupakan salah satu tembakan dimana dalam pelaksanaanya dilakukan dengan lompatan. Lompatan tersebut dilakukan untuk menambah daya dorong kepada bola, sehingga

menghasilkan kecepatan bola yang lebih besar dan bertujuan untuk mengelabuhi lawan yang akan mencoba menghalangi saat melakukan tembakan. Ketika pemain melakukan sebuah lompatan pada saat *jump shoot*, maka pemain lawan yang mencoba menghalangi akan kesulitan untuk menggapai bola sehingga bola tidak bisa di *block* oleh lawan.

Cara melakukan gerakan *jump shoot* adalah sebagai berikut:

- a) Melihat target (ring) dan memegang bola dengan telapak tangan kanan diletakkan dibagian tengah bola, sedangkan tangan kiri digunakan untuk menyeimbangkan bola
- b) Lutut sedikit ditekuk untuk menambah kekuatan pada saat akan menembak
- c) Angkat bola di depan kepala dan lemparkan bola ke ring saat bola di depan dahi menggunakan tangan kanan dan tangan kiri digunakan sebagai penyeimbang bola
- d) Pada saat melemparkan bola, maka diikuti dengan melompat
- e) Pada saat bola lepas dari telapak tangan, usahakan pergelangan tangan mengikuti alur bola dengan mengarahkan ke bawah dan pendaratan dilakukan dengan menggunakan dua kaki

Gambar 7. *Jump Shoot*



Sumber: (Saichudin, 2019)

4) *Free Throw*

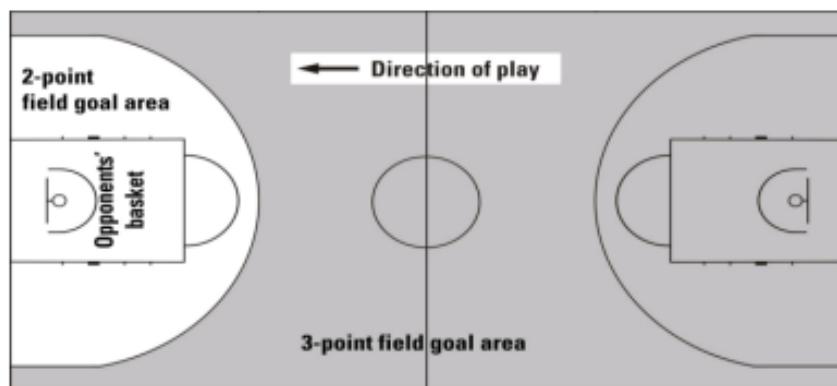
Menurut (Worthy, 2009, p. 53), dalam pelaksanaannya pemain tidak ada gangguan dari lawan pada jarak tiga meter dari ring, sehingga *free throw* merupakan salah satu jenis tembakan dalam yang relatif mudah permainan bola basket. *Free throw* dilakukan apabila terdapat pemain yang dilanggar dalam posisi akan melakukan *shooting* atau sudah *team foul*. Jika seorang pemain berhasil memasukkan bola ke dalam ring pada tembakan *free throw*, maka akan menghasilkan satu angka saja. Keuntungan dari tembakan *free throw* adalah saat melakukan tembakan, maka seorang pemain tidak ada gangguan dari lawan sehingga pemain dapat berkonsentrasi untuk melakukan tembakan.

5) *Three Point Shoot*

Three Point Shoot merupakan salah satu *shooting* yang memiliki keunggulan dalam memperoleh poin karena apabila pemain yang berhasil melakukan *three point shoot* maka akan langsung memperoleh tiga poin. Berbeda dengan jenis tembakan lain yang hanya akan menghasilkan satu atau dua poin. Menurut (FIBA, 2014), wilayah yang termasuk wilayah *three point field goal* yaitu mencakup seluruh wilayah permainan bola basket kecuali daerah yang berdekatan dengan keranjang atau ring lawan, dan dibatasai oleh dan termasuk:

- a) Dua (2) garis sejajar memanjang dan tegak lurus dengan *endline* dengan sisi terluar 0,90 m dari sisi dalam *side line*.
- b) Setengah lingkaran dengan jari-jari 6,75 m diukur dari titik di lantai tepat dibawah titik tengah keranjang lawan terhadap sisi luar busur. Jarak titik ini di lantai dari sisi dalam titik tengah *endine* adalah 1,575 meter.

Gambar 8. *Three Point FieldGoal Area*



Sumber: (Saichudin, 2019)

Daerah yang berwarna abu-abu merupakan daerah yang dinamakan *three point field goal area*, dimana jika pemain berhasil menembak dari area tersebut dan berhasil masuk ke dalam ring maka akan memperoleh nilai tiga. Menurut (FIBA, 2014), apabila pemain melakukan *three point shoot* namun pada saat melakukannya pemain tersebut posisi kakinya menginjak garis, maka *shooting three point* nya dinyatakan tidak sah dan hanya memperoleh dua poin.

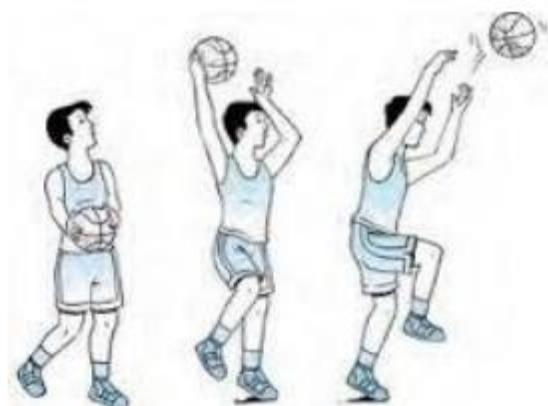
6) *Hook Shoot*

Hook shoot merupakan salah satu tembakan yang dilakukan dari samping dengan satu tangan dimana jarak antara orang yang

menghadang dan pemain bisa lebih jauh. *Hook shoot* merupakan sebuah tembakan yang sangat penting dalam penyerangan jarak dekat didaerah lawan yang mempunyai pertahanan yang ketat, Menurut (Wissel, 2000), keunggulan dari *hook shoot* relatif besar sehingga akan lebih susah di *block* oleh pemain lawan. *Hook shoot* dilakukan dengan penjagaan yang ketat dari lawan dan posisi pemain yang akan menembak membelakangi ring. Cara melakukan gerakan *hook shoot* adalah sebagai berikut:

- a) Lihat target dan bawa bola dengan menggunakan dua tangan
- b) Menggunakan langkah *two step* dan *hop*
- c) *Shoot* bola ke dalam ring dengan posisi badan hampir sama dengan *runner*, namun posisi lengan saat melakukan *hook shoot* berbeda dengan dengan *runner*
- d) Posisi lengan saat melakukan *hook shoot* berada di samping badan

Gambar 9. *Hook Shoot*



Sumber: (Saichudin, 2019)

Teknik bergerak tanpa bola meliputi gerakan menyerang dan gerakan bertahan. Gerakan menyerang digunakan untuk menipu dan menghilangkan

keseimbangan lawan, melakukan gerakan memotong ke arah ring basket lawan, menyerang pertahanan, dan menghindar dari penahanan pemain bertahan. Teknik gerakan kaki bertahan yang baik dapat untuk mematahkan serangan lawan, mengurangi persentase tembakan, dan melakukan serangan balik. Berikut merupakan macam-macam gerak menyerang dan bertahan tanpa bola:

a. Gerak menyerang tanpa bola

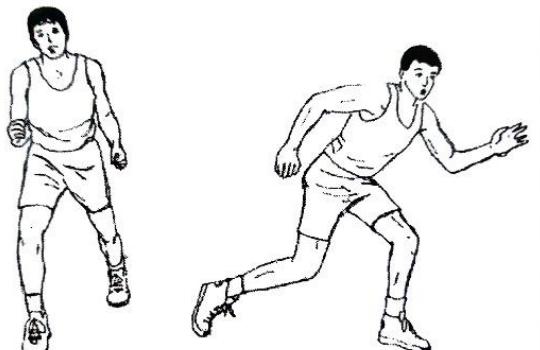
1) *Change of pace*

Change of pace merupakan sebuah metode perubahan kecepatan berlari untuk menipu dan menghindar dari lawan. Berubah dan berlari cepat ke kecepatan yang lebih pelan kemudian kembali cepat tanpa mengubah bentuk dasar saat berlari.

2) *Change of direction*

Perubahan arah merupakan dasar dari semua teknik dasar bola basket terutama dalam menerima operan. Perubahan arah yang efektif bergantung pada ketajaman pemotongan arah dari arah awal ke arah yang lain.

Gambar 10. *Change of direction*

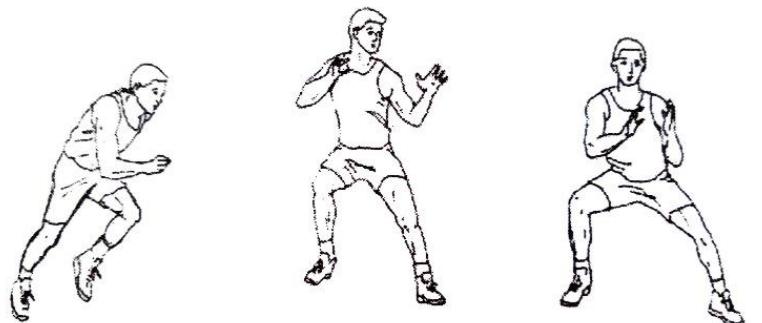


Sumber: (Aryanto, 2015)

3) *One-two stop*

Pada saat melakukan *one-two stop*, kaki belakang mendarat terlebih dahulu dan diikuti kaki yang satunya. Melakukan *one-two stop* saat menerima operan atau saat akhir melakukan *dribble*, kaki yang mendarat terlebih dahulu menjadi kaki penumpu. *One-two stop* berguna saat berlari terlalu cepat untuk menggunakan *jump stop* sewaktu berusaha berhenti. *One-two stop* juga berkaitan untuk menghindarkan diri dari pelanggaran peraturan *travelling*.

Gambar 11. *One-two stop*

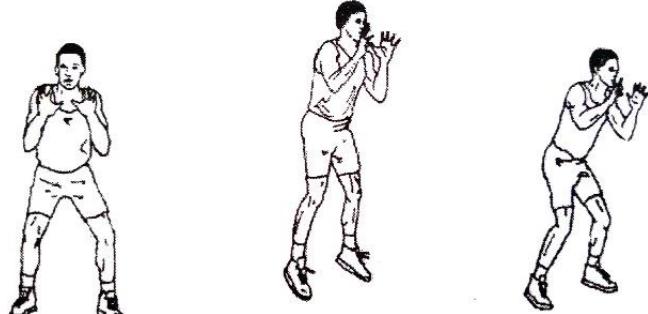


Sumber: (Aryanto, 2015)

4) *Jump stop*

Pada saat *jump stop* kedua kaki mendarat secara bersamaan dan pada saat pemain menangkap bola dan mendarat dengan teknik *jump stop*, pemain tersebut dapat menggunakan salah satu kaki menjadi kaki poros dalam melakukan *pivot*.

Gambar 12. *Jump stop*

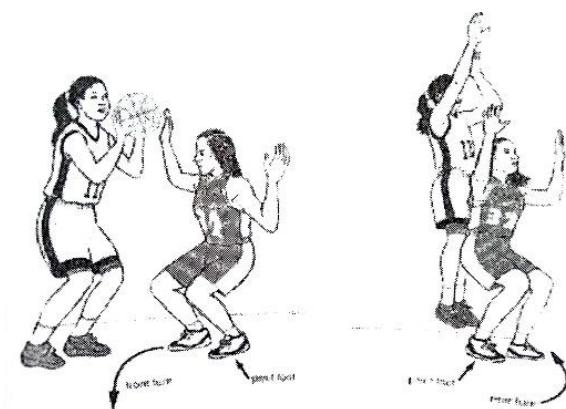


Sumber: (Aryanto, 2015)

5) *Pivoting*

Dua dasar teknik pivot adalah berputar maju dan berputar mundur. Teknik tersebut disebut juga *front turn (forward pivot)* dan *reserve turn (drop step)*. Kedua teknik tersebut penting untuk dan digunakan untuk bergerak ke posisi yang menguntungkan terhadap lawan yang dihadapi.

Gambar 13. *Front turn dan Reserve turn*



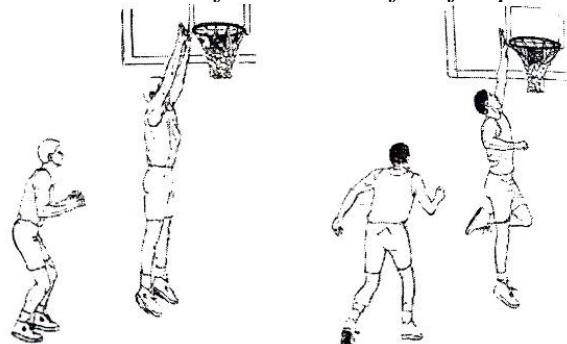
Sumber: (Aryanto, 2015)

6) *Jumping*

Melompat dalam permainan bola basket mempunyai peran besar dalam melakukan teknik *rebound*, *blocking shot*, *shooting*, dan

jump ball. Terdapat dua teknik dasar melompat yaitu: *two foot jump* dan *one foot jump*.

Gambar 14. *Two foot dan One foot jump*



Sumber: (Aryanto, 2015)

b. Gerak bertahan tanpa bola

1) *Side step (Slide step)*

Gerakan ini dilakukan jika pemain lawan bergerak ke samping dan kaki pemain bertahan dengan posisi kedua kaki segaris pada arah tujuan gerakan. Lalu gunakan langkah pendek dan cepat dengan berat badan terbagi rata pada kedua kaki. Dorong kaki yang terjauh dan melangkah dengan kaki terdekat dengan tepat kemana akan bergerak.

Gambar 15. *Side step (Slide step)*



Sumber: (Aryanto, 2015)

2) *Attack dan Retreat step*

Teknik langkah menyerang dan mundur pada dasarnya memerlukan gerakan kaki yang sama tetapi mempunyai arah yang berbeda. Keduanya menggunakan langkah-langkah pendek dan cepat dengan satu kaki di depan kaki satunya. Pertahankan berat badan dan dorong kaki belakang, lalu melangkah dengan kaki depan untuk melakukan langkah menyerang. Ketika melangkahkan mundur, jangan sesekali menyilangkan kaki depan ke belakang kaki bagian belakang.

Gambar 16. *Attack dan retreat step*

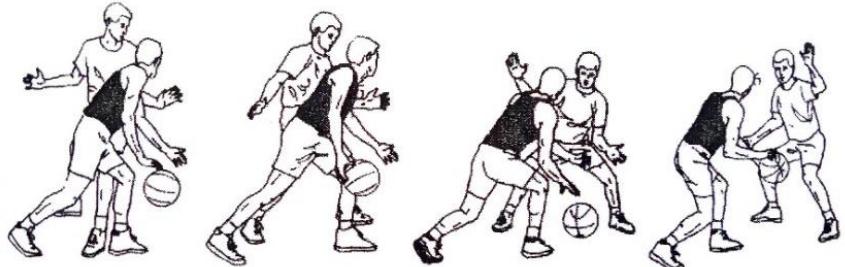


Sumber: (Aryanto, 2015)

3) *Reserve step (Drop Step)*

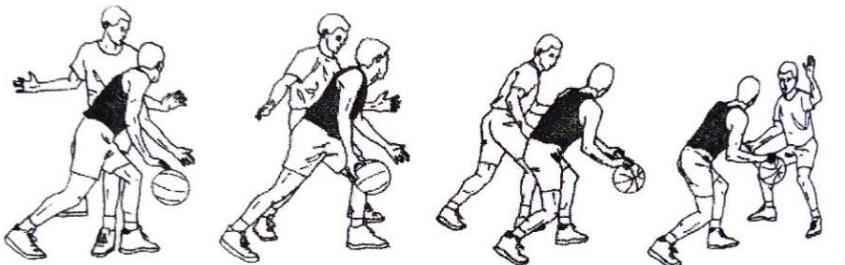
Pada sikap dasar berdiri bertahan, posisi kaki pemain pada posisi berurutan (*staggered*), satu kaki di depan kaki yang satunya. Jika lawan melakukan *dribble* menuju ring basket melewati kaki depan, lakukan putaran balik (*drop step*) dengan cepat ke belakang. Setelah melakukan *drop step*, disusul dengan *side step* dengan cepat untuk mengembalikan posisi bertahan.

Gambar 17. *Drop step dilanjutkan dengan side step*



Sumber: (Aryanto, 2015)

Gambar 18. *Drop step dilanjutkan dengan berlari*



Sumber: (Aryanto, 2015)

5. Karakteristik Peserta Didik SMA

Terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik di usia Sekolah Menengah Atas (SMA). Usia Sekolah Menengah Atas dapat dikenal dengan usia remaja (*adolesen*). Usia remaja merupakan suatu tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa yang ditandai dengan perubahan-perubahan fisik dan perkembangan kognitif maupun sosial. Selama di SMA, seluruh aspek perkembangan masa remaja yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif mengalami perubahan yang luar biasa. Menurut Bintarko (2016) “Peserta didik SMA merupakan individu dimana dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dapat dilihat secara mencolok dari segi fisik maupun psikologisnya”. Menurut (Papalia et al., 2008), siswa sekolah menengah atas berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal.

Menurut Sukinta dalam (Lanun, 2007), karakteristik anak SMA yang berumur 16-18 tahun antara lain:

a. Jasmani

- 1) Kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang baik
- 2) Senang pada keterampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerak akrobatik
- 3) Anak laki-laki keadaan jasmaninya cukup matang
- 4) Anak perempuan posisi tubuhnya akan menjadi baik
- 5) Mampu menggunakan energi dengan baik
- 6) Mampu membangun kemauan dengan semangat mengagumkan

b. Psikis atau Mental

- 1) Banyak memikirkan dirinya sendiri
- 2) Mental menjadi stabil dan matang
- 3) Membutuhkan pengalaman dari segala segi
- 4) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang apabila memutuskan masalah pendidikan, pekerjaan, perkawinan, pariwisata, dan kepercayaan.

c. Sosial

- 1) Sadar dan peka terhadap lawan jenis
- 2) Lebih bebas
- 3) Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik
- 4) Senang pada perkembangan social
- 5) Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang

- 6) Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi
- 7) Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh orang tua
- 8) Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya

d. Perkembangan Motorik

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan pada masa remaja dan dewasa, serta keadaan tubuhnya akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih. Sedangkan menurut Dirman dalam (Gusvadiana, 2020), mendefinisikan karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dalam keadaan sedang berdaya untuk menggunakan kemampuan dan kemauan
- 2) Mempunyai keinginan untuk berkembang ke arah dewasa
- 3) Peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda
- 4) Peserta didik melakukan penjelajahan terhadap alam sekitar dengan potensi dasar yang dimilikinya

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik SMA terlihat pada pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dilihat dari aspek jasmani, psikis, sosial, dan perkembangan motorik.

6. Penilaian *GPAI*

Dalam proses pembelajaran, penilaian (*assessment*) perlu dilakukan oleh guru untuk memberikan informasi tentang proses hasil belajar yang telah dicapai peserta didik. Menurut (Ayalon & Wilkie, 2021), penilaian didefinisikan di dalam Standar Penilaian (*Assesment Standards*) sebagai proses mengumpulkan keterangan mengenai pengetahuan peserta didik. *Assesment* merupakan penerapan dari berbagai cara dan menggunakan alat untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik (Sadapto et al., 2021). Melalui penilaian dalam proses pembelajaran, maka dapat menentukan apakah peserta didik mengalami kemajuan dalam belajar atau mampu menguasai kompetensi yang diharapkan. Penilaian dalam pembelajaran PJOK, khususnya cabang olahraga permainan dapat menggunakan instrumen *GPAI*.

Instrumen *GPAI* (Oslin et al., 1998), mengembangkan untuk mengukur perilaku kinerja permainan yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Tes *GPAI* merupakan sebuah instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai keterampilan serta dukungan pada peserta didik dan strategi pengambilan keputusan. Penilaian *GPAI* biasanya digunakan dalam berbagai permainan seperti bola basket, bola voli, softball, sepak bola, dan hoki lapangan. Variasi tingkat keterampilan

harus dipertimbangkan dalam studi masa depan menggunakan GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*).

GPAI dirancang untuk mengukur perilaku kinerja permainan yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Kriteria seperti pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, dukungan, dan penyesuaian dinilai selama permainan pendek, kadang-kadang melalui penilaian teman (Backman et al., 2021). GPAI telah terbukti lebih umum dalam pendidikan jasmani dibandingkan dengan olahraga kompetitif di luar PJOK. Meskipun studi GPAI telah menunjukkan bahwa lebih umum bagi peserta didik untuk dinilai setelah pertandingan (menggunakan rekaman video).

Menurut (Aryanto, et al., 2020), dua keuntungan dengan menggunakan penilaian GPAI yaitu untuk dievaluasi kemampuan seseorang dalam olahraga, yaitu GPAI mudah disesuaikan untuk berbagai jenis olahraga, aktivitas fisik, dan GPAI memiliki kemampuan untuk mengukur keterampilan dalam memproses bola, tetapi juga keterampilan tanpa menguasai bola (mengukur *ofensif* atau pertahanan). Misalnya, dalam permainan invasi (bola basket), seorang guru, pelatih, atau peneliti hanya memilih menilai komponen dalam menyerang, eksekusi keterampilan dan pengambilan keputusan, atau menilai komponen dalam bertahan, menjaga atau mendukung.

Untuk mengkarakterisasi kinerja permainan dalam permainan invasi, perlu untuk mengidentifikasi komponen kinerja permainan yang spesifik dan dapat diamati. Dalam permainan invasi (termasuk pemainan bola basket) seorang guru, pelatih, atau peneliti hanya memilih penilaian komponen dalam menyerang, eksekusi keterampilan dan pengambilan keputusan, dan menilai komponen dalam bertahan, menjaga atau mendukung. Manfaat penggunaan GPAI untuk menilai kinerja adalah: (a) GPAI dapat disesuaikan dengan berbagai aktivitas olahraga dan permainan, (b) GPAI memiliki kemampuan untuk tidak hanya mengukur keterampilan saat menguasai bola, namun keterampilan pada saat tidak menguasai bola (menyerang ataupun pada saat bertahan dalam permainan). Komponen permainan yang diamati dalam GPAI dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Komponen Permainan yang Diamati di GPAI

Komponen Permainan	Deskripsi
<i>Decision Making</i>	Membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
<i>Skill Execution</i>	Penampilan yang efisien dan kemampuan dasar.
<i>Adjust</i>	Sejauh mana pemain dapat menyesuaikan diri ketika menyerang maupun bertahan dalam permainan.
<i>Cover</i>	Memberikan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
<i>Support</i>	Memberikan dukungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
<i>Guard (Mark)</i>	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
<i>Home Base</i>	Pemain kembali ke posisi awal setelah melakukan serangan

(Sumber: Gunawan, 2019)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang disampaikan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Hasil penelitian yang relevan adalah:

1. Ade Nando Hardiansyah (2022) yang berjudul “Tingkat keterampilan dasar siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di MA Negeri 2 Kota Probolinggo”. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat keterampilan individu siswa ekstrakurikuler bola basket di MA Negeri 2 Kota Probolinggo yang masih belum diketahui. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Johson Basketball test dengan hasil reliabilitas 0,80 dan validitas sebesar 0,79. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan statistik deskriptif dan penyajian data dalam bentuk persentase. Dari keseluruhan tes yang telah dilaksanakan bahwa tingkat keterampilan dasar bermain bola basket siswa yang mengikuti ekstrakurikuler, berkategori “ baik sekali ” berjumlah 1 orang dengan persentase 3,33%, berkategori “ baik ” berjumlah 2 orang dengan persentase 6,67%, berkategori “ kurang ” berjumlah 3 orang dengan persentase 10%, berkategori “ kurang ” berjumlah 1 orang dengan persentase 3,33% dan yang berkategori “ kurang sekali ” berjumlah 23 orang dengan persentase 76,67%.
2. Decky Ferdinand Funay (2021) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Dasar Bermain Bola Basket Siswa Kelas XI MIA 3 SMA

Negeri 3 Sumbawa Besar melalui Model Pembelajaran TGT Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 3 berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Analisis data ini menggunakan statistik deskriptif persentase. Adapun persentase peningkatan keterampilan *dribbling* sebesar 16,67% dengan rata-rata persentase keberhasilan sebesar 81,67%, *passing* sebesar 23,33% dengan rata-rata persentase keberhasilan sebesar 81,50%, dan *shooting* sebesar 13,33% dengan rata-rata persentase keberhasilan sebesar 86,50%.

3. Anang Agung Wibisono (2022) yang berjudul “Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Passing, Shooting, Dribbling Bola Basket Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 4 Malang”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan data tes dan pengukuran dengan menggunakan metode survei. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dengan indikator penilaian keterampilan *passing*, *dribble*, dan *shooting* pada permainan bola basket. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan metode analisis perhitungan statistik melalui metode deskriptif persentase. Hasil dari penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil kategori sangat baik sebesar 10,5% (2 orang), baik 84,2% (16 orang), cukup 5,3% (1 orang). Secara garis besar, maka rata-rata tingkat keterampilan teknik dasar

passing bola basket siswa ekstrakurikuler bola basket SMP Negeri 4 Malang dalam kategori baik, yaitu sebesar 84,2%.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas, untuk melakukan permainan bola basket dengan baik, maka setiap pemain perlu menguasai keterampilan bermain berupa teknik dasar atau strategi dalam pertahanan dan penyerangan selama permainan berlangsung. Kemampuan atau penampilan seorang pemain bola basket sangat dipengaruhi oleh tingkat penguasaan keterampilan bermain. Keterampilan bermain bola basket mencakup berbagai aspek diantaranya kemampuan fisik, teknik, dan mental yang diperlukan untuk menjadi pemain yang baik.

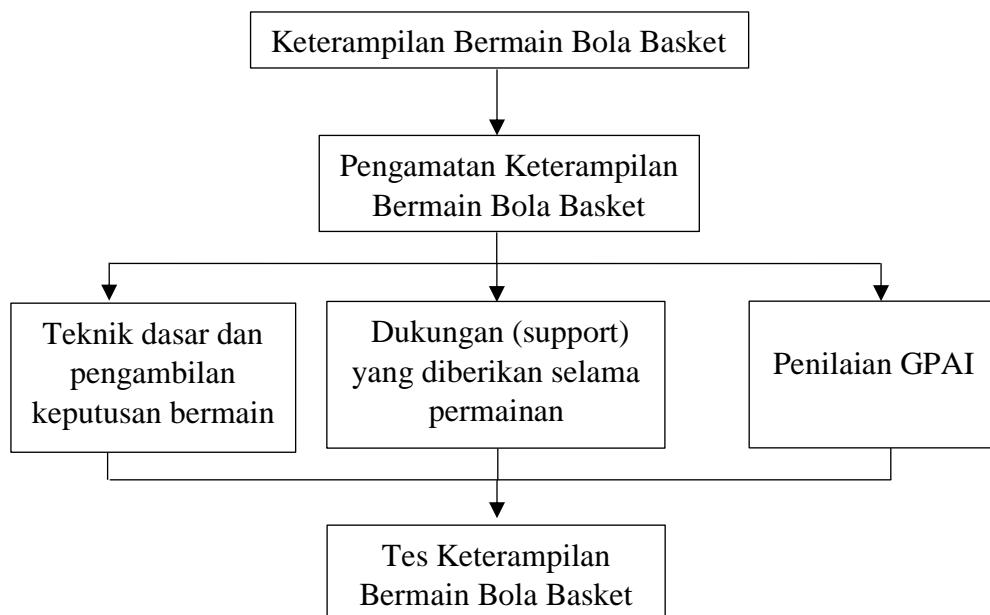
Dalam permainan bola basket, seorang pemain akan melaksanakan keterampilan dasar (*skill execution*) dengan membuat keputusan, lalu akan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keterampilan ini berupa keterampilan dasar yang terdiri dari *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Pengambilan keputusan yang tepat perlu dilaksanakan selama permainan berlangsung ketika seorang pemain membawa bola dan memberi dukungan (*support*) yang tepat juga perlu dilakukan untuk teman satu tim nya dengan bola berada dalam posisi untuk menerima umpan, sehingga hasilnya akan maksimal.

Penilaian keterampilan bermain bola basket pada peserta didik membutuhkan pengamatan secara langsung pada saat permainan. Penilaian GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) merupakan sebuah

instrumen tes untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket yang memenuhi nilai standar. Dengan melakukan tes dan pengukuran yang baik, maka diharapkan peserta didik dapat melancarkan jalannya dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang. Harapan dari penelitian ini adalah setiap pemain dapat meningkatkan keterampilan bermain bola basket setelah tes keterampilan dilaksanakan dan data dihasilkan.

Gambar 19. *Bagan Kerangka Berpikir*



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam memperoleh data yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang diselidiki. Menurut Sugiyono (2020) “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang memaparkan situasi atau peristiwa penelitian, dengan tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis dan menitik beratkan pada observasi dan suasana alamiah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei. Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian merupakan hal yang sangat penting, karena dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan metode survei adalah cenderung lebih sederhana dengan alat analisis statistik yang sederhana karena sifatnya hanya sebagai pelengkap data atau informasi. Dengan adanya informasi data dari hasil survei, maka informasi yang terjadi lebih lengkap. Sehingga deskripsi hasil akhir penelitian komprehensif dan memberi kesimpulan yang meyakinkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yang beralamat di Jl. Ngadiretno No. 1, Ngadiretno, Tamanagung, Kec.Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah 56413. Waktu pengambilan data ini dilaksanakan pada akhir bulan Januari hingga Februari 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin di teliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2017) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Pendapat tersebut menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk menentukan populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yang berjumlah 352.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin di teliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2011) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*, dimana teknik tersebut merupakan pengambilan sampel dimana semua anggota mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2014). Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan jumlah sampel menggunakan rumus solvin:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Total populasi

e = Marjin kesalahan

Sumber: Sugiyono (2017)

Penelitian ini menggunakan marjin kesalahan 10% dan terdapat 352 peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang, sehingga apabila dimasukkan ke dalam rumus solvin, maka hasilnya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N e^2}$$

$$n = \frac{352}{1+(352 \times 0,1^2)}$$

$$n = 77,87611$$

$$n = 78$$

- b. Menentukan jumlah sampel secara acak sederhana.

$$n_i = \frac{N_i}{N} n$$

Keterangan:

n_i = Jumlah sampel terpilih dengan *proportionate stratified random sampling*

N_i = Jumlah populasi strata

N = Jumlah total populasi

n = Jumlah sampel (dengan rumus solvin)

Sumber: Sugiyono (2010)

Berdasarkan rumus yang telah disajikan, maka dapat dilihat pembagian sampel pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Subjek Penelitian

Subjek	Kelas	Jumlah Perkelas			Marjin	Jumlah Sampel Tiap Kelas
		Pa	Pi	Σ		
Peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang	F.D 1.1	8	28	36	10%	8
	F.D 1.2	10	26	36		8
	F.D 1.3	8	27	35		8
	F.D 2.1	16	20	36		8
	F.D 3.1	18	18	36		8
	F.D 3.2	21	15	36		8
	F.D 4.1	8	28	36		8
	F.D 4.2	10	25	35		8
	F.D 5.1	12	24	36		8
	F.D 5.2	12	18	30		6
Jumlah		123	229	352		78

Berdasarkan pengambilan sampel dengan teknik tersebut, sampel yang akan diambil dalam penelitian ini sebanyak 78 peserta didik. Pengambilan subyek dari setiap strata atau wilayah telah ditentukan seimbang atau sebanding dengan banyaknya subyek dalam masing-masing wilayah (populasi). Pengambilan sampel sebanyak 78 siswa tersebut dibagi secara proporsional dari tiap-tiap kelas, sehingga setiap kelas ada yang berjumlah 8 dan 6 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal tanpa membuat perbandingan dan menghubungkan variabel lainnya. Sesuai dengan desain penelitian tersebut, maka variabel pada penelitian ini merupakan keterampilan dasar bermain bola basket pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Muntilan. Secara operasional, variabel ini diartikan sebagai skor yang diperoleh pada peserta didik setelah melakukan keterampilan bermain bola basket pada *Games Performance Assesment Instrument* (GPAI). Komponen

penampilan bermain dalam GPAI yang akan digunakan adalah meliputi 3 komponen, yaitu : (1) melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*), (2) memberi dukungan (*support*), (3) membuat keputusan (*decision making*). Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan keterampilan dasar bermain bola basket adalah tingkat kemahiran yang dimiliki setiap pemain dalam bermain bola basket yang diukur dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap komponen GPAI dalam butir tes keterampilan gerak bermain bola basket.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan penskoran pada lembar observasi terhadap peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan *Games Performance Assesment Instrument* (GPAI). Berikut merupakan pelaksanaan tes untuk menentukan tingkat keterampilan bermain bola basket:

a. Tahap Persiapan

- 1) Survei ke lokasi penelitian untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- 2) Menyusun instrumen untuk pengumpulan data penelitian, serta menentukan sampel.
- 3) Membuat kesepakatan dengan guru mata pelajaran PJOK mengenai waktu yang akan digunakan untuk penelitian.

4) Mempersiapkan dan melakukan perizinan untuk melakukan penelitian dengan memberikan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh pihak fakultas kepada pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Peneliti mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada saat pelaksaan tes.
- 2) Melakukan tes keterampilan bermain bola basket dengan menggunakan GPAI terhadap sampel yang telah dipilih.
- 3) Tes keterampilan dilakukan dengan *game* bola basket
- 4) Analisis data tes keterampilan bermain bola basket menggunakan GPAI.
- 5) Menarik kesimpulan hasil penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Prinsip melakukan penelitian adalah melakukan sebuah pengukuran, sehingga harus ada alat ukur untuk digunakan. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena atau kejadian alam maupun sosial yang diamati dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah dengan lembar *Game Perfomance Assesment Intrument (GPAI)* dimana GPAI menyatakan template khusus yang dapat diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan taktis para siswa.

Tujuan penilaian GPAI adalah untuk membantu guru menilai penampilan bermain ketika permainan sedang berlangsung. Menurut Griffin et al. (dalam Arviyani, 2017) terdapat tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penambilan bermain siswa, yaitu:

- a. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.

- b. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.

- c. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.

- d. Melaksanakan keterampilan (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.

- e. Memberi dukungan (*support*). Setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.

- f. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.

g. Menjaga atau mengikuti lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dari ketujuh komponen yang ada dalam *Game Performance Assesment Instrumen (GPAI)*, peneliti hanya memilih tiga dari tujuh komponen yang dijadikan sebagai lembar observasi untuk penilaian yaitu membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*). Peneliti hanya mengambil tiga dari tujuh komponen dengan pertimbangan bahwa penelitian ini difokuskan pada ketiga komponen tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran. Komponen dan kriteria penampilan bermain (GPAI) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Komponen dan Kriteria Penampilan GPAI

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	- Membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	- Penampilan yang efisien dan kemampuan dasar.
Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	- Memberikan dukungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Sumber: (Gunawan, 2019)

Dari ketiga komponen diatas, maka masing-masing komponen memiliki kriteria yang dijadikan sebagai aspek penilaian yang dilakukan oleh rater (penilai) pada saat pelaksanaan tes yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Aspek Penilaian Permainan Bola Basket

Aspek	Kriteria	Kriteria Penilaian	
		2	1
Keputusan yang diambil <i>(Decision Making)</i>	Siswa mengoper bola kepada temannya yang tidak dalam penjagaan.		
	Siswa melakukan tembakan ke ring ketika tidak dalam penjagaan atau posisi bebas.		
	Siswa menggiring bola ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut.		
Keputusan yang diambil <i>(Skill Execution)</i>	Siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan efektif.		
	Siswa dapat memasukkan bola ke ring.		
	Siswa dapat melewati lawan dengan menggiring bola.		
Memberikan Dukungan <i>(Support)</i>	Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya.		
	Siswa mencari ruang yang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya.		
	Siswa membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat baik yang sedang membawa bola.		

Kategori penyekoran atau kriteria pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

Tepat/Efisien	2
Tidak Tepat/Tidak Efisien	1

Berikut adalah tabel komponen penilaian penampilan bermain:

Tabel 5. Pengamatan Penampilan Bermain Bola Basket

No	Nama	DM		SKILL EXECUTION						SUPPORT	
		T	TT	Passing		Shooting		Dribbling		T	TT
				E	TE	E	TE	E	TE		
1.											
2.											
3.											
4.											

Sumber: (Stephani, 2014)

Hasil observasi selanjutnya dicatat dalam format catatan observasi. Data hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan perhitungan yang dirumuskan oleh Mitchell et al. (2006). Rumus perhitungan kualitas penampilan aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

- 1) Index Pengambilan Keputusan (DMI) : jumlah pengambilan keputusan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $DMI = (T/(T+TT))$
- 2) Index Pelaksanaan Keterampilan (SEI) : jumlah eksekusi keterampilan efisien dibagi dengan jumlah eksekusi keterampilan efisien ditambah jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien, $SEI = (E/(E+TE))$
- 3) Index Dukungan (SI) : jumlah pengambilan dukungan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah jumlah keputusan yang tidak tepat, $SI = (T/(T+TT))$
- 4) Keterlibatan dalam Permainan (GI) : Tambahkan semua respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan. $GI = DMI + SEI + SI$
- 5) Kemampuan Memainkan Permainan Olahraga (GP) : Kemampuan memainkan permainan olahraga dihitung dengan menambahkan nilai dari semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai, $GP = (DMI + SEI + SI)/3$

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2019) “Validitas merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan

data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti". Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Dalam instrumen penilaian, maka dibutuhkan tes dan pengukuran dimana tes dilakukan untuk mengumpulkan sebuah data atau informasi yang dibutuhkan, sedangkan pengukuran dilakukan untuk menentukan skor kuantitatif yang berasal dari tes yang sudah dilakukan.

Validitas item *Games Performance Assesment instrument* (GPAI) yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain bola basket ini telah ditetapkan melalui *face validity*, *content validity*, *construct validity*, dan *ecological validity* yang dilakukan saat instrumen dibuat oleh Oslin et al. (1998). Dalam mencari validitas dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan mencari validitas per item komponen dan per indikator komponen dengan menggunakan pendekatan korelasi, yaitu dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n.\sum X^2 - (\sum X)^2\}. \{n.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{XY} = Korelasi antara variabel X dan Y (kriteria)
- n = Jumlah subyek
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat skor-skor X
- $\sum Y^2$ = Jumlah dari kuadrat skor-skor Y
- XY = Jumlah dari perkalian skor X dengan Y
- $\sum(X)^2$ = Jumlah skor X dikuadratkan
- $\sum(Y)^2$ = Jumlah skor Y dikuadratkan

Menurut Matthews dalam Gunawan (2019), apabila instrumen atau tes itu valid, maka kriteria penafsiran indeks korelasinya r adalah sebagai berikut:

Antara 0.800 sd. 1.000 = sangat tinggi
Antara 0.600 sd. 0.799 = tinggi
Antara 0.400 sd. 0.599 = sedang
Antara 0.200 sd. 0.399 = rendah
Antara 0.000 sd. 0.199 = sangat rendah (tidak valid)

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mengungkap informasi yang sebenarnya di lapangan (Sanaki et al., 2021). Sedangkan instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang dapat digunakan berkali-kali saat mengukur objek yang sama dan menghasilkan data yang sama. Instrumen dikatakan reliabel dikarenakan memiliki nilai $r > 0,60$ sehingga penilaian menjadi alat yang valid, dengan konsistensi dan keandalan internal yang tinggi yang memungkinkan dilakukannya penilaian bola basket secara lengkap di kelas olahraga. Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- σ_t^2 = Varians total
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir
k = Jumlah butir pertanyaan
 r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Keterampilan Bermain Bola Basket	0,721	Reliabel

Nilai *cronbach's alpha* tersebut lebih dari 0,60 sehingga instrumen *Game Performance Assesment Instrumen (GPAI)* pada permainan bola basket adalah reliabel dan layak untuk dijadikan sebagai alat pengambilan data.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, langkah dalam penelitian yang dilakukan adalah menghitung dan menganalisis data yang dikumpulkan dari sampel. Tujuan melakukan analisis data adalah untuk mengumpulkan, menampilkan, dan menentukan nilai dari hasil penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase yang mengacu pada standar keterampilan bermain bola basket.

Statistik ditujukan untuk mengumpulkan data, menyajikan data, dan menentukan nilai. Kriteria penilaian yang digunakan mengacu pada norma yang telah dipakai untuk memberikan nilai-nilai dari setiap skor butir-butir tes dengan kategori baik sekali, baik, cukup, kurang, dan kurang sekali. Penilaian penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa GPAI, yaitu lembar observasi peserta didik yang berisikan komponen keterampilan bermain bola basket, yang dilihat dari membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*).

Pengkategorian nilai menggunakan mean (\bar{x}) dan standar deviasi (SD).

Untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket, maka menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencatat angka yang diperoleh dari masing-masing item tes keterampilan bermain bola basket dari masing-masing teste.
2. Menentukan angka persentase dari tiap-tiap kategori dengan menggunakan rumus persentase (Sugiyono, 2017):

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

Keterangan:

P = Angka persentase
F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Untuk mengetahui kategori, maka digunakan rumus statistik berdasarkan mean dan standar deviasi. Pengelompokan berdasarkan mean dan SD dapat digunakan sebagai acuan untuk mengelompokkan hasil penelitian yang diperoleh. Pengkategorian tersebut dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

No	Rumus	Kategori
1.	$X \geq (M+1,5 SD)$	Baik Sekali
2.	$(M+1,5 SD) \leq X < (M+0,5 SD)$	Baik
3.	$(M-0,5 SD) \leq X < (M+0,5 SD)$	Sedang
4.	$(M-1,5 SD) \leq X < (M-0,5 SD)$	Kurang
5.	$X \leq (M-1,5 SD)$	Kurang Sekali

Sumber: Sudijono, (2012)

Keterangan:

X = Skor
M = Mean (rata-rata)
SD = Standar Deviasi (Simpangan Baku)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan penilaian GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*). Penilaian GPAI tersebut berupa lembar observasi, dimana isi dari penilaian tersebut mencakup tiga komponen keterampilan bermain bola basket, yaitu pengambilan keputusan (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberi dukungan (*Support*). Ketiga komponen tersebut telah dilakukan uji validasi dengan nilai validitas per indikator, yaitu sebesar 0,77536 (*decision making*), 0,85678 (*skill execution*), dan 0,80964 (*support*), dimana dari ketiga komponen tersebut berkategori valid dan reliabel sehingga penilaian GPAI dapat dijadikan sebagai alat pengumpulan data.

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang, yang diambil sebanyak 78 peserta didik kelas XI baik putra maupun putri. Data dalam penelitian ini adalah dengan *game* permainan bola basket yang dinilai dengan menggunakan instrumen GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*). Setelah melakukan pengambilan data, maka peneliti melakukan perhitungan dan mengolah data dengan menggunakan program SPSS. Hasil data keterampilan bermain bola basket peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang, menunjukkan bahwa nilai terendah dalam jumlah keseluruhan adalah 68, sedangkan untuk nilai tertingginya adalah 82. Untuk

hasil mean adalah 73,6538, median 73, modus 72, dan standar deviasi 3,10771.

Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Keterampilan Bermain Bola Basket

Statistics		
Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket		
N	Valid	78
	Missing	0
Mean		73.6538
Std. Error of Mean		.35188
Median		73.0000
Mode		72.00
Std. Deviation		3.10771
Variance		9.658
Range		15.00
Minimum		68.00
Maximum		82.00
Sum		5745.00

Distribusi keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI

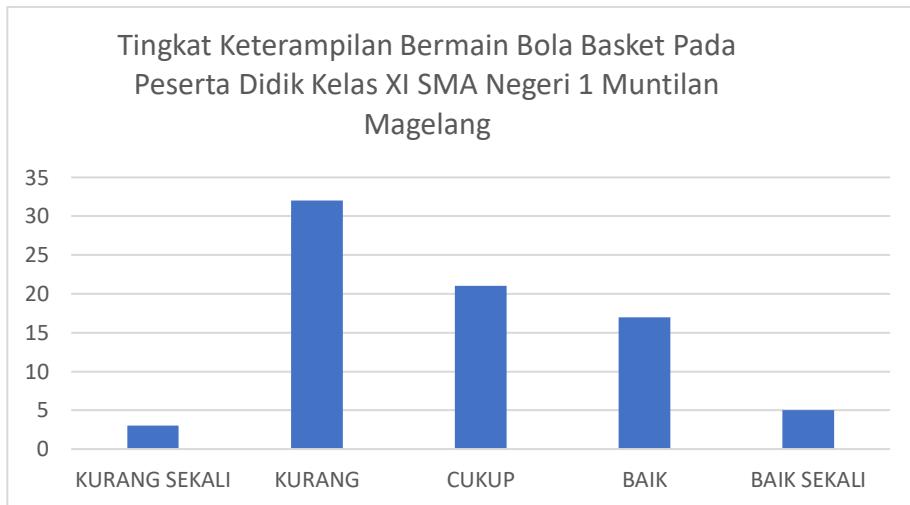
SMA Negeri 1 Muntilan Magelang menunjukkan hasil tertinggi berada pada interval antara 70-72 dengan jumlah 32 peserta didik yang menunjukkan hasil “kurang”. Distribusi tingkat keterampilan bermain bola basket dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	≥ 79	Baik Sekali	5	6%
2.	76-78	Baik	17	22%
3.	73-75	Cukup	21	27%
4.	70-72	Kurang	32	41%
5.	≤ 69	Kurang Sekali	3	4%
Jumlah			78	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang adalah sebagai berikut:

Gambar 20. Grafik Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket



Berdasarkan gambar 20 diatas, maka menunjukkan bahwa tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang berada pada kategori “baik sekali” sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 6%, kategori “baik” sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 22%, kategori “cukup” sebanyak 21 peserta didik dengan persentase 27%, kategori “kurang” sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 41%, dan berkategori “kurang sekali” sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 4%. Berdasarkan hasil persentase tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang yaitu berada di kategori “kurang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang. Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan, maka hasil menunjukkan bahwa keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang pada kategori “baik sekali” dengan jumlah 5

peserta didik dengan persentase 6%, menunjukkan bahwa peserta didik mendapat skor paling baik diantara peserta didik yang lainnya. Dilihat pada saat tes berlangsung, peneliti mengamati peserta didik yang berkategori “baik sekali” adalah peserta didik yang aktif dan mampu menguasai saat melakukan teknik dasar. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat (Wardanis & Pratama, 2020), dimana dalam bermain bola basket, maka setiap orang yang ingin menekuni olahraga permainan bola basket, terlebih dahulu menguasai beberapa keterampilan bermain bola basket seperti menerapkan teknik *passing*, *dribble*, dan *shooting*.

Untuk kategori “baik” memiliki frekuensi 17 peserta didik dengan persentase 22%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan komponen penilaian yang mencakup pengambilan keputusan (*decision making*), teknik dasar (*skill execution*) dan kerja sama sesama tim (*support*) dengan baik dan hanya melakukan sedikit kesalahan pada saat melakukan teknik dasar. Dalam data interval, peserta didik yang masuk ke kategori “cukup” adalah sebanyak 21 dan persentasenya adalah 27%. Peserta didik telah menunjukkan kemampuan dari 3 komponen yang dinilai yang cukup namun perlu perbaikan, terutama pada saat melaksanakan teknik dasar. Dari 21 peserta didik, rata-rata kurang tepat pada saat melakukan teknik dasar, namun dalam pengambilan keputusan dan kerja sama timnya baik, begitupun sebaliknya.

Sedangkan peserta didik yang berkategori “kurang” menunjukkan bahwa terdapat 32 peserta didik dengan persentase paling tinggi yaitu 41%, sehingga membuktikan bahwa dalam penelitian ini hasilnya adalah dalam kategori

kurang. Peserta didik yang masuk ke dalam kategori ini, keterampilan yang dilakukan masih memerlukan latihan yang cukup agar dapat menerapkan teknik dasar yang benar dan tepat. Dilihat pada saat melakukan tes, peserta didik melakukan kesalahan-kesalahan pada saat menerapkan teknik dasar permainan bola basket. Dalam kategori “kurang” juga terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam kerja sama tim saat terlibat dalam permainan, sehingga penilaian menjadi berkurang.

Kategori “kurang sekali” menunjukkan terdapat 3 peserta didik dengan persentase 4%. Peserta didik yang masuk ke kategori ini adalah peserta didik yang tidak aktif pada saat pengambilan tes berlangsung. Dengan tidak aktifnya pada saat bermain, maka pengambilan penilaian pun berkurang sehingga hanya mendapatkan skor rendah jika dijumlahkan. Hal tersebut dilihat pada saat pengambilan tes, peserta didik kurang bekerja sama dengan timnya, hanya sedikit mengambil keputusan dan minim melakukan teknik dasar pada saat bermain.

Menurut Nasihudin & Hariyadin (2021), “Keterampilan merupakan ukuran yang dimiliki seseorang untuk membuat atau mewujudkan sesuatu, baik bersifat materi maupun non materi yang dapat dijadikan modal dalam mencapai tujuan”. Penguasaan keterampilan kecabangan olahraga perlu dimiliki oleh setiap pemain olahraga (Karisman, 2020). Keterampilan merupakan kapasitas seseorang untuk melaksanakan sebagai tugas dalam pekerjaan tertentu (Robbins et al., 2018).

Dalam melakukan keterampilan bermain bola basket, perlu memiliki penguasaan teknik dasar diantaranya adalah *passing*, *dribbling*, dan *shooting* (Devita, 2013). *Passing* merupakan gerakan melempar bola kepada teman untuk menciptakan peluang skor bagi tim dan memastikan bola berada dala jarak tembakan (Wissel, 2000). *Dribbling* merupakan membawa bola dengan memantulkan bola ke arah lantai yang gerak bola mendahului daripada gerak kaki (Wissel, 2000). *Shooting* merupakan gerakan untuk mendapatkan angka dari usaha menyerang ke arah ring lawan (Wissel, 2000).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar dalam permainan bola basket merupakan suatu gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk menghasilkan beberapa hasil secara maksimal. Hasil data penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa dengan perbedaan kategori yang dimiliki setiap peserta didik memiliki faktor yang berbeda. Setiap orang dapat memiliki tingkat keterampilan yang berbeda tergantung pada pengalaman dan kemampuan mereka. Untuk mencapai keterampilan pada seseorang, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu : (1) adanya keinginan individu, yaitu motivasi untuk menguasai keterampilan yang diajarkan, (2) proses belajar mengajar yang menunjukkan bagaimana kondisi belajar dapat disesuaikan dengan potensi individu, dan (3) faktor situasional yang menunjukkan metode dan teknik latihan atau praktik yang dilakukan (Santoso, 2012).

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan

Magelang dalam kategori “kurang”. Faktor yang mempengaruhi keterampilan bermain bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang, diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor Individu

Faktor individu terdiri dari kondisi fisik dan mental pada peserta didik. Kondisi fisik peserta didik yang tidak baik akan mempengaruhi keterampilan yang tidak maksimal. Kondisi fisik yang baik juga mempengaruhi mental pada peserta didik. Berdasarkan kondisi fisik yang dimiliki peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan Magelang pada saat bertanding kurang bagus, sehingga mempengaruhi penampilan pada saat bermain bola basket.

2. Faktor Proses Belajar Mengajar

Terdapat peserta didik yang mengetahui dan melakukan permainan bola basket pada saat pembelajaran PJOK saja, sehingga pelaksanaan hanya pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan tidak maksimalnya melakukan latihan fisik, maka gerakan dasar dan penampilan bermain akan tidak maksimal juga hasilnya.

3. Faktor Situasional

Faktor situasional disini meliputi sarana yang ada. Banyak bola yang kempes dan tidak bisa digunakan, sehingga pada saat latihan melakukan gerakan dasar pada pembelajaran berlangsung tidak efektif.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar tingkat keterampilan dasar bermain bola basket pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Muntilan Magelang berkategori “baik sekali” sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 6%, kategori “baik” sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 22%, kategori “cukup” sebanyak 21 peserta didik dengan persentase 27%, kategori “kurang” sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 41%, dan kategori “kurang sekali” sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 4%.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, penelitian ini berimplikasi pada:

1. Bagi guru PJOK, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, referensi dan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain bola basket dan meningkatkan kualitas keterampilan bermain bola basket pada peserta didik dalam pembelajaran.
2. Bagi peserta didik kelas XI, penelitian ini dapat dijadikan dijadikan sebagai wawasan dan motivasi untuk meningkatkan keterampilan bermain bola basket.
3. Penelitian ini dapat berguna bagi penulis selanjutnya untuk dijadikan referensi atau bahan penulisan karya ilmiah selanjutnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebaik mungkin, namun dalam penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti tidak mengontrol faktor dan aktivitas objek penelitian sebelum dilaksanakan tes.
2. Penelitian ini hanya menggunakan instrumen dengan tiga komponen saja, tidak menggunakan dari ketujuh komponen GPAI.
3. Pengamat dalam penelitian ini kurang spesifik karena rater hanya peneliti dan guru PJOK.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru PJOK

Guru PJOK hendaknya menggabungkan tes keterampilan teknik dan tes keterampilan bermain dalam melakukan penilaian atau dalam melakukan evaluasi kepada peserta didik.

2. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik hendaknya meluangkan waktu dalam melakukan latihan bermain bola basket agar dapat menambah keterampilan dalam bermain bola basket.

3. Bagi peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat memperhatikan hal-hal dalam keterbatasan penelitian dan menyempurnakan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arviyani, S. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Basket (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Aryanto, B. (2015). Teori Dasar Permainan Bola Basket. Yogyakarta: UNY Press.
- Aryanto, B., Sukoco, P., & Lumintuарso, R. (2020). *The validity of construct analysis on assessment instrument of basketball skill for senior high school in Yogyakarta City*. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(5), 193-198.
- Ayalon, M., & Wilkie, K. J. (2021). *Investigating peer-assessment strategies for mathematics pre-service teacher learning on formative assessment*. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 24(4), 399-426.
- Backman, E., Tiden, A., Wiorek, D., Svanström, F., & Pihl, L. (2021). *Things that are taken from one culture don't necessarily work well in another culture. Investigating epistemological tensions through preservice teachers' views on the assessment of a games course in Swedish PETE*. *Cogent Education*, 8(1), 1940636.
- Bintarko, A. (2016). Minat Siswa Kelas XI SMA N 1 Pundong Kabupaten Bantul Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Tahun Ajaran 2015/2016 : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Devita, A. (2013). Survei Tes Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Bermain Bolabasket (*Passing, Dribbling*, dan *Shooting*) Pada Tim Bolabasket Putra Kelompok Umur 18 Tahun Klub Sahabat Semarang Tahun 2012. Tesis, Universitas Negeri Semarang.
- Edwards, T., Spiteri, T., Piggott, B., Bonhotal, J., Haff, G. G., & Joyce, C. (2018). *Monitoring and managing fatigue in basketball*. *Sports*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.3390/sports6010019>
- Fatahilah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 11–20. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>
- Funay, D. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Dasar Bermain Bola Basket Siswa Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 3 Sumbawa Besar Melalui Model

- Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal Kependidikan, 5(2), 24-31.
- FIBA. (2017). *Official Basketball Rules 2017*. Mies: FIBA Central Board.
- FIBA. (2014). *Official Basketball Rules 2014*.
- Gunawan, Y. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tes *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)* Pada Peserta didik SMP di Kabupaten Bandung Barat. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gusvadiana (2020). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Di SMA Muhammadiyah Batusangkar. Skripsi S1. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Hanna, S.J. (2014). *Comparison of Some Kinematic Variables of Layup Basketball of Older and Young Players*. *The Swedish Journal of Scientific Research*. 7(1): 6-8.
- Hardiansyah, A. N. (2022). Tingkat keterampilan dasar siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di MA Negeri 2 Kota Probolinggo (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Hapsari, A., Pratiknyo, E., & Hidayah, T. (2013). Status Keterampilan Bermain Bolabasket Pada Club NBC (Ngaliyan Basketball Center). *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 2(1), 6–10.
- Karisman, V. A. (2020). Implementasi model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(1), 80-89.
- Khairuddin, K. (2017). Olahraga dalam Pandangan Islam. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 1(1), 1–14.
- Khotimah, K., & Darwati, S. (2020). Aspek-Aspek dalam Evaluasi Pembelajaran, 3. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/6656/>
- Kosasih, D. (2008). *Fundamental Basketball*. Bandung : Karmedia.

- Lanun., R. (2007). Persepsi Siswa SMA Muhamadiyah 1 Bantul Terhadap Ekstrakurikuler Bolavoli. Skripsi S1. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Malik, Abdul, A & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal of S.P.O.R.T. Journal of S.P.O.R.T*, 3(2), 79–84.
- Ma'mun, A dan Saputra, Y.M. (2000). Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud
- Margono, A. (2010). Permainan Bola Basket. Surakarta: UNS Press.
- Mitchell, S.A., Oslin, J.L., & Griffin, L.L. (2006). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics
- Mitchell, S., Mitchell, S. A., Oslin, J., & Griffin, L. L. (2020). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Human Kinetics Publishers.
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743.
- Oliver, J. (2004). Dasar-dasar Bola Basket. Human kinetic: United States of America.
- Oslin, J.L., Mitchell, S.A., & Griffin, L.L. (1998). *The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17, 231–243.
- Papalia, E. D., Old, S. W. & Feldman, R. D. (2008). *Human Development* (Psikologi Perkembangan) Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Perbasi. (2004). Peraturan Permainan Bolabasket. Jakarta: Perbasi.
- Permendikbud. (2016). Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Prasetyo, D. W. (2013). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Di Smp Negeri 3 Pandak. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181

- Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12.
- Robbins, Stephen, P. dan Timothy, A. Judge, (2018). Perilaku Organisasi, Edisi Kedua belas, Salemba Empat, Jakarta.
- Sadapotto, A., Hanafi, M., & Usman, M. P. (2021). Evaluasi hasil belajar. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Saichudin, (2019). Buku Ajar Bola Basket. Malang: Wineka Media.
- Sanaki M, M., Saleh L, M., & Titaley H, D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambata Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah.
- Santoso, J. (2012). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket Peserta Ekstrakurikuler Putra Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Kalasan.
- Stephani, M. R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Bermain Bola Basket. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sudijono, A (2012). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Pane, A. & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Fitrah, 03 (2), 333–352.
- Prawirasaputra, S. (2000). Sepak Takraw. Jakarta: Depdikbud.
- Republik Indonesia (2003), Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sunarti, E., & Purwani, R. (2016). Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini: gunakan setiap kesempatan optimalkan potensi anak.
- Wardanis, R., A & Pratama, H., G. (2020). Keterampilan Bermain Tim Putra Bola Basket SMP Negeri 2 Trenggalek Pada Event SMA Negeri 1 Durenan CUP 2019. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), 5(1), 32–40.
- Wibisono, A.A. (2022). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar *Passing, Shooting, Dribbling* Bola Basket Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Malang (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Malang).
- Wissel, H. (2004). *Basketball step to success 2nd edition*. USA: Human Kinetics.
- Wissel. H. (2000). Bolabasket (dilengkapi dengan program pemahiran teknik dan taktik). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Worthy, D.A. (2009). *Choking and Exelling at The Free Throw Line. The International Journal of Creativity & Problem Solving*. 19(1): 53-58.
- Yona, M. (2018). Pengaruh penempatan kerja, keahlian (*skill*) dan kepuasan kerja terhadap peningkatan kinerja karyawan pada PT. Osi Electronics Batam. Jurnal Bening, 5(1), 27-3

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian

25/01/24 17:50

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

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 735/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

25 Januari 2024

Yth . Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Muntilan
Jl. Ngadiretno No. 1, Ngadiretno, Tamanagung, Kec.Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah 56413.

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

Nama	:	Lyvia Meilasari
NIM	:	20601241010
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG
Waktu Penelitian	:	1 - 16 Februari 2024

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.



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

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>

1/1

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 MUNTILAN
Jln. Ngadiretno No. 1 Tamanagung Muntilan Kabupaten Magelang ☐ 56413
☎ (0293) 587267 faximili : (0293) 5891011 email : sman1muntilan.1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6/221/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Muntilan Kabupaten Magelang,

Nama : MARJONO, S.Pd
NIP : 19640612 199001 1 003
Pangkat/ Golongan : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Muntilan Kabupaten Magelang

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : LYVIA MEILASARI
NIM : 20601241010
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut diatas benar- benar telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Muntilan pada tanggal 1 – 16 Februari 2024.

Penelitian tersebut dilaksanakan pada kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muntilan, 16 Februari 2024
Kepala Sekolah

MARJONO, S.Pd
Pembina
NIP 19640612 199001 1 003

Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta Didik Yang Mengikuti Tes Tingkat Keterampilan Bermain Bolabasket

**DAFTAR HADIR PENELITIAN PESERTA DIDIK
PUTRA KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

NO	NAMA	Tanda Tangan
1.	Parasiall Nathaniel Sijabat	[Signature]
2.	Muhammad Hanif Setyawan	[Signature]
3.	Rilo Playsele	[Signature]
4.	Jlion Biria Ngraha	[Signature]
5.	Gribriel Andrian Prayogri	[Signature]
6.	Ketan Sutyo	[Signature]
7.	Neo Maulal Baugyanah	[Signature]
8.	Rohid Dhiyaul Wafid M	[Signature]
9.	Daffa Wahyu Aritianto Adha	[Signature]
10.	Filbert Augustino Kawulusan	[Signature]
11.	Azri Julian Jusufina	[Signature]
12.	Muhammad Ridho Kyriacowon	[Signature]
13.	Affan Farizqi	[Signature]
14.	Arif Kurniawan	[Signature]
15.	Ananda Rofid Farrel	[Signature]
16.	Zain Zaidan Ahsan	[Signature]
17.	Jouion Farhan	[Signature]
18.	Mauldi Ariesta Junika	[Signature]
19.	Amar Syiqi W	[Signature]
20.	Krizi burchawani	[Signature]
21.	Fariz Ardhan	[Signature]
22.	Aris TPW	[Signature]
23.	M Iryand A	[Signature]
24.	Faishal Arsyad A	[Signature]
25.	A munawar h haur	[Signature]
26.	Berlyenqyaufiqa Halim Sudarmo	[Signature]
27.	Ezzy Hendry Marchana	[Signature]
28.	Muhammad Bagas Dwiyantoro	[Signature]
29.	Hafiz Wahyuni Falilinsyah	[Signature]
30.	Aikmal Fakhruvi Puruhita	[Signature]
31.	Haiggi Zul Fair H	[Signature]
32.	bagas f.d	[Signature]
33.	Ferhatman Agung SCSAnie	[Signature]
34.	Fatah Auliaadana Sujatmoko	[Signature]
35.	Muhammad Ridho Pribeadi	[Signature]

**DAFTAR HADIR PENELITIAN PESERTA DIDIK
PUTRI KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

NO	NAMA	Tanda Tangan
1.	Adella Balais Zulfani	
2.	Hafara Nuria Azmi	
3.	Rahma Padhilah	
4.	Gadhisca gianjar Melani . Ic .	
5.	Tasya Wulan ramadhani	
6.	Zaida Rosya Kumalasari	
7.	Nadine Surya Chalida	
8.	Nisnia Amara F	
9.	Octaviani Catania Nuna	
10.	Anissa Rizki Utami	
11.	Dhaifina Fitriaswari	
12.	Nulanra Banyu Bening M	
13.	Safrina Ayla Nofa	
14.	Nafisa Naila Marwa	
15.	Arabella Herlin Arahra	
16.	Gabriela Angelita Natalie	
17.	Luthfianna Rusyda A	
18.	Aisyah Aulia R	
19.	Intan Nuraini	
20.	Kurniawati	
21.	Vera Dini Maharanii	
22.	Zulta Maghfiroh	
23.	Anindya Estiningtyas	
24.	Anca Aprianti	
25.	Insannica Dwi R	
26.	Alyaa Adzro	
27.	Nabila Happy	
28.	Aftirotul Murti	
29.	Yunita Rachmawati	
30.	Anik R: Yaqiyah	
31.	Aisy Kamila	
32.	Atrum Ammalia Muzadilah	
33.	Gita Rizki Juniyanti	
34.	Amanda Putri A	
35.	Syarifa Luktiraningtyas .	

**DAFTAR HADIR PENELITIAN PESERTA DIDIK
PUTRI KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

NO	NAMA	Tanda Tangan
36.	Valentrinisa Rizgi Fadhilah	Vane
37.	Friska Dwi Ariyanti	Educa.
38.	Agilia Puspita Sari	Surf
39.	Grace Shelda Mumu	Surf
40.	Dhieya Syifa tI	(Surf)
41.	Aninnayati Aufalina A	af
42.	Rina Ratnaningrum	Z
43.	Nadia Asti Wimela	Nid

Lampiran 4. Lembar Penilaian GPAI

Lampiran 5. Data Hasil Uji Coba Penelitian

NO	DM			SE			S			TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
2.	2	2	2	2	1	2	2	1	2	16
3.	2	1	2	2	1	1	1	2	2	14
4.	1	2	2	2	1	2	2	2	2	16
5.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
6.	2	1	2	2	1	2	1	2	2	15
7.	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17
8.	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
9.	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
10.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
11.	2	1	2	2	1	2	2	2	2	16
12.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
13.	2	1	2	2	1	1	2	1	1	13
14.	1	2	2	1	2	1	1	2	1	13
15.	2	2	2	1	1	1	2	2	2	15
16.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
17.	1	2	1	1	1	2	2	2	1	13
18.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
19.	1	1	2	2	1	2	2	1	2	14
20.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18

No Item	Varian
1	0,1684
2	0,2210
3	0,05
4	0,1342
5	0,2631
6	0,1684
7	0,1342
8	0,1342
9	0,1684
Jumlah Varian	1,4419
Varian Total	3,5684

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Penelitian

- **Uji Validitas Per Item**

No Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,57028	0,37883	VALID
2	0,45037	0,37883	VALID
3	0,38626	0,37883	VALID
4	0,55518	0,37883	VALID
5	0,65175	0,37883	VALID
6	0,63817	0,37883	VALID
7	0,47913	0,37883	VALID
8	0,40308	0,37883	VALID
9	0,57028	0,37883	VALID

- **Uji Validitas Per Indikator**

Indikator	Rhitung	Rtabel	Keterangan
<i>Decision Making</i>	0,77536	0,37883	VALID
<i>Skill Execution</i>	0,85678	0,37883	VALID
<i>Support</i>	0,80964	0,37883	VALID

- **Reliabilitas**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.721	09

Lampiran 7. Data Penelitian Tes Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket

**HASIL TES TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG**

No	Nama	DM		SE				S		GI	GP	NA
				P	S	D	T	T	T			
		T	T	E	T	E	T	E	T			
1.	Hafara	6	3	6	3	0	0	7	3	5	1	34
		0,67				0,68				0,83		
2.	Amin	7	2	6	3	0	0	6	4	6	2	36
		0,77				0,63				0,75		
3.	Adella	6	3	7	2	0	0	6	3	6	2	35
		0,67				0,72				0,75		
4.	Zaida	7	2	8	2	0	1	7	2	5	2	36
		0,77				0,75				0,71		
5.	Gadhisa	7	2	8	2	0	1	7	3	6	2	38
		0,77				0,71				0,75		
6.	Tasya	6	2	7	2	0	0	6	2	5	3	33
		0,75				0,76				0,62		
7.	Nadine	7	3	5	2	0	0	6	1	5	2	31
		0,70				0,78				0,71		
8.	Anisa R	6	2	6	2	0	1	6	1	6	3	33
		0,75				0,75				0,67		
9.	Octavia	6	2	6	2	0	0	5	3	4	1	29
		0,75				0,68				0,80		
10.	Dhaifina	9	3	6	2	0	2	5	1	4	1	33
		0,75				0,68				0,80		
11.	Nuansa	6	3	6	1	0	1	6	1	4	2	30
		0,67				0,80				0,67		
12.	Nafisa	5	2	5	3	0	0	5	2	5	1	28
		0,71				0,67				0,83		
13.	Safrina	6	3	6	3	0	1	6	2	6	1	34
		0,67				0,67				0,85		
14.	Gabriela	4	2	4	2	0	0	4	2	3	1	22
		0,67				0,67				0,75		
15.	Arabella	5	2	6	3	0	0	5	2	4	1	28
		0,71				0,68				0,80		
16.	Luthfiana	6	2	4	2	0	2	6	1	5	1	29
		0,75				0,67				0,83		
17.	Aisyah	6	2	6	2	0	0	6	2	5	3	32
		0,75				0,75				0,62		
18.	Intan	4	1	6	2	0	0	4	1	4	2	24
		0,80				0,76				0,67		

19.	Kurnia	6 3 5 2 0 1 5 1 4 1		28	0,72	72
		0,67	0,71	0,80		
20.	Vera	6 1 5 2 0 0 6 1 4 1		26	0,81	81
		0,85	0,78	0,80		
21.	Zulfa	6 1 6 2 0 4 7 1 6 2		35	0,75	75
		0,85	0,65	0,75		
22.	Ana	6 2 5 3 0 0 8 2 4 2		32	0,71	71
		0,75	0,72	0,67		
23.	Alya	7 2 6 2 0 1 5 2 5 1		31	0,76	76
		0,77	0,68	0,83		
24.	Atirotul	6 2 6 1 0 0 7 2 4 3		31	0,71	71
		0,75	0,81	0,57		
25.	Rahma	6 2 6 3 0 0 7 1 7 2		34	0,76	76
		0,75	0,76	0,77		
26.	Insania	5 2 7 2 0 0 5 2 6 1		30	0,77	77
		0,71	0,75	0,85		
27.	Yunita	6 1 6 2 0 2 5 3 5 2		32	0,72	72
		0,85	0,61	0,71		
28.	Anik R	6 2 6 3 0 0 7 3 5 1		33	0,75	75
		0,75	0,68	0,83		
29.	Arrum	6 2 5 2 0 1 6 2 4 2		30	0,70	70
		0,75	0,68	0,67		
30.	Gita	8 2 6 2 0 1 6 2 5 1		33	0,77	77
		0,80	0,70	0,83		
31.	Aisy	7 2 7 3 0 1 5 2 6 2		35	0,73	73
		0,77	0,67	0,75		
32.	Amanda	5 2 7 2 0 0 6 2 6 2		32	0,74	74
		0,71	0,76	0,75		
33.	Friska	6 2 7 2 0 0 5 2 5 3		32	0,70	70
		0,75	0,75	0,62		
34.	Agilia	6 3 7 3 1 3 7 1 5 1		37	0,72	72
		0,67	0,68	0,83		
35.	Valen	6 1 6 3 0 0 6 2 4 2		30	0,74	74
		0,85	0,70	0,67		
36.	Syarifa	5 1 6 2 1 3 5 2 4 1		30	0,75	75
		0,83	0,63	0,80		
37.	Nabila	6 2 6 3 0 0 6 2 5 2		32	0,72	72
		0,75	0,70	0,71		
38.	Nisvia	6 1 6 1 0 2 7 2 5 2		32	0,76	76
		0,85	0,72	0,71		
39.	Nadia Asti	5 2 6 3 0 0 5 3 4 1		29	0,72	72
		0,71	0,65	0,80		
40.	Dhieya	6 2 5 1 0 0 5 2 5 1		27	0,78	78
		0,75	0,76	0,83		

41.	Rina	5 1 7 3 0 0 6 2 4 3	31	0,70	70
		0,83 0,72 0,57			
42.	Aninnaya	6 2 5 3 0 0 6 3 5 2	32	0,70	70
		0,75 0,64 0,71			
43.	Grace	5 2 6 2 0 0 4 2 5 2	28	0,71	71
		0,71 0,71 0,71			
44.	Rico	7 2 4 2 0 1 6 2 5 2	31	0,71	71
		0,77 0,67 0,71			
45.	Gabriel	8 2 5 2 3 1 7 1 5 2	36	0,76	76
		0,80 0,78 0,71			
46.	Julian	7 1 5 1 0 0 5 2 4 2	27	0,77	77
		0,87 0,77 0,67			
47.	Parasian	10 2 9 2 3 1 8 2 5 1	43	0,82	82
		0,83 0,80 0,83			
48.	Hanif	8 2 8 2 2 0 7 2 5 1	37	0,81	81
		0,80 0,80 0,83			
49.	Filbert	10 3 6 2 1 1 5 2 7 3	40	0,72	72
		0,76 0,70 0,70			
50.	Daffa	7 2 4 2 0 1 6 3 6 2	33	0,71	71
		0,77 0,62 0,75			
51.	Rohid	10 3 7 1 0 2 7 1 6 1	38	0,80	80
		0,77 0,78 0,85			
52.	Neo	9 3 5 2 0 0 5 1 5 1	31	0,78	78
		0,75 0,76 0,83			
53.	Katon	7 2 6 3 0 0 5 3 6 2	34	0,72	72
		0,77 0,64 0,75			
54.	Azri	7 2 6 2 0 4 6 3 5 1	36	0,72	72
		0,77 0,57 0,83			
55.	M.Ridho	6 2 6 2 0 0 5 1 5 1	28	0,78	78
		0,75 0,78 0,83			
56.	Affan	5 1 6 2 0 1 6 3 5 2	31	0,73	73
		0,83 0,66 0,71			
57.	Naufal	5 2 6 3 0 1 6 2 4 2	31	0,68	68
		0,71 0,66 0,67			
58.	Jovian	4 1 6 1 0 1 4 1 4 1	23	0,78	78
		0,80 0,76 0,80			
59.	Arif Tri	6 2 5 3 0 2 5 3 5 1	32	0,71	71
		0,75 0,55 0,83			
60.	Faishal	6 2 8 2 2 3 8 1 6 1	39	0,78	78
		0,75 0,75 0,85			
61.	Irsyad	6 1 6 2 0 2 7 2 5 1	32	0,79	79
		0,85 0,69 0,83			
62.	Amar	8 2 7 1 0 3 8 1 6 2	38	0,76	76
		0,80 0,75 0,75			

63.	Rizal	5 1 6 3 0 0 7 4 4 2		32	0,71	71
		0,83	0,65		0,67	
64.	Berlyano	8 2 7 1 3 4 7 2 7 2		43	0,76	76
		0,80	0,70		0,78	
65.	Fariz	6 2 6 2 0 1 6 1 5 3		32	0,70	70
		0,75	0,75		0,62	
66.	Zain	6 1 6 2 0 0 6 2 4 3		30	0,72	72
		0,85	0,75		0,57	
67.	Ananda	4 1 5 1 0 1 7 2 5 2		28	0,75	75
		0,80	0,75		0,71	
68.	Arif K	6 2 6 1 1 4 8 1 5 1		35	0,76	76
		0,75	0,71		0,83	
69.	Ahmad	7 2 6 3 0 2 5 3 6 2		36	0,73	73
		0,77	0,68		0,75	
70.	Ezzy	7 2 5 3 2 1 5 3 5 3		36	0,70	70
		0,77	0,63		0,71	
71.	Bagas D	6 3 7 2 1 1 6 3 6 1		36	0,74	74
		0,67	0,70		0,85	
72.	Aikmal	6 2 6 1 0 0 7 2 5 3		32	0,72	72
		0,75	0,81		0,62	
73.	Hafiz	7 2 5 1 0 1 6 1 5 2		30	0,75	75
		0,77	0,78		0,71	
74.	Bagas F	7 2 6 2 0 2 7 2 5 1		34	0,76	76
		0,77	0,68		0,83	
75.	Haikal	5 2 7 3 0 0 7 3 5 3		35	0,68	68
		0,71	0,70		0,62	
76.	Ferdinan	5 1 6 2 0 0 6 3 4 1		28	0,77	77
		0,83	0,70		0,80	
77.	Fatah	6 1 6 2 0 2 6 1 5 3		32	0,72	72
		0,85	0,70		0,62	
78.	Ridho P	6 3 6 1 0 0 6 3 5 2		32	0,71	71
		0,67	0,75		0,71	

Lampiran 8. Kategori Keterampilan Bermain Bolabasket

**DAFTAR KATEGORI TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN BOLA
BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1
MUNTILAN MAGELANG**

NO	NAMA	NA	KATEGORI
1	Hafara	72	KURANG
2	Anindya	71	KURANG
3	Adella	71	KURANG
4	Zaida	74	CUKUP
5	Gadhisa	74	CUKUP
6	Tasya	71	KURANG
7	Nadine	73	CUKUP
8	Anisa R	72	KURANG
9	Octavia	74	CUKUP
10	Dhaifina	74	CUKUP
11	Nuansa	71	KURANG
12	Nafisa	73	CUKUP
13	Safrina	73	CUKUP
14	Gabriela	69	KURANG SEKALI
15	Arabella	73	CUKUP
16	Luthfiana	75	CUKUP
17	Aisyah	70	KURANG
18	Intan	74	CUKUP
19	Kurnia	72	KURANG
20	Vera	81	BAIK SEKALI
21	Zulfa	75	CUKUP
22	Ana	71	KURANG
23	Alya	76	BAIK
24	Atirotul	71	KURANG
25	Rahma	76	BAIK
26	Insania	77	BAIK
27	Yunita	72	KURANG
28	Anik	75	CUKUP
29	Arrum	70	KURANG
30	Gita	77	BAIK
31	Aisyah	73	CUKUP
32	Amanda	74	CUKUP
33	Friska	70	KURANG
34	Agilia	72	KURANG
35	Valen	74	CUKUP
36	Syarifa	75	CUKUP
37	Nabila	72	KURANG

38	Nisvia	76	BAIK
39	Nadia	72	KURANG
40	Dhieya	78	BAIK
41	Rina	70	KURANG
42	Aninnaya	70	KURANG
43	Grace	71	KURANG
44	Rico	71	KURANG
45	Gabriel	76	BAIK
46	Julian	77	BAIK
47	Parasian	82	BAIK SEKALI
48	Hanif	81	BAIK SEKALI
49	Filbert	72	KURANG
50	Daffa	71	KURANG
51	Rohid	80	BAIK SEKALI
52	Neo	78	BAIK
53	Katon	72	KURANG
54	Azri	72	KURANG
55	M. Ridho	78	BAIK
56	Affan	73	CUKUP
57	Naufal	68	KURANG SEKALI
58	Jovian	78	BAIK
59	Arif	71	KURANG
60	Faishal	78	BAIK
61	Irsyad	79	BAIK SEKALI
62	Amar	76	BAIK
63	Rizal	71	KURANG
64	Berlyano	76	BAIK
65	Fariz	70	KURANG
66	Zain	72	KURANG
67	Ananda	75	CUKUP
68	Arif K	76	BAIK
69	Ahmad	73	CUKUP
70	Ezzy	70	KURANG
71	Bagas D	74	CUKUP
72	Aikmal	72	KURANG
73	Hafiz	75	CUKUP
74	Bagas F	76	BAIK
75	Haikal	68	KURANG SEKALI
76	Ferdinand	77	BAIK
77	Fatah	72	KURANG
78	Ridho P	71	KURANG

Lampiran 9. Deskripsi Statistik

Statistics

Tingkat Keterampilan Bermain Bolabasket

N	Valid	78
	Missing	0
Mean		73.6538
Std. Error of Mean		.35188
Median		73.0000
Mode		72.00
Std. Deviation		3.10771
Variance		9.658
Range		15.00
Minimum		68.00
Maximum		82.00
Sum		5745.00

Nilai Akhir Tingkat Keterampilan Bermain Bolabasket

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	68.00	2	2.6	2.6	2.6
	69.00	1	1.3	1.3	3.8
	70.00	7	9.0	9.0	12.8
	71.00	12	15.4	15.4	28.2
	72.00	13	16.7	16.7	44.9
	73.00	7	9.0	9.0	53.8
	74.00	8	10.3	10.3	64.1
	75.00	6	7.7	7.7	71.8
	76.00	8	10.3	10.3	82.1
	77.00	4	5.1	5.1	87.2
	78.00	5	6.4	6.4	93.6
	79.00	1	1.3	1.3	94.9
	80.00	1	1.3	1.3	96.2
	81.00	2	2.6	2.6	98.7
	82.00	1	1.3	1.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

Mean	73,6538
SD	3,1077
M-1,5SD	68,99
M-0,5SD	72,09
M+0,5SD	75,20
M+1,5SD	78,31

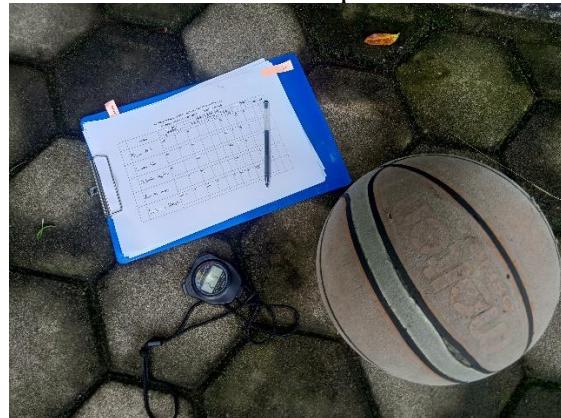
No	Rumus	Kategori
1.	$X \geq (M+1,5 SD)$	Baik Sekali
2.	$(M+1,5 SD) \leq X < (M+0,5 SD)$	Baik
3.	$(M-0,5 SD) \leq X < (M+0,5 SD)$	Cukup
4.	$(M-1,5 SD) \leq X < (M-0,5 SD)$	Kurang
5.	$X \leq (M-1,5 SD)$	Kurang Sekali

No	Interval	Kategori
1.	≥ 79	Baik Sekali
2.	76-78	Baik
3.	73-75	Cukup
4.	70-72	Kurang
5.	≤ 69	Kurang Sekali

No	Interval	Frekuensi	Rumus	Persentase
1.	≥ 79	5	$(5/78) \times 100\%$	6%
2.	76-78	17	$(17/78) \times 100\%$	22%
3.	73-75	21	$(21/78) \times 100\%$	27%
4.	70-72	32	$(32/78) \times 100\%$	41%
5.	≤ 69	3	$(3/78) \times 100\%$	4%

Lampiran 10. Tes Tingkat Keterampilan Bermain Bola Basket

Gambar 21. Peralatan Tes Keterampilan Bermain Bola Basket



Gambar 22. Pengarahan Tes Kepada Testee



Gambar 23. Teste melakukan pemanasan sebelum tes dilakukan



Gambar 24. Pertandingan bola basket dalam pengambilan data

