

**PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN *ATLET MATARAM*
BASKETBALL DAN *SPARTAN BASKETBALL* TENTANG
PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Oleh:
Sekalbu Firjatullah
NIM. 20602241024

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

HALAMAN SAMPUL

**PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN *ATLET MATARAM*
BASKETBALL DAN *SPARTAN BASKETBALL* TENTANG
PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Oleh:
Sekalbu Firjatulah
NIM. 20602241024

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

PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN ATLET MATARAM BASKETBALL DAN SPARTAN BASKETBALL TENTANG PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022

Sekalbu Firjatullah
20602241024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022.

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, data yang diperoleh akan diolah menggunakan metode statistik kuantitatif dan dinyatakan dalam bentuk persentase. Sampel yang digunakan adalah *total sampling*, maka dari hal itu, sampel dalam penelitian ini adalah 15 atlet *Mataram Basketball* dan 15 atlet *Spartan Basketball*. Instrumen pada penelitian ini berupa tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang berisi mengenai peraturan FIBA tahun 2022.

Hasil penelitian ditemukan bahwa nilai nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.002 < 0.05$, sehingga terdapat perbedaan Tingkat pengetahuan atlet *Mataram* dan *Spartan basketball* terhadap peraturan FIBA 2022. Tingkat pengetahuan atlet *Mataram* berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 93% (14 orang), “cukup” sebesar 7% (1 orang), “baik” sebesar 0% (0 orang), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 orang), sedangkan atlet *Spartan* berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 40% (6 orang), “cukup” sebesar 60% (9 orang), “baik” sebesar 0% (0 orang), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 orang), pengetahuan atlet *Spartan Basketball* lebih baik daripada tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* terhadap peraturan FIBA 2022, dengan selisih rata-rata sebesar 4,5%.

Kata Kunci: *Mataram Basketball*, pengetahuan, peraturan, *Spartan Basketball*.

**DISPARITY IN THE LEVEL OF KNOWLEDGE OF MATARAM
BASKETBALL AND SPARTAN BASKETBALL ATHLETES
REGARDING THE 2022 FIBA BASKETBALL GAME REGULATION**

Sekalbu Firjatullah
20602241024

ABSTRACT

The objective of this research is to ascertain the disparity in the level of knowledge of Mataram Basketball and Spartan Basketball athletes regarding the 2022 FIBA regulations.

This study used a comparative quantitative research design. The research employed a survey methodology, with the collected data being analyzed using quantitative statistical techniques and presented as percentages. The sampling method employed complete sampling, resulting in a sample size of 15 Mataram Basketball athletes and 15 Spartan Basketball athletes. The research utilized a multiple choice test that incorporated the FIBA regulations for 2022.

The research findings indicate that the p-value (two-tailed) is at 0.002, which is less than the significance level of 0.05. Therefore, there is a statistically significant difference in the degree of knowledge between Mataram and Spartan basketball athletes on the 2022 FIBA regulations. The level of knowledge of Mataram athletes is categorized as "very poor" at 0% (0 athlete), "poor" at 93% (14 athletes), "moderate" at 7% (1 athlete), "good" at 0% (0 athlete), and "very good" at 0% (0 athlete). On the other hand, Spartan athletes are categorized as follows: in the "very poor" category at 0% (0 athlete), "poor" at 40% (6 athletes), "moderate" at 60% (9 athletes), "good" at 0% (0 athlete), and "very good" at 0% (0 athlete). In terms of knowledge of FIBA 2022 regulations, Spartan Basketball athletes have a higher level of knowledge compared to Mataram Basketball athletes, with an average difference of 4.5%.

Keywords: Mataram Basketball, knowledge, rules, Spartan Basketball.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sekalbu Firjatullah
NIM : 20602241024
Program studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN ATLET
MATARAM BASKETBALL DAN SPARTAN
BASKETBALL TENTANG PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022

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

Yogyakarta, 2 Juli 2024

Yang menyatakan,



Sekalbu Firjatullah
NIM. 20602241024

LEMBAR PERSETUJUAN

PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN *ATLET MATARAM* *BASKETBALL* DAN *SPARTAN BASKETBALL* TENTANG PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022

TUGAS AKHIR SKRIPSI

SEKALBU FIRJATULLAH
20602241024

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: ..9. Juli..2024.....

Ketua Departemen



Dr. Fauzi, M.Si.
NIP. 196312281990021002

Dosen Pembimbing



Dr. Budi Aryanto, M.Pd.
NIP. 196902152000121001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN *ATLET MATARAM*
BASKETBALL DAN *SPARTAN BASKETBALL* TENTANG
PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**SEKALBU FIRJATULLAH
20602241024**

Telah dipertahankan di depan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 16 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Budi Aryanto, M.Pd. Ketua Tim Penguji		<u>23/7-24</u>
Dr. Muhammad Irvan Eva Salafi, S.Pd., M.Or. Sekretaris		<u>23/7-24</u>
Prof. Dr. Tomoliyus, M.S. Penguji Utama		<u>22/7-24</u>

Yogyakarta, 23 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardianto Hermawan, M.Or
NIP. 197702182008011002

MOTTO

“Fainna ma'al usri yusran, inna ma'al usri yusran”
(Q.S Al Insyirah : 5-6)

“ Kau pernah muda dan 'ku juga
Kau sering gagal dan aku pun sama
Lebih sering gagalnya
Lebih kerap jatuhnya”
(FSTVLST)

“Masa depan kadang menakutkan
Penuh dengan ketidakpastian
Lebih mudah jika tak dipikirkan”
(The Adams)

“Tak ada yang tahu kapan kau mencapai tuju
dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu.
Bersender pada waktu.”
(Daniel Baskara Putra Mahendra *aka* Hindia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima Kasih surgaku, Ibu Rinda Retno Wijayanti yang senantiasa memberikan doa dan dukungan agar lebih giat dalam mengerjakan skripsi.
2. Terima Kasih untuk saudara-saudara kandung yang selalu membantu dan memotivasi saya setiap menemui kesulitan.
3. Terima Kasih untuk Safira Putri Hermawan yang selalu mendorong saya untuk terus maju dan tidak malas dalam proses pengerjaan skripsi.
4. Terima Kasih untuk Adilla Desy Rizbudiani yang selalu membantu saya jika saya menemui kesulitan dalam mengerjakan skripsi.
5. Kepada teman seperjuangan saya yakni Yusri Frandhika Rahman, Bima Fikri Aldira, Gigit Winahyu Janti, Muhammad Gibran Ramadhan, Wimar Maulana, Chandra Wisnu Giantara terima kasih atas segala dukungan, canda, tawa dan tangis air mata yang kita lalui bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.
7. Kepada Sekalbu Firjatullah, ya! Diri saya sendiri. Terima kasih sudah berjuang menjadi lebih baik dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat serta hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai tanpa kendala suatu apapun. Skripsi yang berjudul "Perbedaan Tingkat Pengetahuan Atlet Mataram Basketball dan Spartan Basketball Tentang Peraturan Permainan Bola Basket FIBA 2022" disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Tugas Akhir Skripsi ini selesai tentu dengan peran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Fauzi, M.Si. selaku Kepala Departemen Pendidikan Keahlian Olahraga yang telah menyetujui proposal skripsi serta memberikan dosen pembimbing.
3. Bapak Dr. Budi Aryanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak/ibu selaku penguji utama tugas akhir skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak/ibu selaku sekretaris penguji tugas akhir skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan skripsi yang tidak sapat penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak semoga bantuan yang telah diberikan dapat bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua kalangan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 2 Juli 2024

Penulis,



Sekalbu Firjatullah

NIM. 20602241024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Hakikat Pengetahuan.....	6
2. Permainan Bola Basket	12
3. Peraturan Bola Basket tahun 2022	24
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berfikir.....	40
D. Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43

D. Definisi Operasional	43
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	44
F. Uji Coba Instrumen.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Keterbatasan Hasil Penelitian	67
C. Saran	68
D. Implikasi Hasil Penelitian	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Peraturan FIBA tahun 2020 dengan tahun 2022	24
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian.....	45
Tabel 3. Hasil Analisis <i>V Aiken</i> Perbutir	47
Tabel 4. Hasil Validasi <i>Corected Item Total Correlation</i>	48
Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran	50
Tabel 6. Klasifikasi daya pembeda.....	51
Tabel 7. Kriteria efektivitas distraktor	52
Tabel 8. Konversi Pendekatan PAP untuk Pengetahuan	53
Tabel 9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen <i>Spartan Basketball</i>	55
Tabel 10. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian <i>Spartan Basketball</i>	56
Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen <i>Mataram Basketball</i>	56
Tabel 12. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian <i>Mataram Basketball</i>	57
Tabel 13 . Hasil Analisis Daya Beda <i>Spartan Basketball</i>	57
Tabel 14. Distribusi Daya Beda Instrumen Penelitian <i>Spartan Basketball</i>	59
Tabel 15. Hasil Analisis Daya Beda <i>Mataram Basketball</i>	59
Tabel 16. Distribusi Daya Beda Instrumen Penelitian <i>Mataram Basketball</i>	61
Tabel 17. Tingkat pengetahuan Materi Peraturan Bola Basket Spartan	62
Tabel 18. Distribusi tingkat pengetahuan peraturan FIBA 2022 atlet <i>Spartan Basketball</i>	63
Tabel 19. Tingkat pengetahuan Materi Peraturan Bola Basket Mataram	64
Tabel 20. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan FIBA Atlet <i>Mataram Basketball</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prof. Dr. James A. Naismith pencipta permainan bola basket.....	13
Gambar 2. Lapangan Bola Basket.....	18
Gambar 3. Gerakan Dribbling	19
Gambar 4. Gerakan Passing	20
Gambar 5. Gerakan Shooting	22
Gambar 6. Gerakan Pivot	23
Gambar 7. Gerakan rebound	23
Gambar 8. Official Basketball Rules 2022	26
Gambar 9. Gerakan Jumpball	29
Gambar 10. Sinyal wasit ketika bola masuk.....	30
Gambar 11. Gerakan throw-in.....	31
Gambar 12. Violation Signal.....	34
Gambar 13. Foul Signal	38
Gambar 14. Desain Kerangka Berpikir	41
Gambar 15. Distribusi Tingkat pengetahuan Peraturan Bola Basket Spartan	63
Gambar 16. Distribusi Tingkat pengetahuan Peraturan Bola Basket Mataram	65
Gambar 17. Independent sample test.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Ekslembar Proposal	75
Lampiran 2. Lembar Konsultasi	76
Lampiran 3. Surat Izin Uji Validitas Instrumen	77
Lampiran 4. Lembar Validitas Ahli	78
Lampiran 5. R Tabel Validitas Aiken V	83
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	84
Lampiran 7. Uji Instrumen Penelitian	94
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 9. Data Penelitian Atlet Mataram	96
Lampiran 10. Data Penelitian Atlet Spartan	97
Lampiran 11. Tingkat Kesukaran Mataram Basketball	98
Lampiran 12. Tingkat Kesukaran Mataram Basketball	99
Lampiran 13. Pengecoh Mataram Basketball	100
Lampiran 14. Pengecoh Spartan Basketball	101
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian Mataram	102
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian Spratan	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur serta melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang dan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Khomarun, 2013). Permainan bola basket dapat membentuk karakter generasi muda yang Positif. Hal ini berpengaruh terhadap produktivitas belajar dan prestasi. Dikatakan demikian karena banyak nilai dalam permainan yang diajarkan dalam permainan bola basket secara eksternal yaitu *team spirit*, pantang menyerah, semangat juang yang tinggi, serta sikap disiplin yang didapat dalam latihan (Faruq, 2009).

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

Peraturan FIBA akan diperbaharui secara berskala setiap 2 (dua) tahun. Hal tersebut untuk merespon setiap perubahan dalam permainan, teknologi, dan hasil pertimbangan masukan dari berbagai elemen yang berkepentingan dalam

basket, termasuk pemain, pelatih dan wasit. Selain itu, perubahan yang terjadi dalam aturan bola basket yang dikeluarkan FIBA akan diikuti dengan berbagai alasan, diantaranya untuk meningkatkan keselamatan pemain, penyesuaian dengan perkembangan permainan, meminimalkan pelanggaran aturan. Penyerdahanaan aturan, dan persaingan yang sehat.

Sesuai dengan *FIBA Rules*, peraturan bola basket terdiri dari 8 (delapan) peraturan dengan 50 (lima puluh) pasal, serta 69 (enam puluh sembilan) gerakan sinyal tangan (*hand signal*), belum termasuk gerakan gerakan melaporkan nomor punggung pemain yaitu dimulai dari angka 0-99, jadi hanya untuk membahas mengenai peraturan itu sudah sangat kompleks dan banyak gerakan serta pemahaman yang harus diketahui (Pambudi & Suharjana, 2018). Dalam memperoleh hasil yang maksimal di lapangan, atlet diharapkan bisa memiliki wawasan yang luas mengenai aturan permainan bola basket, tidak hanya menguasai teknik, taktik dan strategi ketika latihan. Maka dari itu, peran pelatih sebagai perencana diharapkan memberikan materi mengenai peraturan bola basket.

Mataram Basketball School adalah sekolah basket yang didirikan sebagai wadah untuk menyalurkan prestasi anak dalam olahraga bola basket. *Mataram Basketball School* memiliki banyak tempat untuk latihan, lokasinya berada di Lapangan Basket Bhinneka, Lapangan Basket Victory, Lapangan Basket Olifant School, Auriga Resto & *Basketball Court*, Lapangan Kesatuan Bangsa, dan Lapangan Teladan. *Mataram Basketball School* memiliki banyak pelatih profesional yang ahli pada bidang bola basket. Jumlah siswa yang banyak dan terbagi menjadi beberapa kategori yaitu *Kiddos* (2-6 tahun), *Minimix* (7-12 tahun), dan *Cadet boys and girls* (13 tahun ke atas). Latihan dilakukan 2-

4 kali dalam satu minggu. *Mataram Basketball* juga mempunyai klub untuk difokuskan ke olahraga prestasi yang bernama *Spartan Basketball* yang dimulai dari KU 7 sampai dengan KU 16 tahun.

Berawal dari kegemaran pada bola basket sejak remaja, mendorong Andreas Chandra Wibowo (Kobo) mendirikan *Mataram Basketball School* bersama istrinya Liem Ay Yen yang merupakan atlet nasional Bola Basket pada 19 Maret 2012. Memilih nama Mataram sebagai club basket karena identik dengan Kota Yogyakarta sebagai lokasi berdirinya Kerajaan Mataram sekaligus *home base Mataram Basketball School*. Memiliki kesamaan visi yaitu, untuk menyelenggarakan program pembinaan bola basket sejak usia dini melalui *Mataram Basketball School* berdasarkan semangat untuk terus maju, berkembang, kekeluargaan, dan dikelola secara professional untuk melahirkan atlet basket dengan kemampuan terbaik agar dapat ambil bagian dan meraih prestasi pada berbagai level kompetisi mulai dari daerah, nasional, bahkan internasional.

Berdasarkan hasil observasi, klub atau akademi *Spartan Basketball* dan *Mataram Basketball* saat dalam pertandingan pemain sering melakukan kesalahan-kesalahan mendasar seperti *travelling, dribble, eight seconds, three seconds, twenty four, backcourt* dan pemain sering melakukan pelanggaran terhadap lawan seperti *pushing, blocking, holding, technical foul, unsportsmanlike foul*, dan perkelahian. Pengetahuan terhadap suatu peraturan merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap pemain, disini peneliti belum mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan pemain tentang peraturan *Violation* dan *Foul* dalam permainan bola basket. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Perbedaan Tingkat Pengetahuan Atlet

Mataram Basketball dan Spartan Basketball Tentang Peraturan Bola Basket FIBA 2022”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut,

1. Atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* belum memahami materi tentang peraturan bola basket tahun 2022.
2. Pelatih lebih banyak menerapkan teknik dan taktik ketika melaksanakan latihan, sehingga aspek mengenai peraturan bola basket tahun 2022 masih belum diberikan.
3. Belum adanya tes pengetahuan mengenai peraturan bola basket tahun 2022 terhadap atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka ada batasan batasan permasalahan dalam penelitian ini sehingga ruang lingkup dalam penelitian ini jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada pengetahuan permainan bola basket dalam peraturan FIBA tahun 2022 khususnya pada atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan Batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Apakah ada perbedaan tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian dapat berkontribusi pada teori disiplin olahraga terutama pada permainan bola basket.
 - b. Sebagai tambahan bahan penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
 - a. Melalui penelitian ini, atlet/pelatih/manajemen akademi diharapkan mampu memahami dan menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan bola basket tahun 2022, agar dalam permainan dapat menghindari dan meminimalisir kesalahan dan pelanggaran yang sia-sia saat bertanding, dan dapat mengikuti perubahan dalam peraturan bola basket.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi manajemen Mataram dan Spartan agar memperhatikan seberapa luas pengetahuan mengenai peraturan bola basket tahun 2022 bagi atlet pelatih, maupun pengurus untuk meningkatkan aktifitas siswa menjadi lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

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

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

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

b. Tingkat Pengetahuan

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

1.) Mengetahui

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

2.) Memahami

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

3.) Mengaplikasikan

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

4.) Menganalisis

Analisis merupakan kemampuan dalam menguraikan materi atau obyek ke dalam bagian komponen sederhana secara struktur yang konsisten dan masih terhubung dengan lainnya. Analisis dapat ditinjau dari beberapa kata kerja seperti, mengelompokkan, menemukan, menggambarkan, memecahkan, menguji, dan lainnya.

5.) Mensintesis

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

6.) Mengevaluasi

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

Konsep ini tetap digunakan sebagai salah satu pilar untuk pengembangan pengetahuan dalam meningkatkan pendidikan. Selain itu, konsep ini sudah diaplikasikan dalam ranah pendidikan secara luas dengan melibatkan kelompok/organisasi sebagai peserta dan menggunakan cara tertentu untuk mencapai tujuan proses pendidikan yang dilaksanakan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat enam tingkatan pengetahuan yang akan dilalui manusia dalam meningkatkan pengetahuan, yaitu mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

c. Dasar-Dasar Pengetahuan

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

1.) Penalaran

Penalaran adalah cara berpikir sesuai alur rancangan berpikir tertentu. Dengan penalaran manusia bisa mengembangkan pengetahuannya dengan cepat dan bagus. Manusia merupakan makhluk satu-satunya yang mampu mengembangkan pengetahuan karena memiliki kemampuan menalar. Penalaran juga dapat diartikan sebagai proses berpikir dan menarik suatu kesimpulan berupa pengetahuan yang merupakan aktivitas berpikir yang memiliki karakteristik tertentu dalam menemukan kebenaran. Agar pengetahuan yang dihasilkan penalaran tersebut mempunyai pokok kebenaran, maka proses berpikir harus dilaksanakan dengan suatu metode tertentu. Penarikan kesimpulan dianggap valid apabila penarikan kesimpulan tersebut menurut metode tertentu yang disebut logika.

2.) Logika

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

d. Jenis Pengetahuan

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

1) Pengetahuan Biasa (*Common Sense*)

Pengetahuan biasa atau *common Sense* merupakan pengetahuan yang digunakan terutama dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan ini diartikan bahwa seseorang mempunyai keyakinan dalam menerima pengetahuan secara baik. Dengan *common Sense*, seseorang yang sebelumnya belum mengetahui cara belajar suatu hal dan mengikuti setiap proses maka orang tersebut akan tahu hal yang dipelajarinya. Dengan arti lain, pengetahuan biasa ini disebut sebagai pengetahuan yang dimiliki manusia dengan ukuran pengetahuan sekedar tahu. Pengalaman sehari-hari merupakan bagian dari sumber pengetahuan biasa yang diterima secara langsung dengan sadar maupun tidak sadar.

2) Pengetahuan Ilmu (*Science*)

Pengetahuan ilmu atau biasa disebut dengan pengetahuan ilmiah merupakan pengetahuan yang diperoleh dengan cara khusus, selain digunakan untuk mengetahui lebih dalam dan luas suatu kebenaran yang dipelajari, pengetahuan ini diperoleh dari pengalaman juga. Pada dasarnya pengetahuan ilmu ini merupakan usaha untuk mengorganisasikan dan mensistematisasikan *common sense*, dari pengetahuan biasa yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari ditingkatkan dengan pemikiran cermat dan teliti dengan

menggunakan berbagai metode yang ada, melalui observasi, eksperimen, dan klasifikasi. Ilmu wajib bersifat objektif, karena diawali dengan sebuah fakta, menyampingkan sifat kedirian, dan mengutamakan pemikiran netral dan logik.

2. Permainan Bola Basket

a. Sejarah Bola Basket

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

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



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

Pada tanggal 21 Juni 1932 atas anjuran dan usaha Dr. Elmer Berry, direktur olahraga dari Jenawa, bersama dengan Profesor Leon Bouffard diadakan suatu konferensi tentang bola basket. Delegasi yang datang dari Argentina, Cekoslowakia, Yunani, Italia, Perancis, Rumania, dan Swis. Keputusan konferensi tersebut membentuk Federasi Bola Basket Internasional (Federation Internationale de Basketball Amateur) disingkat menjadi FIBA. Profesor Bouffard menjadi presiden FIBA yang pertama dan R. William Jones menjadi Sekretaris jendral yang pertama. Permainan bola basket merupakan permainan tim yang terdiri dari dua tim yang

beranggotakan 5 pemain. Prinsip dasar dalam bermain bola basket yaitu memasukkan bola ke dalam ring lawan sebanyak mungkin sesuai dengan peraturan yang berlaku. Basket bukan saja merupakan permainan tim tetapi juga permainan individual. Meningkatkan diri sebagai pemain tetapi tidak mementingkan diri sendiri dalam permainan tim. Hal tersebut memerlukan pengetahuan keahlian dasar yang diterapkan ke dalam permainan (Aryanto, 2015).

b. Sejarah dan Perkembangan Bola Basket di Indonesia

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

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

Pada sekolah tersebut, bola basket dijadikan sebagai olahraga wajib yang harus dimainkan oleh seluruh kalangan siswa. Dari sisi lain, permainan bola basket ini mulai dikenal oleh sebagian kecil masyarakat Indonesia yang berada di perjuangan dan sentral pemerintahan Indonesia. Hal ini bukan ancaman bagi pemuda pemudi bangsa Indonesia dalam melaksanakan kegiatan olahraga khususnya permainan bola basket. Bahkan dengan adanya kegiatan olahraga ini membuat pemuda pemudi semangat juang dalam menguasai dan menyebarkan olahraga basket terhadap masyarakat Indonesia. Pada tahun 1930, beberapa kota kota besar di Indonesia membentuk sebuah kelompok atau klub basket diantaranya Jakarta, Yogyakarta, Semarang, Surabaya, Medan dan Bandung. Kota tersebut dijadikan sentral berdirinya kelompok atau klub basket lokal. Karena itu, bola basket di Indonesia dapat berkembang pesat dan menyebar luas di berbagai kotakota setelah proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Walaupun olahraga ini belum memiliki induk organisasi nasional yang sah, olahraga bola basket merupakan salah satu nomor yang dipertandingkan pada penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional Pertama (PON I) yang diadakan di kota Solo pada bulan September 1948. Pada kegiatan tersebut, beberapa klub ikut serta dalam memeriahkan, antara lain; PORO Solo, PORI Yogyakarta, dan Akademik Olahraga Sarangan. Hal ini mendapat sambutan yang meriah, baik dari segi penggemar, supporter, maupun atlet yang bertanding.

Setelah Pekan Olahraga Nasional Pertama (PON I) terlaksanan, tiga tahun kemudian, organisasi Komite Olympiade Indonesia (KOI) meminta kepada Tony Wen dan Wim Latumenten untuk menyusun kepengurusan basket Indonesia. Olahraga bola basket pun membentuk organisasi yang

resmi dengan nama “Persatuan *Basketball* Seluruh Indonesia” pada tanggal 23 Oktober 1951. Pada tahun 1955 para pengurus organisasi menyelenggarakan konferensi untuk menyempurnakan nama organisasi bola basket sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia maka organisasi tersebut berganti nama menjadi “Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia” (Perbasi). Organisasi Bola Basket perlahan mulai diterima menjadi salah satu anggota FIBA (*Federation International Basketball Association*). Pada tahun 1953 dan setahun setelahnya, untuk perdana Indonesia mengirim tim basket di ajang Internasional yaitu ASIAN Games di Manila.

Permainan bola basket akhirnya berkembang begitu cepat dalam beberapa tahun terakhir setelah mengalami penurunan hampir 30 tahun. Perkembangan bola basket pun meningkat setelah diselenggarakan Deteksi *Basketball* League (DBL) dengan memberikan cita rasa tersendiri bagi kompetisi tingkat pelajar di Indonesia, dan perluasan kompetisi tingkat pelajar di setiap daerah telah meningkatkan prestise pertandingan di tingkat pelajar Indonesia. Selain itu, Perkembangan liga bola basket professional putra yang dahulu bernama Kompetisi Bola Basket Utama (Kobatama) lalu berganti dengan nama National *Basketball* League (NBL) dan Sekarang bernama Indonesia *Basketball* League (IBL), Selain itu, Perbasi mengadakan kompetisi regular yang rutin diadakan baik ditingkat kejurnas kelompok umur maupun klub, antar Pengprov, Libamanas, dan kejuaraan kejuaraan lainnya yang membuat suasana kompetisi bola basket di Indonesia menjadi lebih meriah.

c. Pengertian Bola Basket

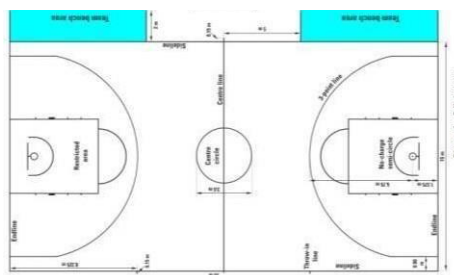
Olahraga bola basket adalah salah satu olahraga prestasi yang populer dikalangan masyarakat terkhusus dikalangan pelajar dan mahasiswa. Dengan adanya kegiatan olahraga bola basket ini, remaja maupun pemuda memperoleh banyak manfaat terutama dalam hal perkembangan dan pertumbuhan fisik, mental dan sosial. Dengan kondisi fisik yang baik, atlet mampu dan dengan mudah menguasai kemampuan yang relatif sulit, tidak mudah lelah selama proses latihan maupun turnamen, program latihan dapat diselesaikan tanpa banyak kesulitan, dan atlet dengan kondisi yang primer dapat menyelesaikan *challenge* yang menantang. Untuk mendapatkan tingkat performa terbaik atlet, pelatih perlu merancang rencana latihan yang ideal untuk atletnya, sementara atlet harus terusmenerus menilai kelemahannya di setiap latihan maupun pertandingan dan melakukan evaluasi yang dibutuhkan.

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

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

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

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



d. Teknik Dasar Bola Basket

Teknik dasar dalam bola basket adalah bagian terpenting yang perlu dikuasai seorang atlet dalam mengembangkan potensi dalam dirinya. Keterampilan gerak dasar atau fundamental dalam bola basket meliputi *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *pivot*. Teknik dasar tersebut dapat dikuasai apabila seorang atlet melakukannya secara rutin dan dapat menemukan teknik secara efektif dan efisien. Salah satu kunci mencapai prestasi dalam permainan bola basket adalah penguasaan keterampilan dasar dan kemampuan fisik dan mental yang baik. Menurut Saichudin & Munawan (2019, pp.16-38), teknik dasar yang dibutuhkan seseorang pemula maupun atlet profesional dalam mengembangkan potensi dalam bidang olahraga bola basket yaitu:

1) Teknik *Dribbling*

Dribbling atau menggiring bola merupakan keterampilan yang mendasar. *Dribbling* merupakan pergerakan bola hidup yang dilakukan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melempar bola ke ring (FIBA, 2018: 102).

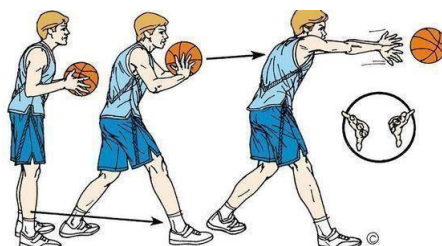
Gambar 3. Gerakan *Dribbling* (Sumber: Pinterest.com)



2) Teknik *Passing*

Passing atau operan merupakan gerakan memberikan bola kepada rekan tim dalam permainan bola basket. *The Basketball pass is the most basic collective interaction and, after shooting, it constitutes the second most common technical action used in the game* Nunes & Iglesias, (2016, p.129). Dalam permainan bola basket, *passing* bagian dari penghubung atau jembatan dalam melakukan serangan dalam tim. Dengan mengumpan yang tepat dan baik, pemain akan mudah dalam mencetak poin. Salah satu kunci utama penentu tembakan yang berpeluang dalam mencetak poin adalah posisi pemain yang jauh dari jangkauan lawan dan penerimaan yang tepat. Maka dari itu, pemain berusaha mencari ruang kosong saat melakukan tembakan, hal tersebut akan mempermudah rekan tim untuk melakukan *passing*. dalam permainan bola basket, ada tiga teknik *passing* yang selalu digunakan pada latihan dan pertandingan, yaitu: (1) *chest pass* (mengumpan setinggi dada), (2) *Bounce pass* (mengumpan dengan cara dipantulkan ke lantai), dan (3) *Overhead pass* (umpan di atas kepala). Oleh karena itu, performa pemain dan kesuksesan sebuah tim dalam permainan bola basket dilihat dari *skill passing* yang membuat rekan satu tim selalu terhubung dalam bermain (Maimón 2020).

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



3) Teknik *Shooting*

Shooting atau menembak adalah teknik dasar yang paling utama dalam permainan bola basket dalam menentukan kemenangan. Dalam sesi latihan maupun bertanding, *shooting* bagian yang terpenting dari semua teknik yang digunakan (Zambova, 2012). Hal ini menunjukkan seberapa penting teknik *shooting* dalam permainan bola basket, Saichudin & Munawar (2019, p.25). *Shooting* merupakan gerakan yang dilakukan seorang pemain dengan kekuatan tangan untuk memasukkan bola kedalam keranjang lawan. Untuk memperoleh hasil yang maksimal saat melakukan shooting, diperlukan akurasi yang baik. Menurut (Wissel, 2000), mekanika dasar pada gerakan *shooting* untuk memperoleh akurasi yang baik diantaranya posisi tangan, keseimbangan, pengaturan siku, pandangan mata dan irama tangan pemain. Setiap tim bola basket membutuhkan pemain dengan akurasi yang baik sepanjang permainan di bawah berbagai tuntutan fisiologis atau psikologis untuk mendapatkan persentase tembakan yang tinggi dan kemenangan dalam sebuah pertandingan (Pojskic, 2014). Dalam sebuah tim pastinya ada yang menjadi pemain yang handal dalam melakukan *shooting* dan memiliki akurasi yang baik. Pemain yang dimaksud ialah *Shooting Guard* (PG/ 1 *spot*) bertugas mencetak angka sebanyak banyaknya. Keterampilan yang harus dimiliki seorang *Shooter* untuk meningkatkan kualitas dalam menembak adalah keseimbangan tubuh yang baik, konsentrasi, koordinasi tubuh yang baik, sensitivitas, dan tembakan yang bersifat parabola. Saat ini sudah banyak variasi yang digunakan dalam melakukan *shooting* dalam bola

basket, seperti *one hand set shoot*, *jjump shoot*, *free throw*, *lay-up*, *hook shoot*, *runner*, dan *three-point shoot*.

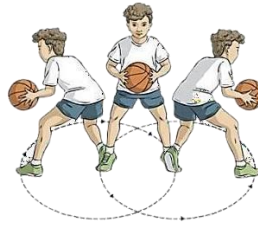
Gambar 5. Gerakan Shooting (Sumber: Pinterest.com)



4) Teknik *Pivot*

Pivot adalah gerakan mengubah arah atau posisi tubuh dengan berporos pada satu kaki sambil mempertahankan bola di tangan. *Pivot* dalam bola basket terjadi ketika seorang pemain memutar tubuhnya sambil memegang bola hingga 360 derajat, menggunakan satu kaki sebagai porosnya atau mempertahankan satu posisi kaki di awal Saichudin & Munawar (2019, p.35). Kaki yang digunakan sebagai poros tidak boleh bergerak, apabila bergerak maka akan diberikan hukuman sesuai peraturan yang ada. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mencegah lawan merebut bola, mencari ruang kosong dan melihat posisi rekan tim dalam melakukan serangan. Gerakan *pivot* bagian dari keterampilan dasar yang penting pada permainan bola basket. Dalam permainan bola basket, pemain mengenal dua teknik *pivot* yakni *pivot* ke arah depan dan *pivot* ke arah belakang. Maka dari itu, pemain harus memperkuat tumpuan kaki untuk mempertahankan bola saat melakukan *pivot*, karena lawan akan memberikan tekanan ketika akan merebut bola. latihan yang konsisten dan pemahaman yang baik mengenai mekanika *pivot* akan membantu pemain dalam menguasai dan meningkatkan keterampilan dalam bola basket.

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



5) Teknik Rebound

Rebound merupakan usaha pemain mengambil ataupun merebut bola pantul yang tidak berhasil masuk kedalam keranjang. Pada umumnya pemain yang melakukan *rebound* ialah pemain yang berada di posisi *Power Forward* dan *Center*. Menurut Dean Oliver dalam Avandi (2019, p.3) menyatakan bahwa *rebound* sangat penting untuk permainan, terutama pada saat *offensive* dan *diffensive*. *Rebound offensive* dapat meningkatkan persentase tembakan dan meningkatkan peluang untuk memasukkan bola ke dalam keranjang, sedangkan *rebound defensive* membantu tim mengambil bola yang tidak masuk dan memulai kembali serangan untuk mencetak poin. Jika dalam tim tidak melakukan *offensive rebound* dan *diffensive rebound*, maka tim tersebut akan kehilangan peluang untuk memperoleh poin.

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



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

3. Peraturan Bola Basket tahun 2022

Bola basket adalah olahraga yang populer di kalangan masyarakat, baik umum, tingkat sekolah sampai tingkat perguruan tinggi. Olahraga bola basket merupakan olahraga yang dimainkan oleh 10 orang pemain yang saling berkontak fisik di lapangan berukuran 28x15 meter dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, tim yang memasukkan bola terbanyak akan menjadi pemenang, FIBA (2022, p.6). Permainan bola basket saat ini semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi baik pada peraturan maupun permainan.

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

Tabel 1. Perbandingan Peraturan FIBA tahun 2020 dengan tahun 2022

No	Pasal Peraturan FIBA	Peraturan FIBA tahun 2020	Peraturan FIBA tahun 2022
1	4.3.2	Pada bagian belakang mempunyai tinggi 20 cm, bagian depan 10 cm, dengan logo berukuran 5 cm.	Pada bagian belakang mempunyai tinggi 16 cm, bagian depan 8 cm, dengan logo berukuran 4 cm.

2	8.8	Jika <i>foul</i> dilakukan ketika sesaat sebelum sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> , <i>Free throw</i> akan dilaksanakan setelah <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> berakhir.	Jika <i>foul</i> terjadi mendekati akhir suatu <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> , <i>referee</i> akan menentukan berapa waktu permainan yang tersisa. Minimal 0,1 detik akan ditampilkan pada sinyal <i>shot clock violation</i> . Penambahan pasal 8.9
3	9.4	Melakukan pemanasan sebelum pertandingan di depan bangku cadangan lawan	Melakukan pemanasan sebelum pertandingan di depan bangku cadangan tim.
4	34.1.2	Tidak ada	<i>Throw in foul</i> adalah <i>personal foul</i> , ketika <i>shot clock</i> menunjukkan 2:00 atau kurang pada <i>quarter</i> keempat dan setiap <i>overtime</i> , oleh pemain bertahan pada lawan di lapangan permainan ketika bola berada di luar batas untuk melakukan <i>throwin</i> dan masih di tangan wasit atau di tangan pemain yang melakukan <i>throw-in</i>
5	34	Pada pasal 34.2.2, pada poin keempat yaitu jika pemain dikenai <i>foul</i> saat, atau sesaat sebelum sinyal <i>shot clock</i> berbunyi untuk mengakhiri <i>quarter</i> atau <i>overtime</i> atau saat, atau sesaat sebelum, sinyal <i>shot clock</i> berbunyi, ketika bola masih di tangan (kedua tangan) pemain dan bola berhasil masuk, bola masuk tidak akan di hitung dan akan diberikan 2 atau 3 <i>free throw</i> , pasal ini dihapus di peraturan basket 2022	Penambahan pasal pada 34.2.3 yang berbunyi jika <i>foul</i> dilakukan sebagai <i>throw-in foul</i> maka pemain yang di <i>foul</i> akan diberikan 1 <i>free throw</i> , diikuti dengan <i>throw-in</i> oleh tim yang tidak melakukan <i>foul</i> di tempat terdekat dengan <i>infracton</i> .

6	37	Tidak ada	Kontak yang tidak sah dengan lawan jika: Pemain yang <i>progressing</i> menguasai bola, atau Pemain yang <i>progressing</i> berusaha mencoba untuk mendapatkan penguasaan bola, atau bola telah lepas dari operan teman se- timnya kepada pemain yang <i>progressing</i> .
7	Sinyal wasit	Tidak ada sinyal wasit <i>goaltending</i> dan <i>Illegal cylinder</i>	Penambahan sinyal wasit <i>goaltending</i> dan <i>Illegal cylinder</i>
Sumber: <i>Official Basketball Rules 2020 and 2022 FIBA</i>			

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

Gambar 8. Official Basketball Rules 2022 (Sumber: Official Basketball Rules 2022 FIBA)



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

a. Peraturan Permainan

Peraturan permainan dalam sebuah pertandingan bola basket, antara lain :

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

Dalam permainan bola basket, waktu pertandingan terdiri dari 4 *quarter* masing masing *quarter* memiliki waktu 10 menit. Sebelum pertandingan dimulai, akan ada jeda waktu 20 menit untuk memulai pertandingan dan sinyal waktu pertandingan berakhir setiap *quarter* akan berbunyi. Diantara babak pertama *quarter* pertama – kedua, babak kedua *quarter* ketiga – keempat dan sebelum dimulai *quarter* tambahan terdapat jeda waktu selama 2 menit sebelum permainan dimulai kembali. Jeda waktu pertandingan berakhir ditandai dengan permulaan *quarter* pertama ketika bola lepas (di udara) dari tangan *crew chief* saat melakukan *jump ball* dan pada awal semua *quarter*, ketika *crew chief* memberikan atau bola berada di pegangan pemain yang akan melakukan *throw-in*. Apabila skor imbang pada akhir *quarter* keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan perpanjangan waktu masing masing 5 menit sebanyak yang diperlukan dalam menentukan hasil imbang pertandingan.

2.) Status bola

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

a.) Dikatakan bola hidup ketika :

- i. Bola lepas dari tangan *crew chief* (bola di udara) saat melakukan *jump ball*.
- ii. *Crew chief* memberikan bola atau pemain sudah memegang bola saat melakukan *free throw*
- iii. *Crew chief* memberikan bola atau pemain sudah memegang bola saat melakukan *throw-in*.

b.) Dikatakan bola mati ketika :

- i. Bola masuk kedalam keranjang atau *free throw* berhasil masuk
- ii. Wasit meniup peluit ketika bola masih dalam posisi hidup.
- iii. Bunyi sinyal jam pertandingan untuk akhir dari *quarter* atau perpanjangan waktu.
- iv. Bunyi sinyal *shot clock* saat salah satu pemain sedang mengendalikan bola (bola hidup)

3.) Jump ball dan alternating possession

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

- a.) Kedua pemain yang berlawanan berada di tengah lapangan (*center circle*) dengan posisi satu kaki berada di dekat garis

Tengah.

- b.) Wasit melambungkan bola secara vertikal di antara kedua pemain yang berlawanan, ambungan bola tersebut melebihi jangkauan pemain dan dijangkau dengan cara melompat.
- c.) Bola harus ditepis dengan satu atau kedua tangan ketika bola mencapai titik tertinggi.
- d.) Pemain tidak boleh meninggalkan posisi setelah bola ditepis secara sah.

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



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

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

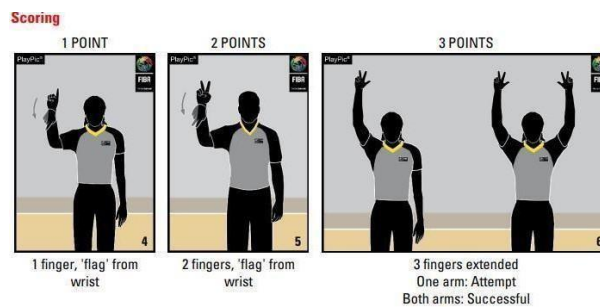
4.) Bola masuk

Bola masuk dianggap apabila bola berada pada posisi hidup masuk dari atas keranjang dan posisi bola berada di dalam keranjang ataupun melewati keranjang sepenuhnya. Bola dianggap

berada di dalam keranjang apabila bagian terkecil dari bola basket berada dalam keranjang dan melewati keranjang (di bawa ketinggian keranjang). Pada permainan bola basket, poin dan bola masuk akan dihitung dengan ketentuan, FIBA (2022,p.23):

- a.) 1 poin ketika bola masuk dari *free-throw*
- b.) 2 poin ketika bola masuk dari area tembakan dua angka
- c.) 3 poin ketika bola masuk dari area tembakan tiga angka
- d.) Akan dihitung 2 poin apabila setelah bola pada *free-throw* terakhir menyentuh ring dan disentuh secara sah oleh pemain mana pun sebelum bola memasuki keranjang.

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



5.) Throw-in

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

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



6.) Time out

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

b. Violation

Violation merupakan tindakan penyimpangan terhadap peraturan dalam permainan bola basket. Adapun hukuman ketika melakukan *violation* adalah bola akan diberikan kepada tim lawan untuk *throw-in* dari area terdekat terhadap tindakan penyimpangan yang dilakukan, kecuali berada tepat di *backboard* FIBA (2022, p.30). Aturan *violation* yang tertulis dalam *official Basketball rules 2022* sebagai berikut,

1.) Traveling

Travelling merupakan gerakan yang tidak berlaku/sah ketika satu kaki atau dua kaki pemain melebihi batas langkah yang telah ditentukan dalam aturan ketika memegang bola hidup dalam

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

2.) *3 seconds*

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

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

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

4.) *8 seconds*

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

sebelum 8 detik.

5.) *Shot clock* atau 24 seconds

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

6.) Bola telah kembali ke *backcourt*

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

7.) *Goaltending* dan *interference*

Goaltending merupakan upaya pemain *defensive* menyentuh atau memblok bola yang berada di atas level ring secara menyeluruh, atau ketika bola masih melayang ke arah bawah menuju ring, ataupun setelah bola menyentuh *backboard*. Sedangkan *Interference* merupakan *violation* yang dilakukan pemain *defence* secara tidak sengaja maupun sengaja menyentuh bola atau bagian dari ring ketika bola masih menyentuh ring (bola masih ada kemungkinan masuk ke dalam ring). Jika *goaltending* dilakukan oleh seorang pemain *defensive* selama shooting maupun *free throw*, maka tim

offensive memperoleh poin sesuai jangkauan tembakan (1 poin untuk tembakan *free throw*, 2 poin untuk tembakan pada area 2 poin, dan 3 poin untuk tembakan pada area 3 poin), dan tim *defensive* akan diberi sebuah hukuman yaitu *technical foul*.

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



c. Fouls

Fouls diartikan sebagai sebuah penyimpangan dari peraturan bola basket mengenai persinggungan pemain yang tidak sah terhadap lawan (kontak fisik secara illegal) ataupun perilaku pemain terhadap lawan yang tidak sportif (*fairplay*), FIBA (2022, p.38). Tujuan adanya *fouls* dalam peraturan basket untuk memberikan hukuman terhadap pemain yang melanggar aturan yang ada. Tetapi pemain pandai dalam memanipulasi peraturan yang ada sebagai peluang untuk mencetak angka. *Fouls* tersebut akan dibebankan terhadap tim dan masuk ke dalam *scoresheet* sebagai catatan wasit. Apabila dalam tim mendapatkan 5 *fouls* maka tim tersebut akan mendapatkan *teamfouls* sebagai hukumannya tim lawan mendapatkan *free-throw*. Adapun *fouls* yang terdapat dalam *Official Basketball Rules 2022* adalah sebagai berikut,

1.) *Personal foul*

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

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

Pemain yang melakukan *foul* sebanyak lima kali selama permainan berlangsung maka pemain tersebut di diskualifikasi selama permainan tersebut selesai dan langsung digantikan oleh pemain lainnya dalam waktu 30 detik. Dalam aturan tahun 2022, pada saat jam pertandingan menunjukkan menit ke 2:00 atau kurang pada *quarter* keempat dan

overtime, pelanggaran *throw-in* akan dibebankan kepada *personal foul* dan pelanggaran mengenai *unsportsmanlike foul* secara otomatis tidak akan terjadi selama pertandingan berlangsung (pada 2 menit terakhir pada *quarter* keempat dan *overtime*) FIBA (2022, p.44).

2.) *Double foul*

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

3.) *Technical foul*

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

- a.) Mengabaikan peringatan yang diberikan wasit.
- b.) Berurusan atau berkomunikasi secara tidak sopan terhadap wasit dan pemain lawan.
- c.) Menantang, mengejek dan memancing menggunakan bahasa maupun gerak isyarat kepada pemain lawan dan atau penonton.
- d.) Menghalangi pandangan pemain lawan dengan cara melambaikan/ menempatkan tangan di dekat mata pemain lawan.
- e.) Mengayunkan siku secara berlebihan.
- f.) Memperlambat jalannya pertandingan.
- g.) Sengaja menjatuhkan diri untuk mendapatkan foul
- h.) Bergantung di ring, kecuali setelah melakukan dunk
- i.) Melakukan *goaltending* ketika *free throw* terakhir oleh pemain *defensive*. (FIBA, 2022).

4.) *Unsportsmanlike foul*

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

- a.) Pemain tersebut tidak ada usaha merebut bola yang sebenarnya.
- b.) Pemain melakukan kontak secara agresif (berlebihan) dalam posisi *defensive* untuk menghentikan pergerakan pemain lawan
- c.) Kontak yang tidak diperlukan yang dilakukan pemain untuk menghentikan kemajuan tim penyerang dalam transisi. Hal ini berlaku sampai pemain penyerang memulai tindakan menembaknya.
- d.) Kontak tidak sah yang disebabkan oleh pemain dari belakang atau ke samping pada lawan yang maju ke arah keranjang lawan dan tidak ada pemain lain di antara pemain yang maju, bola dan keranjang. (FIBA, 2022).

5.) *Disqualifying foul*

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

6.) Perkelahian

Perkelahian merupakan interaksi fisik antara dua atau lebih yang berlawanan (pemain, pemain pengganti, pelatih, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain, maupun anggota deledasi yang mrendampingi pemain).

Gambar 13. Foul Signal (Sumber: Official Basketball Rules 2022 FIBA)



B. Penelitian yang Relevan

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

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

sebesar 0.814. teknik analisis data menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan sebanyak 14% atau 4 orang termasuk dalam kategori pengetahuan peraturan bola basket “Baik Sekali”, sebanyak 7% atau 2 orang yang termasuk kategori “baik”, sebanyak 2 orang atau 7% termasuk kategori “Cukup”, sebanyak 4 orang atau 14% termasuk kategori “Kurang”, dan sebanyak 15 orang atau 57% termasuk kategori “Sangat Kurang” dalam pengetahuan materi peraturan bola basket.

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

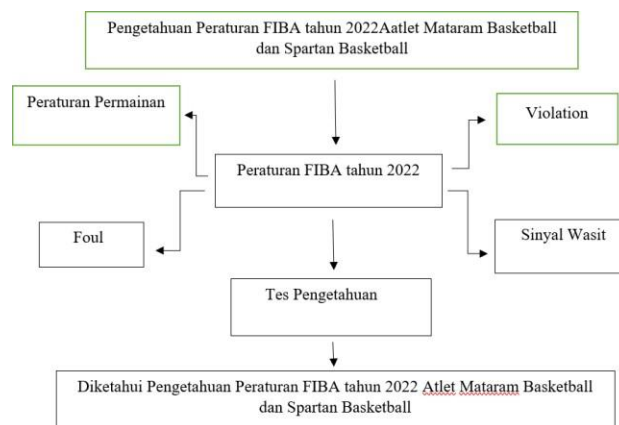
3. Penelitian yang dilakukan Akbar Fadlilah (2020) berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Bola Basket”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap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

C. Kerangka Berfikir

Peraturan yang dikeluarkan oleh FIBA yaitu *official Basketball rules 2022* membuat semua pihak (atlet, pelatih, manajemen, maupun orang tua) mempelajari perubahan yang ada dalam peraturan baru tersebut. Di sisi lain, *atlet* belum menguasai sepenuhnya tentang peraturan yang ada khususnya pada Akademi Bola Basket di Yogyakarta. Atlet perlu mempelajari dan mendalami peraturan bola basket karena akan menguntungkan ketika bermain (menghindari kesalahan dan

pelanggaran yang tidak berarti). Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perbedaan Tingkat Pengetahuan Atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* Tentang Peraturan FIBA Tahun 2022”. Penelitian ini ditujukan kepada atlet maupun pelatih bola basket bisa lebih memperhatikan permasalahan yang terjadi dilapangan, terutama pada tingkat pengetahuan atlet tentang peraturan basket terbaru tahun 2022. Desain kerangka berfikir sebagai berikut,

Gambar 14. Desain Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir diatas, dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada perbedaan yang signifikan antara atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* terhadap pengetahuan peraturan permainan bola basket FIBA 2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011: 11), penelitian komparatif adalah penelitian yang bersifat membandingkan menggunakan variabel yang sama namun sampel yang digunakan lebih dari satu atau dalam waktu yang berbeda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dan teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian komparatif dengan pendekatan kuantitatif diterapkan untuk mengetahui apakah antara dua kelompok ada perbedaan dalam aspek atau variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan dengan soal pilihan ganda. Data yang diperoleh akan diolah menggunakan metode statistik komparatif kuantitatif dan dalam bentuk persentase. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di *Auriga Basketball Court* yang beralamat di Jl. Kayen Raya No. 17, Kayen, Condongcatur, Kabupaten Sleman. Daerah Istimewa Yogyakarta, serta Lapangan Basket Bhineka yang beralamat di

Jl. Poncowinatan No dinyatakan.3, Gowongan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15-22 Juni 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Pendapat Ahyar (2020, p.361) bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, binatang, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau suatu peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Djatmiko (2018, p.65) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan sifat atau keadaan yang menjadi sasaran penelitian. Sesuai dengan definisi tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian adalah atlet *Mataram Basketball* sebanyak 15 peserta dan atlet *Spartan Basketball* sebanyak 15 peserta.

2. Sampel Penelitian

Berdasarkan Muri Yusuf (2014, p.150) sampel adalah sebagian dari populasi dan mewakili populasi yang ada. Sugiyanto (2010, p.118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi tersebut. pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Dalam Priyono (2016:104) menyatakan jumlah populasi sama dengan sampel dari penelitian yang akan dilakukan. Maka dari hal itu, sampel dalam penelitian ini adalah 15 atlet *Mataram Basketball* dan 15 atlet *Spartan Basketball*.

D. Definisi Operasional

Dalam mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui variabel penelitiannya, variabel merupakan bagian yang akan dijadikan objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Definisi variabel menurut Sugiyono (2014, p.60) adalah

segala sesuatu yang berbentuk apapun dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu perbedaan tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022 yang diukur menggunakan tes soal pilihan ganda, apabila benar bernilai 1 dan salah bernilai 0 yang terdiri dari 3 faktor yaitu peraturan permainan, *violation*, dan *foul*

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah, Arikunto (2006, p.160). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang berisi mengenai peraturan FIBA tahun 2022. Menurut Huda (2022, pp.51-52), menegaskan bahwa tes merupakan rancangan pertanyaan atau alat ukur lain yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok. Tolak ukur atau standar penggunaan alat tes sebagai alat pengumpul data dalam suatu penelitian dapat dilihat dengan cara objektif, kecocokan, kevalidan, dan realibelnya.

a.) Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam sebuah penelitian. Penelitian variabel ini, yang diukur adalah tingkat Pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* terkait dengan peraturan FIBA tahun 2022.

b.) Menyidik Faktor

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

c.) Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Penyusunan butir pertanyaan yang akan disusun adalah Faktor Permainan Bola Basket (Peraturan Permainan, *Violation*, dan *Foul*.) Jumlah butir pertanyaan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* terkait dengan peraturan bola basket tahun 2022. Kisi-kisi instrumen disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket Atlet Mataram Basketball dan Spartan Basketball	Peraturan Permainan	Waktu permainan	1, 2, 3	12
		<i>Jumpball</i> dan <i>alternating possession</i>	4, 5, 6	
		Bola masuk	7	
		<i>Throw-in</i>	8, 9 10	
		<i>Time out</i>	11, 12	
	Violation	<i>Dribble</i>	13	13
		<i>Travelling</i>	14, 15	
		<i>3 seconds</i>	16	
		<i>5 seconds</i>	17, 18	
		<i>8 seconds</i>	19	
		<i>Shot clock</i> atau <i>24 seconds</i>	20, 21, 22	

		<i>backcourt</i>	23	
		<i>Goaltending</i>	24, 25	
	Fouls	<i>Personal foul</i>	26, 27 ,28, 29, 30, 31	15
		<i>Double foul</i>	32	
		<i>Technical foul</i>	33,34	
		<i>Unsportmanlike foul</i>	35, 36, 37, 38	
		<i>Disqualifying foul</i>	39	
		perkelahian	40	
Jumlah			40	

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini mengadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh hadirman (2023) yang berjudul Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstra Kurikuler Bola Basket Tentang Peraturan Fiba Tahun 2022 di SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta, peneliti telah melakukan validasi isi kepada 5 *expert judgement*, kepada dua wasit yaitu Sedyo Wibowo Mukti, dan Fitri Febriani. Kepada dua akademis yaitu Dr. Muhammad Irvan Eva Salafi, S.Pd., M.Or. dan Dr. Duwi Kurnianto Pambudi, S.Or., M.Or. dan satu pelatih yaitu Indra Setiawan, S.Kom., M.Pd. untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap instrumen yang akan di uji cobakan.

2. Teknik Pengumpulan data

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

- a. Peneliti datang ke akademi dengan membawa surat ijin penelitian
- b. Setelah mendapatkan izin dari sekolah, peneliti melakukan koordinasi dengan manajemen klub atau akademi untuk mencari data atlet.
- c. Peneliti memberikan soal kepada atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball*.
- d. Peneliti mengumpulkan jawaban dari pertanyaan yang dijawab responden dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- e. Peneliti mengambil kesimpulan dan saran dari hasil analisis data.

F. Uji Coba Instrumen

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

1. Validitas

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan validitas isi dan dilanjutkan dengan validitas *product momen* dari *pearson* . Menurut Azwar (2012), validitas isi merupakan validasi yang dilakukan dengan cara pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi butir soal kepada *expert judgment* atau yang berkompeten.

Tabel 3. Hasil Analisis *V Aiken* Perbutir

No butir	V aiken	ket	No butir	V aiken	ket
Butir_01	0,99	VALID	Butir_21	0,99	VALID
Butir_02	0,99	VALID	Butir_22	1,00	VALID
Butir_03	0,96	VALID	Butir_23	0,99	VALID
Butir_04	0,95	VALID	Butir_24	0,95	VALID
Butir_05	0,99	VALID	Butir_25	0,95	VALID
Butir_06	0,96	VALID	Butir_26	1,00	VALID
Butir_07	0,99	VALID	Butir_27	1,00	VALID

Butir_08	1,00	VALID	Butir_28	1,00	VALID
Butir_09	0,99	VALID	Butir_29	0,99	VALID
Butir_10	0,99	VALID	Butir_30	0,99	VALID
Butir_11	1,00	VALID	Butir_31	1,00	VALID
Butir_12	0,97	VALID	Butir_32	0,96	VALID
Butir_13	1,00	VALID	Butir_33	0,99	VALID
Butir_14	0,99	VALID	Butir_34	0,97	VALID
Butir_15	0,99	VALID	Butir_35	1,00	VALID
Butir_16	0,93	VALID	Butir_36	0,93	VALID
Butir_17	0,96	VALID	Butir_37	0,99	VALID
Butir_18	0,99	VALID	Butir_38	0,97	VALID
Butir_19	0,99	VALID	Butir_39	0,93	VALID
Butir_20	0,95	VALID	Butir_40	0,95	VALID
R tabel	0,87				

Tabel 4. Hasil Validasi *Corected Item Total Correlation*

No butir	R hitung	Ketetangan	No butir	R hitung	keterangan
Butir_01	0,630	VALID	Butir_21	0,519	VALID
Butir_02	0,665	VALID	Butir_22	0,519	VALID
Butir_03	0,522	VALID	Butir_23	0,519	VALID
Butir_04	0,559	VALID	Butir_24	0,519	VALID
Butir_05	0826	VALID	Butir_25	0,548	VALID
Butir_06	0,519	VALID	Butir_26	0,519	VALID
Butir_07	0,849	VALID	Butir_27	0,782	VALID
Butir_08	0,519	VALID	Butir_28	0,519	VALID
Butir_09	0,519	VALID	Butir_29	0,826	VALID
Butir_10	0,689	VALID	Butir_30	0,826	VALID
Butir_11	0,645	VALID	Butir_31	0,650	VALID
Butir_12	0,519	VALID	Butir_32	0,576	VALID
Butir_13	0,548	VALID	Butir_33	0,650	VALID
Butir_14	0,519	VALID	Butir_34	0,576	VALID
Butir_15	0,689	VALID	Butir_35	0,826	VALID
Butir_16	0,559	VALID	Butir_36	0,576	VALID
Butir_17	0,559	VALID	Butir_37	0,576	VALID
Butir_18	0,730	VALID	Butir_38	0,576	VALID
Butir_19	0,559	VALID	Butir_39	0,531	VALID
Butir_20	0,650	VALID	Butir_40	0,701	VALID
Nilai Tabel R		0,497			

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002:154). Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan teknik *Alpha Cronbach* yang perhitungannya menggunakan SPSS 20 *for windows*. Interpretasi nilai *Alpha Cronbach* yaitu jika nilai reliabilitas >0,9 termasuk kategori “sangat bagus”, reliabilitas >0,8 termasuk kategori “baik”, reliabilitas >0,7 termasuk kategori “dapat diterima”, reliabilitas 0,6 termasuk kategori “dipertanyakan”, kategori >0,5 termasuk kategori “tidak dapat diterima” (Gliem & Gliem, 2003, p,87)

Hasil uji coba instrumen ini memiliki 40 butir soal, dimana setelah dianalisis menggunakan SPSS menghasilkan nilai reliabilitas 0,780 yang tergolong dalam kategori “dapat diterima”

3. Tingkat kesukaran

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

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

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran

R = Jumlah responden yang menjawab benar dari tiap butir

T = jumlah keseluruhan yang menjawab tes

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

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran

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

4. Daya pembeda

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

Nilai D dapat ditentukan menggunakan persamaan:

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

Keterangan

D = Indeks diskriminasi

A = Jumlah peserta kelompok atas

AB = Peserta kelompok atas yang menjawab benar

B = Jumlah peserta kelompok bawah

BB = Peserta kelompok bawah yang menjawab benar

PA = Tingkat kesukaran kelompok atas

PB = Tingkat kesukaram kelompok bawah

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

Tabel 6. Klasifikasi daya pembeda

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

5. Pengecoh atau efektivitas distraktor

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

Indeks pengecoh dihitung dengan rumus:

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

Keterangan :

IP = Indeks Pengecoh

P = Jumlah peserta yang memilih pengecoh

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada setiap soal

n = Jumlah alternatif jawaban (opsi)

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

Tabel 7. Kriteria efektivitas distraktor

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

G. Teknik Analisis Data

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

Penilaian tersebut dinilai dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

B = Banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N = Banyaknya butir soal

Penilaian dilakukan dengan dasar Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dasarnya adalah semua orang dapat belajar namun kemampuan dalam memahami itu yang berbeda. Dalam Olahraga sering menggunakan data dengan metode Persentase (Ngatman, 2017). Penilaian Acuan Patokan (PAP) digunakan untuk memenuhi kriteria tes yang baik. Dimulai dengan instrument yang valid dan reliabel, serta memiliki daya pembeda yang baik juga Winarno (2012, p.62). Pendekatan PAP memiliki instrument tes standar secara reliabilitas dan validitas. Pendekatan ini dapat digunakan sebagai indikator dalam mengetahui tingkat kemampuan dan Pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan permainan bola basket. Berdasarkan Winarno (2004, pp.181-182), konversi pendekatan PAP untuk pengetahuan adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Konversi Pendekatan PAP untuk Pengetahuan

Tingkat Pengetahuan Materi	Nilai/Bobot	Kategori
90% – 100%	A atau 4	Sangat Baik
80% – 89%	B atau 3	Baik
70% – 79%	C atau 2	Cukup
60% – 69%	D atau 1	Kurang
Kurang dari 60%	E atau 0	Sangat Kurang

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

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

Untuk menghitung perbandingan antar dua kelompok dilakukan dengan uji-t

dengan perhitungan *independent samples test* yang merupakan bagian dari statistik inferensial parametrik (uji beda atau uji perbandingan).

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_A ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_A diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Distribusi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 40 butir soal yang dijadikan instrument dalam penelitian. Dimana didapatkan hasil sebagai berikut,

a. Tingkat Kesukaran

1.) *Spartan Basketball*

Tabel 9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Spartan Basketball

Butir	P (Indeks Kesukaran)	Kategori	Butir	P (Indeks Kesukaran)	Kategori
B1	0,73	Mudah	B21	0,73	Mudah
B2	0,67	Sedang	B22	0,67	Sedang
B3	0,80	Mudah	B23	0,60	Sedang
B4	0,73	Mudah	B24	0,73	Mudah
B5	0,73	Mudah	B25	0,73	Mudah
B6	0,73	Mudah	B26	0,67	Sedang
B7	0,60	Sedang	B27	0,73	Mudah
B8	0,73	Mudah	B28	0,60	Sedang
B9	0,73	Mudah	B29	0,73	Mudah
B10	0,60	Sedang	B30	0,73	Mudah
B11	0,80	Mudah	B31	0,67	Sedang
B12	0,73	Mudah	B32	0,73	Mudah
B13	0,67	Sedang	B33	0,80	Mudah
B14	0,67	Sedang	B34	0,67	Sedang
B15	0,60	Sedang	B35	0,73	Mudah
B16	0,60	Sedang	B36	0,67	Sedang
B17	0,67	Sedang	B37	0,73	Mudah
B18	0,73	Mudah	B38	0,73	Mudah
B19	0,67	Sedang	B39	0,73	Mudah
B20	0,73	Mudah	B40	0,67	Sedang

Berdasarkan table diatas termasuk dalam kategori “mudah” dengan rerata nilai butir soal secara keseluruhan 0,70. Adapun dalam pendistribusian sebagai berikut,

Tabel 10. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Spartan Basketball

No.	Kategori	Butir soal	Jumlah	presentase
1	0 (Sangat Tinggi)	-	0	0%
2	$0 < P \leq 0,3$ (Tinggi)	-	0	0%
3	$0,3 < P \leq 0,7$ (Sedang)	2, 7, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 23, 26, 28, 31, 34, 36, 40	17	43%
4	$0,7 < P \leq 1$ (Rendah)	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 29, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 39	23	58%
5	1 (Sangat Rendah)	-	0	0%
Total			40	100%

2.) Mataram Basketball

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Mataram Basketball

Butir	P (Indeks Kesukaran)	Kategori	Butir	P (Indeks Kesukaran)	Kategori
B1	0,67	Sedang	B21	0,60	Sedang
B2	0,60	Sedang	B22	0,67	Sedang
B3	0,73	Mudah	B23	0,60	Sedang
B4	0,67	Sedang	B24	0,67	Sedang
B5	0,67	Sedang	B25	0,67	Sedang
B6	0,67	Sedang	B26	0,67	Sedang
B7	0,53	Sedang	B27	0,67	Sedang
B8	0,67	Sedang	B28	0,60	Sedang
B9	0,67	Sedang	B29	0,60	Sedang
B10	0,67	Sedang	B30	0,67	Sedang
B11	0,73	Mudah	B31	0,67	Sedang
B12	0,67	Sedang	B32	0,67	Sedang
B13	0,67	Sedang	B33	0,67	Sedang

B14	0,67	Sedang	B34	0,67	Sedang
B15	0,60	Sedang	B35	0,67	Sedang
B16	0,60	Sedang	B36	0,67	Sedang
B17	0,67	Sedang	B37	0,67	Sedang
B18	0,67	Sedang	B38	0,67	Sedang
B19	0,67	Sedang	B39	0,67	Sedang
B20	0,67	Sedang	B40	0,67	Sedang

Berdasarkan table diatas termasuk dalam kategori “sedang” dengan rerata nilai butir soal secara keseluruhan 0,66. Adapun dalam pendistribusian sebagai berikut,

Tabel 12. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian Mataram Basketball

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Presentase
1	0 (Sangat Tinggi)	-	0	0%
2	$0 < P \leq 0,3$ (Tinggi)	-	0	0%
3	$0,3 < P \leq 0,7$ (Sedang)	1,2,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,29,40	38	95%
4	$0,7 < P \leq 1$ (Rendah)	3, 11	2	5%
5	1 (Sangat Rendah)	-	0	0%
Total			40	100%

b. Daya Pembeda

1.) *Spartan Basketball*

Hasil daya beda berdasarkan data penelitian yang diperoleh,

Tabel 13 . Hasil Analisis Daya Beda Spartan Basketball

Butir	D	Kategori	Butir	D	Kategori
B1	-0.277	Daya beda jelek sekali	B21	-0.092	Daya beda jelek sekali
B2	0.693	Daya beda baik	B22	-0.087	Daya beda jelek sekali

B3	0.000	tidak dapat membedakan	B23	-0.333	Daya beda jelek sekali
B4	0.462	Daya beda baik	B24	0.000	tidak dapat membedakan
B5	-0.092	Daya beda jelek sekali	B25	0.185	tidak dapat membedakan
B6	0.185	tidak dapat membedakan	B26	-0.433	Daya beda jelek sekali
B7	-0.167	Daya beda jelek sekali	B27	0.092	tidak dapat membedakan
B8	-0.554	Daya beda jelek sekali	B28	0.083	tidak dapat membedakan
B9	0.185	tidak dapat membedakan	B29	0.277	Daya beda sedang
B10	0.167	tidak dapat membedakan	B30	-0.185	Daya beda jelek sekali
B11	0.612	Daya beda baik	B31	0.260	Daya beda sedang
B12	0.092	tidak dapat membedakan	B32	0.369	Daya beda sedang
B13	0.693	Daya beda baik	B33	0.306	Daya beda sedang
B14	0.433	Daya beda baik	B34	-0.087	Daya beda jelek sekali
B15	0.583	Daya beda baik	B35	0.277	Daya beda sedang
B16	0.500	Daya beda baik	B36	-0.346	Daya beda jelek sekali
B17	0.000	tidak dapat membedakan	B37	0.185	Daya beda sedang
B18	0.092	tidak dapat membedakan	B38	0.092	tidak dapat membedakan
B19	-0.346	Daya beda jelek sekali	B39	-0.277	Daya beda jelek sekali
B20	-0.092	Daya beda jelek sekali	B40	0.173	tidak dapat membedakan

Berdasarkan tabel diatas, butir soal yang termasuk dalam kategori “Baik Sekali” sebanyak 0, butir soal yang termasuk dalam kategori “Baik” sebanyak 7 butir soal yakni butir ke-2, ke-4, ke-11, ke-13, ke-14, ke-15, ke-16 , butir soal yang termasuk dalam kategori “Sedang” sebanyak 6 butir soal yakni butir ke-29, ke-31, ke-32, ke-33, ke-35, ke-37, butir soal yang termasuk dalam kategori “Tidak Dapat Membedakan” sebanyak 13 butir soal yakni butir ke-3, ke-6, ke-9, ke-10, ke-12, ke-17, ke-18, ke-24, ke-25, ke-27, ke-28, ke-38, ke-40, butir soal yang termasuk dalam kategori “Jelek Sekali”

sebanyak 14 butir soal yakni butir ke-1, ke-5, ke-7, ke-8, ke-19, ke-20, ke-21, ke-22, ke-23, ke-26, ke-30, ke-34, ke-36, ke-39.

Tabel 14. Distribusi Daya Beda Instrumen Penelitian Spartan Basketball

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Presentase
1	< 0,20 (tidak dapat membedakan)	3, 6, 9, 10, 12, 17, 18, 24, 25, 27, 28, 38, 40	13	33%
2	0,20 – 0,40 (daya beda sedang)	29, 31, 32, 33, 35, 37	6	15%
3	0,40 – 0,70 (daya beda baik)	2, 4, 11, 13, 14, 15, 16	7	18%
4	0,70 – 1,00 (daya beda baik sekali)	3, 11	0	0%
5	Bertanda Negatif (-) (daya beda jelek sekali)	1, 5, 7, 8, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 30, 34, 36, 39	14	35%
Total			40	100%

Berdasarkan table diatas, ditemukan bahwa daya beda pada instrument penelitian termasuk dalam kategori “Daya Beda Jelek Sekali”

2.) Mataram Basketball

Hasil daya beda berdasarkan data penelitian yang diperoleh,

Tabel 15. Hasil Analisis Daya Beda Mataram Basketball

Butir	D	Kategori	Butir	D	Kategori
B1	-0.606	Daya beda jelek sekali	B21	-0.093	Daya beda jelek sekali
B2	0.607	Daya beda baik	B22	-0.121	Daya beda jelek sekali
B3	-0.026	Daya beda jelek sekali	B23	-0.210	Daya beda jelek sekali
B4	0.485	Daya beda baik	B24	0.121	tidak dapat membedakan
B5	0.243	Daya beda sedang	B25	0.121	tidak dapat membedakan
B6	0.243	data beda sedang	B26	-0.243	Daya beda jelek sekali
B7	0.046	tidak dapat membedakan	B27	0.000	tidak dapat membedakan

B8	- 0.485	Daya beda jelek sekali	B28	-0.210	Daya beda jelek sekali
B9	0.243	Daya beda sedang	B29	-0.093	Daya beda jelek sekali
B10	0.000	tidak dapat membedakan	B30	-0.485	Daya beda jelek sekali
B11	0.362	Daya beda sedang	B31	0.000	tidak dapat membedakan
B12	0.121	tidak dapat membedakan	B32	0.000	tidak dapat membedakan
B13	0.728	Daya beda baik sekali	B33	0.243	Daya beda sedang
B14	0.485	Daya beda baik	B34	-0.243	Daya beda jelek sekali
B15	0.607	Daya beda baik	B35	0.000	tidak dapat membedakan
B16	0.723	Daya beda baik sekali	B36	-0.364	Daya beda jelek sekali
B17	0.121	tidak dapat membedakan	B37	0.364	Daya beda sedang
B18	0.606	Daya beda baik	B38	-0.243	Daya beda jelek sekali
B19	- 0.364	Daya beda jelek sekali	B39	-0.485	Daya beda jelek sekali
B20	0.364	Daya beda sedang	B40	-0.121	Daya beda jelek sekali

Berdasarkan tabel diatas, butir soal yang termasuk dalam kategori “Baik Sekali” sebanyak 2 butir soal yakni butir ke-13, ke-16, butir soal yang termasuk dalam kategori “Baik” sebanyak 5 butir soal yakni butir ke-2, ke-4, ke-14, ke-15, ke-18, butir soal yang termasuk dalam kategori “Sedang” sebanyak 7 butir soal yakni butir ke-5, ke-6, ke-9, ke-11, ke-20, ke-33, ke-37, butir soal yang termasuk dalam kategori “Tidak Dapat Membedakan” sebanyak 10 butir soal yakni butir ke-7, ke-10, ke-12, ke-17, ke-24, ke-25, ke-27, ke-31, ke-32, ke-35, butir soal yang termasuk dalam kategori “Jelek Sekali” sebanyak 16 butir soal yakni butir ke-1, ke-3, ke-8, ke-19, ke-21, ke-22, ke-23, ke-26, ke-28, ke-29, ke-30, ke-34, ke-36, ke-38, ke-39, ke-40.

Tabel 16. Distribusi Daya Beda Instrumen Penelitian Mataram Basketball

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Presentase
1	< 0,20 (tidak dapat membedakan)	7, 10, 12, 17, 24, 25, 27, 31, 32, 35	10	25%
2	0,20 – 0,40 (daya beda sedang)	5, 6, 9, 11, 20, 33, 37	7	18%
3	0,40 – 0,70 (daya beda baik)	2, 4, 14, 15, 18	5	13%
4	0,70 – 1,00 (daya beda baik sekali)	13, 16	2	5%
5	Bertanda Negatif (-) (daya beda jelek sekali)	1, 3, 8, 19, 21, 22, 23, 26, 28, 29, 30, 34, 36,38, 39, 40	16	40%
Total			40	100%

Berdasarkan table diatas, ditemukan bahwa daya beda pada instrument penelitian termasuk dalam kategori “Daya Beda Jelek Sekali”

c. Efektivitas Distraktor

1.) *Spartan Basketball*

Hasil perhitungan data penelitian ditemukan bahwa sebagian besar hasil analisis termasuk dalam kategori “sangat baik” yaitu sebanyak 67,5% atau 108 butir, hasil dalam kategori “baik” sebanyak 20% atau 32 butir, hasil dalam kategori “kurang baik” sebanyak 6,9% atau 11 butir, hasil dalam kategori “jelek” sebanyak 3,1% atau 5 butir, dan hasil dalam kategori “sangat jelek” sebanyak 2,5% atau 4 butir.

2.) *Mataram Basketball*

Hasil perhitungan data penelitian ditemukan bahwa sebagian besar hasil analisis termasuk dalam kategori “sangat baik” yaitu sebanyak 60,6% atau 97 butir, hasil dalam kategori “kurang baik” sebanyak 19,4% atau 31 butir, hasil dalam kategori “baik” sebanyak 18,75% atau 30 butir, dan hasil

dalam kategori “jelek” dan “sangat jelek” masing masing sebanyak 0,625% atau 1 butir.

d. Analisis Tingkat pengetahuan Peraturan Permainan Bola Basket FIBA 2022

1.) Spartan Basketball

Telah diketahui nilai pada Tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas pengecoh, langkah selanjutnya yaitu mengetahui ekstraklub *Spartan Basketball*.

Tabel 17. Tingkat pengetahuan Materi Peraturan Bola Basket Spartan

Responden	Tingkat pengetahuan	Nilai/bobot		Kategori
Siswa_1	70%	C	2	Cukup
Siswa_2	75%	C	2	Cukup
Siswa_3	73%	C	2	Cukup
Siswa_4	73%	C	2	Cukup
Siswa_5	65%	D	1	Kurang
Siswa_6	63%	D	1	Kurang
Siswa_7	73%	C	2	Cukup
Siswa_8	75%	C	2	Cukup
Siswa_9	75%	C	2	Cukup
Siswa_10	73%	C	2	Cukup
Siswa_11	73%	C	2	Cukup
Siswa_12	65%	D	1	Kurang
Siswa_13	68%	D	1	Kurang
Siswa_14	65%	D	1	Kurang
Siswa_15	68%	D	1	Kurang

Berdasarkan table diatas dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP). Atlet spartan dapat dikategorikan cukup menguasai peraturan FIBA 2022 dengan rata-rata 70,3%. Hal ini terlihat dari table pendistribusian sebagai berikut,

Tabel 18. Distribusi tingkat pengetahuan peraturan FIBA 2022 atlet Spartan Basketball

No.	Kategori	Jumlah (orang)	Presentase
1.	Baik sekali	0	0%
2.	Baik	0	0%
3.	Cukup	9	60%
4.	Kurang	6	40%
5.	Sangat kurang	0	0%
Total		15	100%

Berdasarkan table diatas, diketahui sebanyak 60% atau 9 orang termasuk dalam kategori “cukup”, dan sebanyak 40% atau 6 orang termasuk dalam kategori “kurang”. Apabila digambarkan sebagai berikut,

Gambar 15. Distribusi Tingkat pengetahuan Peraturan Bola Basket Spartan



Berdasarkan hasil analisis data penelitian, tingkat pengetahuan atlet *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022 dapat dikatakan cukup secara teori.

2.) *Mataram Basketball*

Telah diketahui nilai pada tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas pengecoh, langkah selanjutnya yaitu mengetahui Tingkat pengetahuan peraturan FIBA 2022 terhadap atlet *Mataram Basketball*.

Tabel 19. Tingkat pengetahuan Materi Peraturan Bola Basket Mataram

Responden	Tingkat pengetahuan	Nilai/bobot		Kategori
Siswa_1	68%	D	1	Kurang
Siswa_2	70%	C	2	Cukup
Siswa_3	68%	D	1	Kurang
Siswa_4	68%	D	1	Kurang
Siswa_5	60%	D	1	Kurang
Siswa_6	63%	D	1	Kurang
Siswa_7	68%	D	1	Kurang
Siswa_8	68%	D	1	Kurang
Siswa_9	65%	D	1	Kurang
Siswa_10	68%	D	1	Kurang
Siswa_11	68%	D	1	Kurang
Siswa_12	60%	D	1	Kurang
Siswa_13	65%	D	1	Kurang
Siswa_14	63%	D	1	Kurang
Siswa_15	65%	D	1	Kurang

Berdasarkan table diatas dalam Penilaian Acua Patokan (PAP). Atlet *Mataram Basketball* dapat dikategorikan kurang menguasai peraturan FIBA 2022 dengan rata-rata 65,8% . Hal ini terlihat dari table pendistribusian sebagai berikut,

Tabel 20. Distribusi Tingkat Pengetahuan Peraturan FIBA Atlet Mataram Basketball

No.	Kategori	Jumlah (orang)	Presentase
1.	Baik sekali	0	0%
2.	Baik	0	0%
3.	Cukup	1	7%
4.	Kurang	14	93%
5.	Sangat kurang	0	0%
Total		15	100%

Berdasarkan table diatas, diketahui sebanyak 7% atau 1 orang termasuk dalam kategori “cukup”, dan sebanyak 93% atau 14 orang termasuk dalam kategori “kurang”. Apabila digambarkan sebagai berikut,

Gambar 16. Distribusi Tingkat pengetahuan Peraturan Bola Basket Mataram



Berdasarkan hasil analisis data penelitian, tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dapat dikatakan kurang secara teori tentang peraturan FIBA 2022.

e. Uji-t dengan perhitungan *independent samples test*

Gambar 17. Independent sample test

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
X	Equal variances assumed	3.576	.069	-3.356	28	.002	-1.800	.536	-2.899	-.701
	Equal variances not assumed			-3.356	25.332	.002	-1.800	.536	-2.904	-.696

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0.069 > 0.05$, maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok Spartan dan Mataram adalah homogen. Berdasarkan tabel output "*Independent Samples Test*" pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.002 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rerata hasil tes pengetahuan peraturan

FIBA 2022 mengenai bola basket pada klub basket Spartan dan Mataram sehingga penelitian ini bisa dilanjutkan.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* tentang peraturan FIBA tahun 2022. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat pengetahuan antara atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* dalam peraturan FIBA tahun 2022. Tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dalam peraturan FIBA tahun 2022 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 93% (14 orang), “cukup” sebesar 7% (1 orang), “baik” sebesar 0% (0 orang), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 orang), sedangkan pengetahuan atlet *Spartan Basketball* dalam peraturan FIBA tahun 2022 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 40% (6 orang), “cukup” sebesar 60% (9 orang), “baik” sebesar 0% (0 orang), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 orang).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan atlet *Spartan Basketball* lebih baik daripada tingkat pengetahuan atlet *Mataram Basketball* tentang peraturan FIBA 2022, dengan selisih rata-rata sebesar 4,5%. Hal ini dikarenakan atlet *Spartan Basketball* memiliki waktu latihan yang lebih banyak (3 minggu sekali), atlet *Spartan Basketball* juga sering melakukan latihan tanding dan juga bertanding secara resmi di kejuaraan baik daerah ataupun nasional sehingga mereka bisa belajar melalui kejadian kejadian di dalam game tersebut dan lebih paham dibandingkan atlet *Mataram Basketball* yang berlatih 2minggu sekali dan jarang untuk latihan tanding dan tidak pernah mengikuti kejuaraan baik daerah ataupun nasional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa:

1. Ada perbedaan pemahaman antara atlet *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* dalam peraturan permainan bola basket, diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0.069 > 0.05$, maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok Spartan dan Mataram adalah homogen. Berdasarkan tabel output "*Independent Samples Test*" pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.002 < 0.05$.
2. Pengetahuan atlet *Spartan Basketball* lebih baik daripada pengetahuan atlet *Mataram Basketball* dengan selisih rata-rata sebesar 4,5%.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Soal *multiple choice* belum dapat mempresentasikan gagasan responden, sehingga responden memilih jawaban sesuai dengan opsi jawaban yang terdapat dalam soal.

C. Saran

Adapun beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pengetahuan atlet dalam peraturan FIBA 2022.
2. Bagi pelatih, diharapkan dapat memberikan materi peraturan permainan bola basket dengan cara mengkomunikasikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat mudah mengetahui dan memahami peraturan bola basket.
3. Bagi atlet, dapat mempelajari peraturan FIBA 2022 dengan berbagai sumber dan media tak hanya bergantung pada penyampaian pelatih karna hal tersebut akan membuat atlet lebih percaya diri jika mereka mengetahui peraturan FIBA 2022.

D. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi sumber informasi bagi *Mataram Basketball* dan *Spartan Basketball* dalam mengetahui tingkat pengetahuan atletnya dalam peraturan FIBA 2022.
2. Peneliti dapat mengetahui berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik tentang peraturan FIBA 2022.
3. Peneliti mempunyai pengetahuan dalam penyusunan instrument penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani, dkk. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- American Sport Education Program. (1995). *Coaching youth Basketball 2nd Edition*. USA: Human Kinetics.
- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Aryanto, Budi. (2015). *Teori dasar permainan bola basket*. Yogyakarta: UNY Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnanda, D. R. (2017). "Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Koperasi Tahun Ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta". Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kebugaran. Universitas Negeri Yogyakarta
- Aryanto, Budi. (2015). *Teori dasar permainan bola basket*. Yogyakarta: UNY Press.
- Asri, A. F., & Burhan, A. (2014). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda dan fungsi distraktor soal ujian semester ganjil mata pelajaran produktif di SMK Negeri 1 Indralaya Utara tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(2).
- Asrul, Drs., Ananda, Rusydi., & Rosnita, Dra. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azwar, Syaiffudin. (2019). *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azmi, Fachrul. 21 Juni 2015. Dunia Olahraga: Bola Basket yang diakses di <https://acehsport1.blogspot.com/2015/06/bola-basket.html> pada tanggal 29 Oktober 2020.
- Bagiyono, B. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian pelatihan Radiografi tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1), 1-12.
- Baruwa, Ikeoluwapo, and Anna Shutaleva. 2022. "Nature of Knowledge in Philosophy." (September, 2023). Blood, Don F., dan Budd William C. (2002). *Educational Measurement and Evaluation*. New York. Harper and Row
- Darsini, Fahrurrozi, Cahyono Eko Agus. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. Sekolah Tinggi Kesehatan Husada Jombang (Mei, 2023). Pengetahuan , hlm 97-106.

- Deng, Boqian. (2023). Basketball Game Theory Analyzes the choice. Chongqing Bachuan Middle School. Atlantis https://doi.org/10.2991/978-94-6463-098-5_2. press. retrieved from Djatmiko, Istanto Wahyu. (2018). Strategi Penulisan Skripsi, Tesis, & Disertasi Bidang Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Donie. (tidak diketahui tahun). Kepemimpinan pelatih dalam pembinaan olahraga prestasi. *Seminar Internasional Pendidikan Serantau ke-6: Kualiti dan kecemerlangan Dalam Pendidikan*.
- Fadlilah, Akbar. (2020). Tingkat pengetahuan siswa kelas X di SMA N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul terhadap peraturan permainan bola basket. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Faizputra, Naufal F. (2020). Tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap peraturan permainan bola basket di SMA se-kecamatan Gondokusuman. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Faruq, M. (2009). Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bolabasket. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- FIBA. (2020). Official Basketball Rules & Basketball Equipment. Mies, Switzerland: FIBA Central Board
- FIBA. (2022). Official Basketball Rules & Basketball Equipment. Mies, Switzerland: FIBA Central Board
- Gliem, J. A., & Gliem, R. R. (2003). *Calculating Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales*.
- Hapsari, A., Dwikusworo, E. P., Hidayah, T. (2013). Status Keterampilan Bermain Bola Basket Pada Club NBC (Ngaliyan Basketball Center) Kota Semarang. *Journal Sport Sciences and Fitness*, 2(1), 6-10
- Hendrawan, A. K., & Hendrawan A. (2019). Gambaran Tingkat Pengetahuan Tenaga Kerja PT "X" Tentang Undang-Undang dan Peraturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritin*. Saintara 5(1) 26-32
- Iqroni, David. (2017). Model Tes Keterampilan Dasar dan Kondisi Fisik Untuk Mengidentifikasi Bakat Calon Atlet Bola Basket. *Jurnal Keolahragaan* 5(2), 142-150.
- Jusuf, Jeane Betty Kurnia, and Andri Tria Raharja. 2019. "Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Terhadap Permainan Tonnis." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15(2): 70–79.
- Khomarun, Wahyuni E., Nugroho M. (2013). Pengaruh aktivitas fisik jalan pagi terhadap

penurunan tekanan darah pada lansia dengan hipertensi stadium i di Posyandu Lansia Desa Makam Haji.

- Krause, Jerry., Meyer, Don., & Meyer, Jerry. (1936). *Basketball skills & drills 3rd edition*. USA: Human Kinetics.
- Kusuma, Afriza Hendra. (2018). Tingkat pengetahuan siswa kelas VII terhadap permainan sepakbola di SMP N 5 Banguntapan. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Lubis, Drs. Akhyar Yusuf. (2019). *Filsafat ilmu klasik hingga kontemporer* (Cetakan ke-6). Depok: Raja Grafindo Persada.
- Maimón Arturo Q., Courel-Ibáñez J., and Ruíz Francisco Javier Rojas. (2020). The Basketball Pass: A Systematic Review. *Sciendo. Journal of Humas Kinetics*.
- Metaxas, T. (2009). Place marketing, strategic planning and competitiveness: The case of Malta. *European Planning Studies*, 17
- Minden, Cecilia & Marsico, Katie. (2009). *Real world math: sports basketttball*. Michigan: Cherry Lake Publishing.
- Muri, Yusuf. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : prenadamedia group.
- Ngatman & Andriyani, Fitria Dwi. (2017). *Tes dan Pengukuran untuk Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Yogyakarta: Fadilatama.
- Nunes H, Iglesias X, Daza G, Irurtia A, Capparós T, Anguera MT. 2016. The Influence of pick and roll in attacking play in top-Level basketball. *Cuad Psicol Deporte*. 16: 129-142
- Nurhani, N., Hidasari, F. P., & Haetami, M. (2019). Analisis faktor penghambat pelaksanaan ekstrakurikuler bola basket di SMP Islam Insan Cendikia Mempawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(1).
- Pojškić Haris, Šeparović Vlatko, Muratović Melika, Užičanin Edin. (2014). The relationship between physical fitness and shooting accuracy of professional basketball players. *Motriz, Rio Claro v.20* 408-417. University of Tuzla, Bosnia and Herzegovina
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Purwanto, Sugeng dan Susanto Ermawan. (2019). *Nilai-Nilai Karakter Dalam Pendidikan Jasmani*. UNY press. DI Yogyakarta
- Rohmatunisha, S., Wahyudi, U., & Yudasmara, D. S. (2020). Survei minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket pada peserta sekolah menengah pertama. *Sport Science and Health*, 2(2), 119-129.

- Saichudin dan Munawar, Sayyid Agil Rifqi. (2019). Buku Ajar Bola Basket. Malang. Wineka Media.
- Sanjaya, Denny. (2016). Perbedaan Pemahaman Pelatih dan Wasit Bola Basket di DIY Dalam Peraturan Permainan Bola Basket. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sasmito, S. (2021). Optimalisasi ekstrakurikuler: sebuah praktik baik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3), 524-533
- Setyadi, Nanda G. (2016). Tingkat pengetahuan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Nglari 1 Gunung Kidul tentang peraturan permainan futsal. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Situmeang, Ivonne Ruth Vitamaya Oishi (2021). Hakikat Filsafat Ilmu dan Pendidikan dalam Kajian Filsafat Ilmu Pengetahuan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* Vol.5 no.1, 76-92.
- Sodikin Candra. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Renika Cipta. Jakarta
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian: kuantitatif, kualitatif dan mix method edisi kedua*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Svensson, P. G., Andersson, F. O., Mahoney, T. Q., & Ha, J. P. (2020). Antecedents and outcomes of social innovation: A global study of sport for development and peace organizations. *Sport Management Review*, 23(4), 657-670.
- Wilson, James. (2012). *How to be better at Basketball in 21 days: the ultimate guide to basically improving your Basketball shooting, passing, & dribbling skills*. USA
- Winarno, M. E. (2004). Evaluasi Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Center For Human Capacity Development
- Winarno, M. E., Budiwanto, S., Mardiyanto. (2012). Modul Pengembangan Materi Umum Asesmen Pembelajaran Penjasokes SD. Universitas Negeri Malang.
- Wissel, Hal PH. (2000). Basketball Steps to Succes (Bagus Pribadi. Terjemahan). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Wulandari, Adelia Dwi. (2022). Keterampilan Motorik Peserta Ekstrakurikuler Bola Basker SMA Negeri 1 Muntilan Magelang. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Yusuf, Muh., Kartiko, D.C. (2014). Motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMP Se-Kecamatan Kutorejo Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 2.(2), 493-500.
- Zambova, D. (2012). An Efficiency Shooting Program for Youth Basketball Players. *sport Logia*, 8(1):87-92.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Ekslemplar Proposal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307,
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id. email: humas_fik@uny.ac.id

Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Bapak : Dr. Budi Aryanto, M.Pd

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sekalbu Firjatullah
NIM : 20602241024

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN ATLET MATARAM BASKETBALL DAN SPARTAN BASKETBALL TENTANG PERATURAN PERMAAANAN BOLA BASKET FIBA 2022

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Maret 2024
Ketua Departemen PKO

*) *Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Departemen PKO
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali*

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

LEMBAR KONSULTASI

Lampiran 2. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jln. Kolombo No. 1 Yogyakarta Telp: (0274) 550307,
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id. email: humas_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Sekalbu Firjatullah
NIM : 20602241024
Pembimbing : Dr. Budi Aryanto, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	Selasa 5-3-24	Konsultasi Bab I	87
2.	Senin, 12-3-24	Konsultasi Bab II	87
3.	Selasa, 19-3-24	Konsultasi Bab III	87
4.	Senin, 1-4-24	Konsultasi Instrumen Penelitian	87
5.	Selasa 2-4-24	Konsultasi Revisi Bab I - III	87
6.	Senin, 20-5-24	Konsultasi Bab IV	87
7.	Selasa, 28-5-24	Konsultasi Revisi Bab IV	87
8.	Rabu, 5-6-24	Konsultasi Bab V	87
9.	Senin, 17-7-24	Konsultasi Revisi Bab IV V	87
10.	Jumat 5-7-24	Konsultasi Kelengkapan	87

Ketua Departemen PKO

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan Departemen PKO

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 19631228 199002 1 002

Lampiran 3. Surat Izin Uji Validitas Instrumen

*** SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

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



**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/443/UN34.16/LT/2024 2 Mei 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Sedyo Mukti Wibowo

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Sekalbu Firjatullah
NIM : 20602241024
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir : PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN ATLET MATARAM BASKETBALL DAN SPARTAN BASKETBALL TENTANG PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022
Waktu Uji Instrumen : Jumat, 3 Mei 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



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

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

dari 1

02/05/2024. 12

Lampiran 4. Lembar Validitas Ahli

39	1	1	2	1	1	
40	1	1	1	1	1	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

Sesuaikan dengan saran dan masukan yang sudah disampaikan,

Ada beberapa kata yang tidak sesuai dengan makna seperti "singkat" masih ada pertanyaan yg kurang jelas

E. KESIMPULAN

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

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

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

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Validator



(.....)

Indra Setiawan, S.Icom, M.Pd.

39	4	4	4	4	3	2
40	4	4	4	4	4	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

Sesuaikan dengan saran dan masukan yang sudah disampaikan,

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

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

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

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

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Validator

Dr. Muhammad Iryan Eza S.M.Or.

39	4	1	3	4	4	
40	4	4	4	4	4	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

Sesuaikan dengan saran dan masukan yang sudah disampaikan,

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

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

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

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

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Validator



Dewi Kusumawati P.

(.....)

39	3	3	3	3	3	
40	3	3	3	3	3	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

Sesuaikan dengan saran dan masukan yang sudah disampaikan,

Perbaiki penulisan agar mudah dimengerti dan dipahami sampel penelitian

E. KESIMPULAN

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

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

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

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Validator

(...Ikti Febriani M.A....)

39	4	4	4	4	4	
40	4	4	4	4	4	

D. KOMENTAR UMUM & SARAN

Sesuaikan dengan saran dan masukan yang sudah disampaikan,

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN


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

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

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

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Validator



Edyo Mufati Wibisono S.Pd

Lampiran 5. R Tabel Validitas Aiken V

No. of Items (<i>m</i>) or Raters (<i>n</i>)	Number of Rating Categories (<i>c</i>)											
	2		3		4		5		6		7	
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN
SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN BOLA BASKET TAHUN
2022

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

TANDA TANGAN

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

***Silang salah satu**

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

- d. Pemain yang melakukan *jump ball* diperbolehkan meninggalkan area *centre circle* setelah bola ditepis secara sah
- e. Pelompat tidak boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali ketika bola berada di udara

Jawaban : C

5. Gerakan melemparkan bola ke atas yang dilakukan di depan kedua pemain yang berlawanan oleh seorang wasit dalam permainan bola basket disebut

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

Jawaban: C

6. Tim yang berhak mendapatkan *Throw-in alternating possession* pertama setelah terjadinya situasi *jump ball* dilakukan adalah

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

Jawaban: A

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

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

Jawaban: B

8. Lemparan yang dilakukan oleh pemain yang berada di luar lapangan disebut

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

Jawaban: E

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

- a. 4 detik
- b. 7 detik
- c. 5 detik
- d. 3 detik
- e. 10 detik

Jawaban: C

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

- a. 1 *free throw*
- b. *Throw-in*
- c. 2 *free throw*
- d. 3 *free throw*
- e. 2 *point*

Jawaban: B

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

- a. 90 detik
- b. 30 detik
- c. 150 detik
- d. 120 detik
- e. 60 detik

Jawaban: E

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

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

Jawaban: D

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

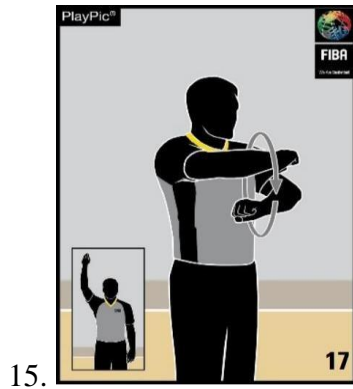
- a. *Double dribble*
- b. *3 second*
- c. *travelling*
- d. *carrying*
- e. *backcourt*

Jawaban: A

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

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

Jawaban : A



Gambar di atas ini merupakan sinyal wasit untuk penyimpangan

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

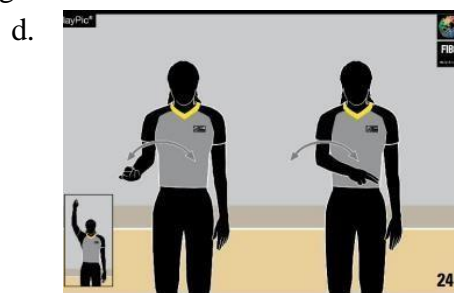
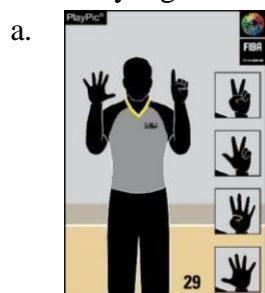
16. Seorang pemain tidak boleh tetap berada di daerah bersyarat lawan lebih dari ... detik secara berturut turut ketika timnya sedang menguasai bola hidup di zona lawan.

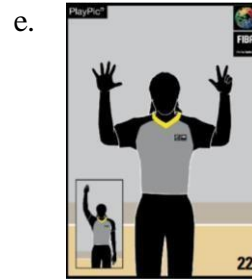
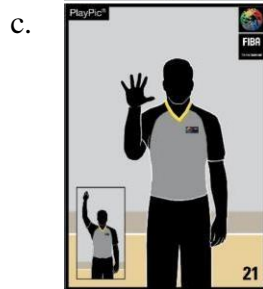
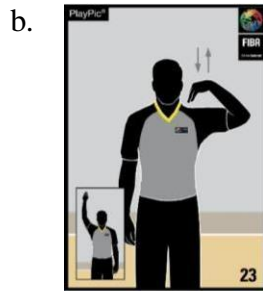
- | | |
|-------------|-------------|
| a. 25 detik | d. 8 detik |
| b. 5 detik | e. 12 detik |
| c. 3 detik | Jawaban: C |

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

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

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





Jawaban: C

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

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| a. <i>Unsportmanlike foul</i> | d. <i>8 seconds violation</i> |
| b. <i>Goaltending</i> | e. <i>Technical foul</i> |
| c. <i>Show 8 fingers</i> | Jawaban: D |

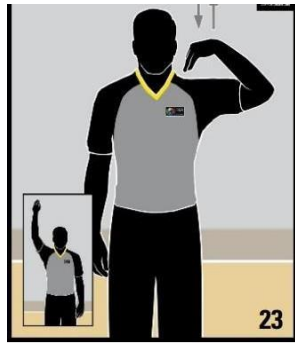
20. pengertian dari *shot clock* atau *24 second violation* adalah.....

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

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

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| a. <i>2 Free throw</i> | d. <i>Technical foul</i> |
| b. <i>Team foul</i> | e. <i>Unsportsmanlike foul</i> |
| c. <i>Throw-in</i> | Jawaban: C |

22.



Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk penyimpangan

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| a. <i>Goaltending</i> | d. <i>Shot clock reset</i> |
| b. <i>Shot clock</i> | e. <i>Illegal cylinder</i> |
| c. <i>Travelling</i> | Jawaban: B |

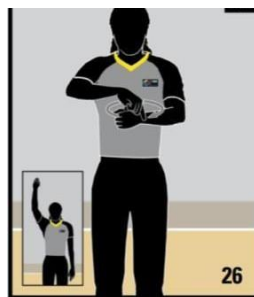
23. Ketika bola tim penyerang sudah berada di zona menyerang (*frontcourt*) tiba-tiba bola diumpan ke rekan zona bertahan (*backcourt*), yang terjadi adalah pelanggaran

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| a. <i>Back Ball / Backcourt</i> | d. <i>Carrying the ball</i> |
| b. <i>Half court</i> | e. <i>Full court</i> |
| c. <i>Goaltending</i> | Jawaban: A |

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

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| a. <i>Goaltending</i> | d. <i>Fake shoot</i> |
| b. <i>Shooting</i> | e. <i>Blocking</i> |
| c. <i>Fade away</i> | Jawaban: A |

25.



Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| a. <i>Travelling</i> | d. <i>Illegal Cylinder</i> |
| b. <i>Back Ball / Backcourt</i> | e. <i>Goaltending</i> |
| c. <i>Substitution</i> | Jawaban: E |

26. pelanggaran dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif merupakan pengertian dari

- | | |
|---------------------|----------------|
| a. <i>Violation</i> | d. <i>Foul</i> |
|---------------------|----------------|

- b. *Holding*
- c. *Pushing*
- e. *Screening*

Jawaban: D

27. batas *personal foul* selama satu pertandingan adalah...

- a. 3 *foul*
- b. 4 *foul*
- c. 5 *foul*
- d. 6 *foul*
- e. 7 *foul*

Jawaban: C

28. pelanggaran yang dilakukan ketika ada persinggungan perseorangan antara tim bertahan terhadap tim penyerang yang memegang bola dengan melakukan gerakan memeluk yang tidak sah adalah

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

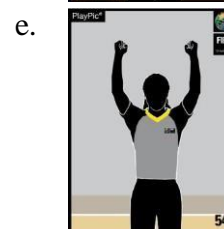
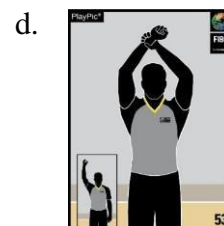
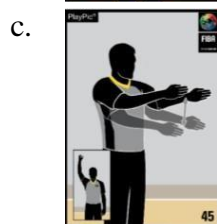
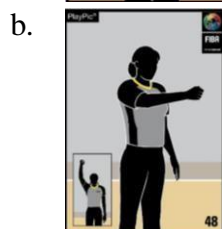
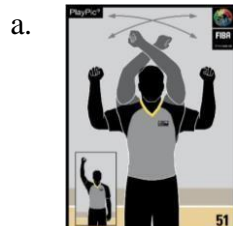
Jawaban: B

29. Gerakan *screening* yang sah saat mencegah seorang lawan tanpa bola untuk mencapai posisi yang diinginkan di lapangan?

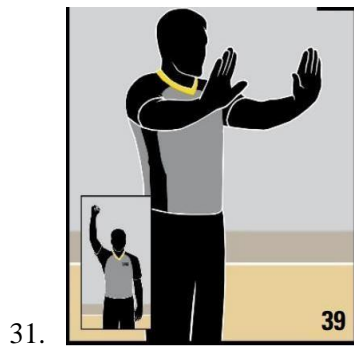
- a. Tidak bergerak (dalam silindernya)
- b. Bergerak (dalam silindernya)
- c. Tidak memberi jarak yang cukup dalam mencegah lawan
- d. Mendorong lawan
- e. Menyinggung kaki lawan (men tackle)

Jawaban : A

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



Jawaban: C



Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran

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

32. Berikut merupakan situasi *double foul*, kecuali ...

- | | |
|--|--|
| a. Kedua <i>fouls</i> adalah <i>fouls</i> pemain | d. Kedua <i>fouls</i> adalah <i>foul</i> dengan kategori yang sama (personal atau <i>unsportsmanlike/disqualifying</i>) |
| b. Kedua <i>fouls</i> melibatkan kontak fisik | e. A, B, C, dan D tidak ada yang benar |
| c. Kedua <i>fouls</i> berada diantara 2 lawan yang sama yang saling melakukan <i>fouls</i> | Jawaban: E |

33. Manakah hal yang berpotensi *Technical Foul* adalah?

- | | |
|---|---------------------------------------|
| a. Melakukan pelanggaran <i>traveling</i> berkali-kali | d. Sering melakukan <i>Free Throw</i> |
| b. Melakukan <i>Violation</i> | e. <i>Dribbling</i> terlalu keras |
| c. Berkata kasar dan memaki lawan saat sedang dalam permainan | Jawaban: C |

34. Berapa kali batas pelanggaran *Technical Foul* untuk tiap perorangan agar tidak dikeluarkan?

- | | |
|-----------|------------|
| a. 2 kali | d. 5 kali |
| b. 3 kali | e. 1 kali |
| c. 4 kali | Jawaban: A |

35. Apa yang dimaksud dengan *Unsportsmanlike foul*?

- | | |
|--|--|
| a. Memuji Tim serta memberi semangat kepada tim. | d. Melakukan pelanggaran yang tidak disengaja dengan upaya |
|--|--|

mengambil bola lawan.

- b. Melakukan selebrasi saat memasukkan bola
 - c. Kontak dari belakang oleh pemain bertahan, saat pemain menyerang sudah sendirian ke arah ring
 - e. Pelanggaran yang dilakukan secara tidak sengaja bersama tim
- Jawaban: C

36. *Unsportsmanlike Foul* akan dikenakan kepada

- a. Tim
 - b. Pelatih
 - c. Individu
 - d. Penonton
 - e. Tim Lawan
- Jawaban: C

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

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



38.

Gambar di atas merupakan sinyal wasit untuk pelanggaran

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

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

- a. *Technical foul* dan *Unsportmanslike foul* secara berulang dalam satu pertandingan
- b. Melakukan kekerasan fisik
- d. Memprovokasi penonton untuk saling melakukan kekerasan
- e. Memberikan semangat kepada tim

- c. Melakukan perkelahian dengan tim musuh Jawaban: E

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

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

Lampiran 7. Uji Instrumen Penelitian



Lampiran 8. 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/1110/UN34.16/PT.01.04/2024

2 Juli 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . **Andreas Kobo Candra (Coach Kobo)**
Jl. Poncowinatan No.3, Gowongan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
55233

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

Nama : Sekalbu Firjatullah
NIM : 20602241024
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN ATLET MATARAM
BASKETBALL DAN SPARTAN BASKETBALL TENTANG PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET FIBA 2022
Waktu Penelitian : 15 - 22 Juni 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.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dekan,
Dr. Medi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.C.
NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 9. Data Penelitian Atlet Mataram

No	Nama	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	Butir Soal																																								Jumlah Benar		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
1	Darent	8	16	L	A	B	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	D	E	C	A	C	A	A	C	A	E	A	D	D	A	B	E	C	A	E	C	A	C	C	D	A	E	A	27		
2	Ibran	8	15	L	C	A	C	C	C	A	B	D	C	B	E	D	A	A	E	C	D	C	E	B	D	B	D	A	E	D	C	E	A	A	B	E	C	B	C	D	D	C	C	B	28		
3	Krisna	9	16	L	B	A	A	C	E	A	C	E	C	B	E	D	A	A	D	C	C	C	D	B	C	B	A	A	E	D	C	B	A	E	B	E	D	E	C	C	A	E	D	D	27		
4	Jagad	8	16	L	D	B	E	E	D	A	D	A	C	D	E	C	A	C	E	A	D	C	D	B	C	B	A	A	E	C	C	E	A	C	B	E	C	A	A	C	D	A	E	E	27		
5	Nadif	9	16	L	D	D	C	B	D	D	B	E	C	B	E	D	C	B	C	E	B	A	D	E	E	B	C	E	E	D	C	B	A	C	B	E	E	A	C	C	B	A	E	E	24		
6	Hapis	10	17	L	D	C	C	E	C	C	C	E	B	B	C	D	A	A	E	E	D	C	D	B	C	B	A	A	E	D	C	D	B	C	C	B	C	A	B	C	C	D	E	C	25		
7	Fauzan	9	16	L	C	A	A	C	A	B	A	B	A	C	E	D	A	A	E	C	D	C	D	C	C	C	A	B	E	D	C	B	A	C	B	E	C	A	C	E	D	B	E	E	27		
8	Arlen	9	16	L	D	A	C	A	C	E	E	C	D	E	E	E	A	A	E	C	D	C	D	B	A	B	A	A	E	B	C	B	C	C	B	E	C	A	C	E	E	A	C	E	27		
9	Fasya	9	16	L	D	A	C	C	C	D	B	B	E	B	E	D	A	A	E	B	C	E	C	D	B	E	B	D	E	E	C	B	D	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	28		
10	Asraf	10	16	L	D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	B	D	A	A	E	C	D	D	B	B	C	B	C	A	C	D	E	C	D	A	D	A	A	A	D	C	D	A	B	E	27		
11	Anya	10	17	L	E	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	E	A	A	E	C	D	C	D	B	B	B	B	E	E	C	B	A	B	C	A	C	C	E	A	D	A	B	E	27			
12	Rafif	9	16	L	D	E	B	D	B	A	A	E	D	D	D	B	E	E	B	D	D	E	D	A	C	B	A	A	B	D	C	B	A	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	24		
13	Damar	8	15	L	D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	C	A	A	C	E	C	A	B	A	D	A	C	D	A	D	A	C	D	B	D	C	A	C	C	D	A	E	E	26		
14	Juan	9	16	L	D	C	C	C	C	A	B	E	C	B	E	A	D	D	A	A	D	B	D	B	C	B	A	A	E	D	E	B	A	C	E	E	D	B	A	B	B	A	E	A	25		
15	Reno	9	16	L	D	A	C	C	C	A	C	E	C	A	A	D	B	A	B	C	D	C	D	B	C	A	A	A	A	D	B	C	A	C	B	A	B	D	C	C	D	B	A	E	26		
	KEY				D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	A	E	C	D	C	D	B	C	B	A	A	E	D	C	B	A	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	40		
Jumlah Benar Soal X					10	9	11	10	10	10	8	10	10	10	11	10	10	10	9	9	10	10	10	10	9	10	9	10	10	10	10	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	393

Lampiran 10. Data Penelitian Atlet Spartan

No	Nama	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	Butir Soal																																								Jumlah Benar
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	Neo	8	16	L	A	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	D	E	C	A	C	A	A	C	A	E	A	D	D	A	B	E	C	A	E	C	A	C	C	D	A	E	A	28
2	Raka	8	15	L	D	A	C	C	C	A	B	D	C	B	E	D	A	A	E	C	D	C	E	B	D	B	D	A	E	D	C	E	A	C	B	E	C	B	C	D	D	C	C	B	30
3	Arka	9	16	L	B	A	C	C	E	A	C	E	C	B	E	D	A	A	D	C	C	C	D	B	C	B	A	A	E	D	C	B	A	E	B	E	C	E	C	C	A	E	D	D	29
4	Chio	8	16	L	D	B	E	C	D	A	D	A	C	D	E	C	A	C	E	A	D	C	D	B	C	B	A	A	E	C	C	E	A	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	29
5	Edward	9	16	L	D	D	C	B	C	D	B	E	C	B	E	D	C	B	C	E	B	A	D	E	E	B	C	E	E	D	C	B	A	C	B	E	E	A	C	C	D	A	E	E	26
6	Riski	10	17	L	D	C	C	E	C	C	B	E	B	D	C	D	A	A	E	E	D	C	D	B	C	B	A	A	E	D	C	D	B	C	C	B	C	A	B	C	C	D	E	C	29
7	Jefri	9	16	L	C	A	A	C	A	B	A	B	A	C	E	D	A	A	E	C	D	C	D	C	C	C	A	A	E	D	C	B	A	C	B	E	C	A	C	E	D	A	E	E	29
8	Bintang	9	16	L	D	A	C	A	C	E	E	C	D	E	E	E	A	A	E	C	D	C	D	B	C	B	A	A	E	B	C	B	A	C	B	E	C	A	C	E	E	A	E	E	30
9	Ilham	9	16	L	D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	A	E	B	C	E	C	D	B	E	B	D	E	E	C	B	A	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	30
10	Domi	10	16	L	D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	A	E	C	D	D	B	B	C	B	C	A	C	D	E	C	D	A	D	E	A	A	D	C	D	A	E	E	29
11	Yordan	10	17	L	E	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	A	E	C	D	C	D	B	C	B	B	B	E	E	C	B	A	B	C	A	C	C	E	A	D	A	B	E	29
12	Tata	9	16	L	D	E	B	D	B	A	A	E	D	D	D	B	E	E	B	D	D	C	D	B	C	B	A	A	B	D	C	B	A	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	26
13	Ronald	8	15	L	D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	C	A	A	C	E	C	A	B	A	D	A	C	E	A	D	A	C	D	B	D	C	A	C	C	D	A	E	E	27
14	Akbar	9	16	L	D	C	C	C	C	A	B	E	C	B	E	A	D	D	A	A	D	B	D	B	C	B	A	A	E	D	C	B	A	C	E	E	D	B	A	B	B	A	E	A	26
15	Farhan	9	16	L	D	A	C	C	C	A	C	E	C	A	A	D	B	A	B	C	D	C	D	B	C	A	A	A	A	D	B	C	A	C	B	A	C	D	C	C	D	B	A	E	27
	KEY				D	A	C	C	C	A	B	E	C	B	E	D	A	A	E	C	D	C	D	B	C	B	A	A	E	D	C	B	A	C	B	E	C	A	C	C	D	A	E	E	40
Jumlah Benar Soal X					11	10	12	11	11	11	9	11	11	9	12	11	10	10	9	9	10	11	10	11	11	10	9	11	11	10	11	9	11	11	10	11	12	10	11	10	11	11	11	10	420

Lampiran 11. Tingkat Kesukaran Mataram Basketball

Descriptive Statistics								
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Nomor but	P (indeks kesukaran)	Ket
B1	15	0	1	0,67	0,488	B1	0,67	Sedang
B2	15	0	1	0,60	0,507	B2	0,60	Sedang
B3	15	0	1	0,73	0,458	B3	0,73	Mudah
B4	15	0	1	0,67	0,488	B4	0,67	Sedang
B5	15	0	1	0,67	0,488	B5	0,67	Sedang
B6	15	0	1	0,67	0,488	B6	0,67	Sedang
B7	15	0	1	0,53	0,516	B7	0,53	Sedang
B8	15	0	1	0,67	0,488	B8	0,67	Sedang
B9	15	0	1	0,67	0,488	B9	0,67	Sedang
B10	15	0	1	0,67	0,488	B10	0,67	Sedang
B11	15	0	1	0,73	0,458	B11	0,73	Mudah
B12	15	0	1	0,67	0,488	B12	0,67	Sedang
B13	15	0	1	0,67	0,488	B13	0,67	Sedang
B14	15	0	1	0,67	0,488	B14	0,67	Sedang
B15	15	0	1	0,60	0,507	B15	0,60	Sedang
B16	15	0	1	0,60	0,507	B16	0,60	Sedang
B17	15	0	1	0,67	0,488	B17	0,67	Sedang
B18	15	0	1	0,67	0,488	B18	0,67	Sedang
B19	15	0	1	0,67	0,488	B19	0,67	Sedang
B20	15	0	1	0,67	0,488	B20	0,67	Sedang
B21	15	0	1	0,60	0,507	B21	0,60	Sedang
B22	15	0	1	0,67	0,488	B22	0,67	Sedang
B23	15	0	1	0,60	0,507	B23	0,60	Sedang
B24	15	0	1	0,67	0,488	B24	0,67	Sedang
B25	15	0	1	0,67	0,488	B25	0,67	Sedang
B26	15	0	1	0,67	0,488	B26	0,67	Sedang
B27	15	0	1	0,67	0,488	B27	0,67	Sedang
B28	15	0	1	0,60	0,507	B28	0,60	Sedang
B29	15	0	1	0,60	0,507	B29	0,60	Sedang
B30	15	0	1	0,67	0,488	B30	0,67	Sedang
B31	15	0	1	0,67	0,488	B31	0,67	Sedang
B32	15	0	1	0,67	0,488	B32	0,67	Sedang
B33	15	0	1	0,67	0,488	B33	0,67	Sedang
B34	15	0	1	0,67	0,488	B34	0,67	Sedang
B35	15	0	1	0,67	0,488	B35	0,67	Sedang
B36	15	0	1	0,67	0,488	B36	0,67	Sedang
B37	15	0	1	0,67	0,488	B37	0,67	Sedang
B38	15	0	1	0,67	0,488	B38	0,67	Sedang
B39	15	0	1	0,67	0,488	B39	0,67	Sedang
B40	15	0	1	0,67	0,488	B40	0,67	Sedang
XMataram	15	24	28	26,20	1,207	B41	26,20	
Valid N (listwise)	15							

Lampiran 12. Tingkat Kesukaran Mataram Basketball

Descriptive Statistics									
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation		No butir	P (indeks kesukaran)	Ket
B1	15	0	1	0,73	0,458		B1	0,73	Mudah
B2	15	0	1	0,67	0,488		B2	0,67	Sedang
B3	15	0	1	0,80	0,414		B3	0,80	Mudah
B4	15	0	1	0,73	0,458		B4	0,73	Mudah
B5	15	0	1	0,73	0,458		B5	0,73	Mudah
B6	15	0	1	0,73	0,458		B6	0,73	Mudah
B7	15	0	1	0,60	0,507		B7	0,60	Sedang
B8	15	0	1	0,73	0,458		B8	0,73	Mudah
B9	15	0	1	0,73	0,458		B9	0,73	Mudah
B10	15	0	1	0,60	0,507		B10	0,60	Sedang
B11	15	0	1	0,80	0,414		B11	0,80	Mudah
B12	15	0	1	0,73	0,458		B12	0,73	Mudah
B13	15	0	1	0,67	0,488		B13	0,67	Sedang
B14	15	0	1	0,67	0,488		B14	0,67	Sedang
B15	15	0	1	0,60	0,507		B15	0,60	Sedang
B16	15	0	1	0,60	0,507		B16	0,60	Sedang
B17	15	0	1	0,67	0,488		B17	0,67	Sedang
B18	15	0	1	0,73	0,458		B18	0,73	Mudah
B19	15	0	1	0,67	0,488		B19	0,67	Sedang
B20	15	0	1	0,73	0,458		B20	0,73	Mudah
B21	15	0	1	0,73	0,458		B21	0,73	Mudah
B22	15	0	1	0,67	0,488		B22	0,67	Sedang
B23	15	0	1	0,60	0,507		B23	0,60	Sedang
B24	15	0	1	0,73	0,458		B24	0,73	Mudah
B25	15	0	1	0,73	0,458		B25	0,73	Mudah
B26	15	0	1	0,67	0,488		B26	0,67	Sedang
B27	15	0	1	0,73	0,458		B27	0,73	Mudah
B28	15	0	1	0,60	0,507		B28	0,60	Sedang
B29	15	0	1	0,73	0,458		B29	0,73	Mudah
B30	15	0	1	0,73	0,458		B30	0,73	Mudah
B31	15	0	1	0,67	0,488		B31	0,67	Sedang
B32	15	0	1	0,73	0,458		B32	0,73	Mudah
B33	15	0	1	0,80	0,414		B33	0,80	Mudah
B34	15	0	1	0,67	0,488		B34	0,67	Sedang
B35	15	0	1	0,73	0,458		B35	0,73	Mudah
B36	15	0	1	0,67	0,488		B36	0,67	Sedang
B37	15	0	1	0,73	0,458		B37	0,73	Mudah
B38	15	0	1	0,73	0,458		B38	0,73	Mudah
B39	15	0	1	0,73	0,458		B39	0,73	Mudah
B40	15	0	1	0,67	0,488		B40	0,67	Sedang
XSpartan	0						XSpartan		
Valid N (listwise)	0						Valid N (listwise)		

Lampiran 13. Pengecoh Mataram Basketball

Soal	Pilihan Jawaban	Jah Peserta	Kunci	P	N-B	N-1	Klasifikasi	Soal	Pilihan Jawaban	Jah Peserta	Kunci	P	N-B	N-1	Klasifikasi
1	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik	21	A	2	C	133%	6	4	Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	2		133%	6	4	Baik
	C	2		160%	5	4	Kurang Baik		D	1		67%	6	4	Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		67%	6	4	Baik
2	B	2	A	133%	6	4	Baik	22	A	2	B	160%	5	4	Kurang Baik
	C	2		133%	6	4	Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		67%	6	4	Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		67%	6	4	Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
3	A	2	C	200%	4	4	Sangat Jelek	23	B	2	A	133%	6	4	Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	2		133%	6	4	Baik
	D	0		0%	4	4	Jelek		D	1		67%	6	4	Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	1		67%	6	4	Baik
4	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik	24	B	2	A	160%	5	4	Kurang Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	2		160%	5	4	Kurang Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
5	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik	25	A	1	E	80%	5	4	Sangat Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	2		160%	5	4	Kurang Baik		D	2		160%	5	4	Kurang Baik
6	B	1	A	80%	5	4	Sangat Baik	26	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	2		160%	5	4	Kurang Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	2		160%	5	4	Kurang Baik
7	A	2	B	114%	7	4	Sangat Baik	27	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik
	C	2		114%	7	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		57%	7	4	Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		57%	7	4	Baik		E	2		160%	5	4	Kurang Baik
8	A	1	E	80%	5	4	Sangat Baik	28	A	1	B	67%	6	4	Baik
	B	2		160%	5	4	Kurang Baik		C	2		133%	6	4	Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		67%	6	4	Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	2		133%	6	4	Baik
9	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik	29	B	1	A	67%	6	4	Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	2		133%	6	4	Baik
	D	2		160%	5	4	Kurang Baik		C	2		133%	6	4	Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		67%	6	4	Baik
10	A	1	B	80%	5	4	Sangat Baik	30	A	2	C	160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	2		160%	5	4	Kurang Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
11	A	1	E	100%	4	4	Sangat Baik	31	A	1	B	80%	5	4	Sangat Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	2		160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
12	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik	32	A	2	E	160%	5	4	Kurang Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	2		160%	5	4	Kurang Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
13	B	1	A	80%	5	4	Sangat Baik	33	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik
	C	2		160%	5	4	Kurang Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	2		160%	5	4	Kurang Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
14	B	1	A	80%	5	4	Sangat Baik	34	B	2	A	160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	2		160%	5	4	Kurang Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
15	A	2	E	133%	6	4	Baik	35	A	2	C	160%	5	4	Kurang Baik
	B	2		133%	6	4	Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	C	1		67%	6	4	Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		67%	6	4	Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
16	A	2	C	133%	6	4	Baik	36	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik
	B	2		133%	6	4	Baik		B	2		160%	5	4	Kurang Baik
	D	1		67%	6	4	Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	2		133%	6	4	Baik		E	2		160%	5	4	Kurang Baik
17	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik	37	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	2		160%	5	4	Kurang Baik
	C	2		160%	5	4	Kurang Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
18	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik	38	B	2	A	160%	5	4	Kurang Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	2		160%	5	4	Kurang Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
19	A	2	D	160%	5	4	Kurang Baik	39	A	1	E	80%	5	4	Sangat Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	2		160%	5	4	Kurang Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
20	A	2	B	160%	5	4	Kurang Baik	40	A	2	E	160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik

Lampiran 14. Pengecoh Spartan Basketball

Soal	Jawab	Peserta	Kunci	P	N-B	N-1	Klasifikasi	Soal	Jawab	Peserta	Kunci	P	N-B	N-1	Klasifikasi
1	A	1	D	100%	4	4	Sangat Baik	21	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	C	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
2	B	1	A	80%	5	4	Sangat Baik	22	A	2	B	160%	5	4	Kurang Baik
	C	2		160%	5	4	Kurang Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
3	A	2	C	267%	3	4	Sangat Jelek	23	B	2	A	133%	6	4	Baik
	B	1		133%	3	4	Baik		C	2		133%	6	4	Baik
	D	0		0%	3	4	Jelek		D	1		67%	6	4	Baik
	E	1		133%	3	4	Baik		E	1		67%	6	4	Baik
4	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik	24	B	1	A	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
5	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik	25	A	1	E	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
6	B	1	A	100%	4	4	Sangat Baik	26	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik
	C	1		100%	4	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	2		160%	5	4	Kurang Baik
7	A	2	B	133%	6	4	Baik	27	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik
	C	2		133%	6	4	Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	1		67%	6	4	Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		67%	6	4	Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
8	A	1	E	100%	4	4	Sangat Baik	28	A	1	B	67%	6	4	Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	2		133%	6	4	Baik
	C	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		67%	6	4	Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	2		133%	6	4	Baik
9	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik	29	B	1	A	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	2		200%	4	4	Sangat Jelek		C	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	0		0%	4	4	Jelek		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
10	A	1	B	67%	6	4	Baik	30	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik
	C	1		67%	6	4	Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	3		200%	6	4	Sangat Jelek		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		67%	6	4	Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
11	A	1	E	133%	3	4	Baik	31	A	1	B	80%	5	4	Sangat Baik
	B	0		0%	3	4	Jelek		C	2		160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		133%	3	4	Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		133%	3	4	Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
12	A	1	D	100%	4	4	Sangat Baik	32	A	2	E	200%	4	4	Sangat Jelek
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	C	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	0		0%	4	4	Jelek
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
13	B	1	A	80%	5	4	Sangat Baik	33	A	1	C	133%	3	4	Baik
	C	2		160%	5	4	Kurang Baik		B	0		0%	3	4	Jelek
	D	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		133%	3	4	Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		133%	3	4	Baik
14	B	1	A	80%	5	4	Sangat Baik	34	B	2	A	160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	2		160%	5	4	Kurang Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik
15	A	2	E	133%	6	4	Baik	35	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik
	B	2		133%	6	4	Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	C	1		67%	6	4	Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	1		67%	6	4	Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
16	A	2	C	133%	6	4	Baik	36	A	1	C	80%	5	4	Sangat Baik
	B	1		67%	6	4	Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		67%	6	4	Baik		D	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	2		133%	6	4	Baik		E	2		160%	5	4	Kurang Baik
17	A	1	D	80%	5	4	Sangat Baik	37	A	1	D	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	C	2		160%	5	4	Kurang Baik		C	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
18	A	1	C	100%	4	4	Sangat Baik	38	B	1	A	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		100%	4	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	1		100%	4	4	Sangat Baik
19	A	2	D	160%	5	4	Kurang Baik	39	A	1	E	100%	4	4	Sangat Baik
	B	1		80%	5	4	Sangat Baik		B	1		100%	4	4	Sangat Baik
	C	1		80%	5	4	Sangat Baik		C	1		100%	4	4	Sangat Baik
	E	1		80%	5	4	Sangat Baik		D	1		100%	4	4	Sangat Baik
20	A	1	B	100%	4	4	Sangat Baik	40	A	2	E	160%	5	4	Kurang Baik
	C	1		100%	4	4	Sangat Baik		B	1		80%	5	4	Sangat Baik
	D	1		100%	4	4	Sangat Baik		C	1		80%	5	4	Sangat Baik
	E	1		100%	4	4	Sangat Baik		E	1		80%	5	4	Sangat Baik

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian Mataram



Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian Spratan

