

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

**OLEH:
SYARIFATUN NADIA
NIM 20601241077**

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

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

Syarifatun Nadia
20601241077

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ Sederajat dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sederajat terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu survei. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 30 guru PJOK yang aktif mengajar pada seluruh SMP dan SMA/K sederajat di Kecamatan Ajibarang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes yang berisi pertanyaan pilihan ganda. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan PAP (Penilaian Acuan Patokan).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang yaitu senilai 3,3% (1 responden) masuk dalam kategori “sangat baik”, senilai 16,7% (5 responden) masuk dalam kategori “baik”, senilai 26,7% (8 responden) masuk dalam kategori “cukup”, senilai 33,3% (10 responden) masuk dalam kategori “kurang”, dan senilai 20% (6 responden) masuk dalam kategori “sangat kurang”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas tergolong dalam kategori “kurang”.

Kata Kunci: *bola basket, pengetahuan, peraturan permainan*

LEVEL OF KNOWLEDGE OF PHYSICAL EDUCATION TEACHERS REGARDING THE BASKETBALL REGULATION IN AJIBARANG DISTRICT, BANYUMAS REGENCY

Abstract

The objective of this research is to assess the proficiency of Physical Education teachers in the Junior High School (SMP)/equivalent and Senior High School (SMA)/Vocational High School (SMK) and equivalent levels in Ajibarang District in their comprehension on the regulations of the basketball game.

This study employed a descriptive quantitative research design. A survey was employed as the methodology. The study included a population and sample of 30 Physical Education teachers who were actively teaching at all junior high schools and senior high schools/vocational high schools equivalents in Ajibarang District. The data gathering in this study involved the utilization of a test that consisted of questions with numerous options for answers. The gathered data was examined via PAP (Benchmark Assessment).

The findings of this study reveal that the level of knowledge among Physical Education teachers in Ajibarang District regarding the rules of the basketball game is as follows: 3.3% (1 respondent) is in the "very good" category, 16.7% (5 respondents) belong to the "good" category, 26.7% (8 respondents) belong to the "moderate" category, 33.3% (10 respondents) belong to the "poor" category, and 20% (6 respondents) are in the "very poor" category. The research findings indicate that the level of knowledge among Physical Education teachers regarding the regulations of basketball games in Ajibarang District, Banyumas Regency is categorized as "poor".

Keywords: basketball, knowledge, game rules

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Syarifatun Nadia

NIM. 20601241077

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

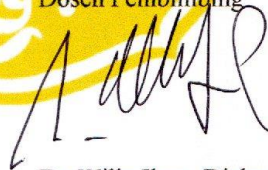
Yogyakarta, 13 Juni 2024

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001



Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd.
NIP. 199208182019031012

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang

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 sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 13 Juni 2024



Syarifatun Nadia
NIM 20601241077




LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN
PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

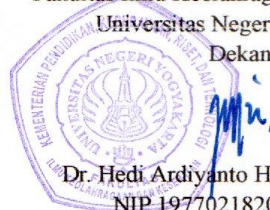
Disusun Oleh:
Syarifatun Nadia
NIM. 20601241077

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 25 Juni 2024

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Willy Ihsan Rizkiyanto, M.Pd (Ketua Tim Penguji)		17-07-2024
Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M.Or (Sekretaris Penguji)		17-07-2024
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd (Penguji Utama)		16-07-2024

Yogyakarta, 23 Juli 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

MOTTO

“Everything has times, they will shine when their time comes”

(anonim)

“Karena sesungguhnya Bersama kesulitan pasti ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah dan terimakasih kepada Allah SWT, kupersembahkan karya penelitian ini untuk:

1. Cinta pertama dan separuh jiwaku, ayahanda Sobari. Terimakasih selalu mengusahakan dan memberikan semua yang terbaik untuk penulis. Terima kasih atas kepercayaannya untuk semua keputusan yang telah penulis ambil untuk melanjutkan mimpinya. Serta doa, cinta, dan dukungan yang tanpa batas.
2. Pintu surgaku, ibunda Siti Ngainah. Terima kasih atas semua doa yang tiada henti, kesabaran yang tiada batas, serta atas semua kasih sayang yang selalu ibunda berikan kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

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

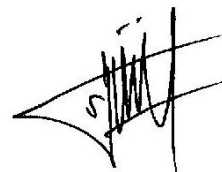
1. Bapak Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.,AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd., selaku Kepala Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
4. Bapak Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh keluarga besar Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.

6. Teman-teman seperjuangan saya khususnya dari kelas PJKR D Tahun 2020 yang senantiasa saling melengkapi dan saling mendoakan kelancaran serta kesuksesan jalan pilihan teman-temannya.
7. Kepala sekolah seluruh SMA/SMK di Kecamatan Ajibarang dan ketua MGMP PJOK SMP kecamatan Ajibarang yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Untuk diri sendiri yang sudah mampu bertahan hingga akhir. Terimakasih sudah mampu melewati berbagai macam badai dan memilih untuk terus kuat. Terimakasih Nadia, kamu hebat bisa menyusun tugas akhir ini dengan baik.

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

Yogyakarta, 10 Juni 2024

Penulis,



Syarifatun Nadia
NIM 20601241077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ivi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	7
C. Batasan masalah.....	8
D. Rumusan masalah.....	8
E. Tujuan penelitian.....	8
F. Manfaat penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengetahuan.....	10
2. Hakikat Bola Basket.....	18
3. Hakikat Peraturan Permainan Bola Basket.....	26
4. Karakteristik Guru PJOK	35
5. Pembelajaran PJOK.....	37
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	45
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Uji Coba Penelitian	47
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	64
C. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi Hasil Penelitian	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ukuran Bola Basket	20
Gambar 2. Lapangan Bola Basket.....	20
Gambar 3. Teknik <i>Dribbling</i>	22
Gambar 4. Teknik <i>Passing</i>	23
Gambar 5. Teknik <i>Shooting</i>	24
Gambar 6. Teknik <i>Pivot</i>	25
Gambar 7. Teknik <i>rebound</i>	26
Gambar 8. Diagram distribusi data keseluruhan	59
Gambar 9. Diagram distribusi data guru PJOK SMP/Sederajat	61
Gambar 10. Diagram distribusi data guru PJOK SMA/SMK sederajat.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ranah Kognitif dalam Taksonomi Bloom.....	15
Tabel 2. Relevansi penelitian	40
Tabel 3. Jumlah Guru PJOK di kecamatan Ajibarang.....	44
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Pengambilan Data	46
Tabel 5. Hasil validitas butir instrumen uji coba.....	49
Tabel 6. Hasil uji reliabilitas butir instrumen uji coba	50
Tabel 7. Kriteria uji reliabilitas	50
Tabel 8. Kategori Tingkat kesukaran	51
Tabel 9. Hasil analisis Tingkat kesukaran instrumen uji coba	52
Tabel 10. Kriteria daya pembeda	53
Tabel 11. Hasil daya beda instrumen uji coba.....	53
Tabel 12. Klasifikasi indeks pengecoh.....	55
Tabel 13. Konversi pendekatan PAP untuk pengetahuan olahraga	56
Tabel 14 Distribusi kategori data Tingkat pengetahuan Guru PJOK terhadap peraturan peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang.....	58
Tabel 15. Distribusi kategori data tingkat pengetahuan peraturan bola basket guru PJOK SMP/Sederajat	60
Tabel 16. Distribusi data tingkat pengetahuan peraturan bola basket guru PJOK SMA/SMK sederajat	62

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) atau PJOK Menurut William H Freeman (2007:27-28) yang dikutip oleh Husaini (2023 p. 1) adalah pendidikan yang menggunakan jasmani untuk meningkatkan individu peserta didik secara menyeluruh berupa aspek jasmani mental, dan emosional. Pembelajaran PJOK di Indonesia saat ini mengacu pada kurikulum merdeka belajar, implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran PJOK bertujuan peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktekkan keterampilan gerak spesifik sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar melalui bimbingan dari seorang guru.

Guru adalah unsur penting dalam keseluruhan sistem pendidikan. Oleh karenanya peran dan kedudukan seorang guru dalam peningkatan mutu dan kualitas anak didik perlu diperhitungkan dengan matang. Status guru bukan hanya sebatas pegawai yang hanya melaksanakan tugas mengajar saja melainkan harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap disiplin ilmu yang dimiliki. Guru yang profesional dan berkompeten juga harus memiliki karakteristik atau kemampuan dalam mengidentifikasi anak didik, mampu membangkitkan dan memberi kesempatan untuk kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran PJOK. Menjadi guru profesional juga harus mampu memberikan bimbingan dan pengembangan anak dalam proses pembelajaran PJOK. Paling utama dari syarat menjadi guru PJOK yang profesional adalah memiliki kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi

profesional, dan kompetensi sosial. Guru harus memiliki tugas profesional dan tugas kompetensi yang berhubungan dengan profesinya, hal tersebut merupakan tugas pokok seorang guru dalam pendidikan. Tugas profesional ini meliputi tugas mendidik, mengajar, dan melatih.

Profesionalitas guru dan kualifikasi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru yang kurang berkualitas di negara berkembang ini membuat kualitas pendidikan menjadi rendah. Pengalaman dan pengetahuan guru memiliki arti penting bagi prestasi siswa (Boum WC, 1985). Menurut Geletu (2018) karena kurangnya perhatian guru dan siswa terhadap permainan bola basket, kurangnya peralatan teknis bola basket, kurangnya penekanan oleh media massa dan kurangnya guru yang berkualitas membuat sesi pembelajaran bola basket tidak menarik. Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 yang dikutip oleh Pujiyanto (2014: p.31) menerangkan bahwa guru PJOK harus menguasai kompetensi profesional, yaitu dapat menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran pendidikan jasmani.

Di Kecamatan Ajibarang, latar belakang pendidikan guru PJOK tidak semuanya berasal dari lulusan pendidikan jasmani, terdapat beberapa guru dari pendidikan kepelatihan dan tidak mempelajari cabang olahraga bola basket sehingga pembelajaran pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja dan kurang memperhatikan kompetensi yang harus dicapai, hal tersebut nantinya akan mempersulit peserta didik ketika menjalani ujian karena kurangnya materi yang disampaikan oleh guru PJOK.

Bola basket atau *Basketball* merupakan salah satu cabang olahraga dalam permainan bola besar yang diciptakan oleh Dr. James Naismith pada 15 Desember 1891. 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*, *mini basketball* dan sebagainya. Peraturan permainan bola basket juga telah di perbaharui dan diperbaiki ke arah penyederhanaan, keindahan dan modernisasi.

Pada tahun 2022, FIBA resmi mengeluarkan peraturan yang tertulis dalam *Official Basketball Rules 2022*. FIBA 2022 menetapkan 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. 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, penyederhanaan 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 5 mengenai peraturan itu sudah

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

Berdasarkan hasil observasi pra-riset, seluruh guru PJOK se-kecamatan Ajibarang memasukkan permainan bola basket ke dalam kompetensi dasar permainan bola besar. Peraturan bola basket biasanya diajarkan kepada siswa-siswi dimulai dari peraturan dasarnya yaitu pada kelas 7 SMP/Sederajat dan kelas 10 SMA/SMK Sederajat. Kemudian lanjut ke peraturan *violation* dan *foul* yang mulai diajarkan pada kelas 8, 9 SMP/Sederajat dan kelas 11, 12 SMA/SMK Sederajat. Peraturan permainan bola basket diajarkan dalam kompetensi dasar merancang pola pertahanan dan penyerangan, dimana sebelum merancang pola pertahanan dan penyerangan seorang guru PJOK baiknya mengetahui peraturan permainannya terlebih dahulu.

Hasil wawancara dengan guru BA (bukan nama sebenarnya) dari sekolah X menyatakan bahwa penyampaian materi bola basket di sekolah berjumlah dua pertemuan tatap muka. Dalam dua pertemuan tersebut guru BA menyampaikan materi berupa teknik dasar dan sedikit berkaitan dengan peraturan permainan bola basket. Peraturan yang disampaikan pada siswa hanya mengenai *travelling* dan *double*, sedangkan peraturan yang lainnya seperti *foul*, *three second*, dan lain sebagainya tidak disampaikan karena memang di sekolah Y tersebut waktu pertemuan dengan siswa terbatas. Berdasarkan pernyataan guru BA tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam sekolah Y guru PJOK belum menyampaikan tentang peraturan permainan bola basket secara maksimal kepada siswa-siswinya.

Serupa dengan pernyataan sebelumnya, berdasarkan wawancara dengan guru DT (bukan nama sebenarnya) dari sekolah Z menyatakan bahwa penyampaian materi bola basket di sekolah berjumlah tiga pertemuan tatap muka. Dalam 3 pertemuan tersebut guru DT sudah menyampaikan materi berkaitan dengan peraturan permainan bola basket seperti *travelling*, *double*, *backball*, dan *three second*. Guru memberikan materi peraturan permainan bola basket kepada siswa hanya berupa tugas tertulis yang berisi makalah tentang teknik, peraturan, dan pelanggaran dalam permainan bola basket. Guru DT dalam pembelajaran praktik di lapangan hanya mengajarkan teknik-teknik dasar permainan bola basket saja dan tidak memberikan penjelasan praktis mengenai peraturan-peraturan permainan bola basket. Berdasarkan pernyataan guru DT tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dalam sekolah Z guru PJOK memberikan materi tentang peraturan permainan bola basket hanya melalui tugas tertulis dan tanpa penjelasan praktis di lapangan.

Penulis juga mencari fakta dengan dua metode yaitu wawancara dan observasi dengan siswa-siswi dari sekolah-sekolah di kecamatan Ajibarang yang mengikuti pertandingan POPDA Kabupaten Banyumas. Menurut siswa AP dari sekolah Z menyatakan bahwa siswa mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket lebih banyak dari pelatih tim basket sekolah daripada dari guru PJOK. Siswa AP mengaku bahwa guru PJOK dalam menyampaikan materi peraturan permainan bola basket hanya melalui tugas-tugas dan tanpa menjelaskannya secara praktis. Berdasarkan pernyataan siswa AP tersebut penulis menyimpulkan bahwa siswa di sekolah Z

mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket lebih dominan dari pelatih ekstrakurikuler di sekolah daripada melalui guru PJOK.

Dari hasil pra-riset yang dilakukan penulis terhadap guru dan siswa dari sekolah SMPN 2 Ajibarang, SMP Muhammadiyah Ajibarang, SMAN 1 Ajibarang, dan SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang yang berada di Kecamatan Ajibarang dan terlibat dalam pertandingan bola basket di wilayah Kabupaten Banyumas, penulis menemukan masalah bahwa sebagian siswa belum mendapatkan pengetahuan tentang peraturan permainan bola basket dari guru PJOK di sekolah. Kurangnya penyampaian materi tersebut berhubungan dengan menurunnya capaian prestasi tim bola basket dari Kecamatan Ajibarang yang disebabkan banyaknya kesalahan dalam permainan yang terjadi seperti *travelling*, *double*, *three second* dan *foul*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan guru penjas terhadap penyampaian materi permainan bola basket kepada siswa sangat penting, sehingga siswa akan mampu bermain bola basket dengan benar. Namun masih banyak guru yang kurang mengetahui materi permainan bola basket dengan benar, hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dan ketika tim bola basket mewakili sekolahnya dalam pertandingan kejuaraan.

Untuk menjadi seorang guru PJOK yang profesional dan berkompoten wajib mengerti dan memahami peraturan-peraturan olahraga dengan baik, salah satunya yaitu peraturan permainan bola basket. Pengetahuan tentang peraturan bola basket ini bisa diajarkan kepada para murid sehingga mereka mengerti hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh mereka lakukan. Selain

itu, pemahaman yang mendalam tentang peraturan permainan bola basket pun akan sangat membantu dalam menghadapi situasi pertandingan (*game situation*) ketika guru PJOK sedang mendampingi tim basket sekolah dalam mengikuti pertandingan.

Salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan ketika bermain bola basket adalah selain siswanya yang kurang mampu menangkap materi yaitu kurangnya pengetahuan materi bola basket pada guru penjas itu sendiri, sehingga penyampaian materi bola basket terhadap siswa menjadi kurang optimal. Dengan demikian, peneliti akan mengangkat fenomena permasalahan tersebut dalam skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penyampaian materi peraturan permainan bola basket oleh guru PJOK kepada peserta didik.
2. Kurangnya keberhasilan tim bola basket dari Kecamatan Ajibarang dalam pertandingan bola basket antar sekolah.
3. Belum adanya survei dan belum diketahui tingkat pengetahuan guru PJOK di Kecamatan Ajibarang terhadap peraturan bola basket.

C. Batasan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, tidak semua permasalahan akan diteliti oleh peneliti karena adanya keterbatasan dalam beberapa hal. Akan ada pembatasan masalah untuk dijadikan peneliti sebagai acuan dalam proses penelitian agar permasalahan menjadi lebih jelas dan spesifik. Oleh karena itu, pembatasan masalah pada penelitian ini hanya mencakup perlunya diketahui tingkat pengetahuan guru PJOK SMP–SMA se Kecamatan Ajibarang, Banyumas tentang peraturan permainan bola basket.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seberapa baik tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket pada guru PJOK di Kecamatan Ajibarang”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan paparan mengenai permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang.

F. Manfaat penelitian

Dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat positif baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket, serta dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan jasmani dan meningkatkan kualitas kompetensi dan profesionalisme guru. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam topik peraturan permainan bola basket.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bekal yang berguna dan bermanfaat di masa mendatang
- b. Bagi kalangan pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Guru PJOK dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar pada saat mengajar bola basket agar dapat mencapai hasil yang optimal.
- c. Bagi sekolah, Dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan Guru PJOK mengenai peraturan permainan bola basket yang terbaru yaitu FIBA Rules 2022. Informasi tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru PJOK.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengetahuan

a. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan adalah proses yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari. Definisi pengetahuan menurut pendapat dari Baruwa (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 pembedanya, 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.

Sedangkan Soekidjo Notoatmodjo (2007) berpendapat bahwa pengetahuan ialah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Jalaluddin (2013. p. 100)

menuturkan bahwa ilmu pengetahuan berdasar pada kenyataan yang hasilnya dapat diuji atau dibuktikan secara konkret.

Dari beberapa pengertian pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui dan diperoleh dari proses pengindraan terhadap suatu objek yang bertujuan mendapatkan kepastian dari objek. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan berpikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak.

b. Tingkat Pengetahuan Domain Kognitif

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui penginderaan mata dan telinga (penglihatan dan pendengaran). Sebagai seorang guru tentu harus memiliki penguasaan pengetahuan tersebut, khususnya guru PJOK. Untuk mencapai hasil yang maksimal memperoleh suatu pengetahuan, maka diperlukan susunan atau tingkatan dalam mencari materi atau informasi. Berdasarkan pendapat dari Soekidjo Notoatmodjo (2010) pengetahuan mencakup 6 tingkatan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintetis, dan evaluasi. Kemudian pendapat lain dari Wawan dan Dewi M (2010) yang menjelaskan tentang 6 domain kognitif yaitu:

1) Tahu

Tahu (*know*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang

nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah. Dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan ajar yang telah dipelajari atau diterima. Oleh karena itu dalam pengetahuan tahu merupakan tingkat paling rendah. Misalnya dapat menyebutkan kembali mata pelajaran yang sudah dipelajari pada hari tersebut. Dengan demikian pelaku atau pelaksana dapat dikatakan tahu.

2) Memahami

Memahami (*comperehention*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang dapat dikatakan paham ketika orang tersebut dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya tentang suatu objek tertentu yang sudah dipelajari atau diajarkan. Dengan demikian pelaku atau pelaksana dapat dikatakan tahu. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

3) Aplikasi

Aplikasi (*application*) merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan materi, tata cara atau pun metode-metode,

prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, yang sudah dipelajari pada situasi ataupun kondisi sebenarnya. Aplikasi disini diartikan dapat menggunakan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi tertentu.

4) Analisis

Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Dapat diartikan bahwa materi yang ada dapat mendukung seseorang dalam menyusun suatu rencana dengan tujuan memperkokoh struktur suatu organisasi.

5) Sintesis

Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis yang dimaksud menunjukkan pada suatu kemampuan untuk melaksanakan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menyusun formula baru. Formula tersebut berasal dari formula yang sudah ada namun kemudian dikembangkan sehingga menjadi formula baru.

6) Evaluasi

Evaluasi (*evaluation*) dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek atau materi. Penilaian tersebut berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang sudah ada.

Keenam jenjang berpikir ranah kognitif bersifat kontinum dan *overlap* (tumpang tindih), dimana ranah yang lebih tinggi meliputi semua ranah yang ada di bawahnya. Definisi di atas merupakan definisi *Taksonomi Bloom* ketika belum direvisi. Kemudian definisi tersebut direvisi oleh seorang murid bloom yaitu Lorin Anderson dan Krathwohl kemudian mempublikasikan definisi yang baru pada tahun 2001. Anderson & Krathwohl dalam (Gunawan & Palupi, 2012. p.30) menjabarkan *Taksonomi Bloom* revisi dalam ranah kognitif yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Ranah Kognitif dalam Taksonomi Bloom

Tingkatan	Berpikir Tingkat tinggi	Komunikasi (<i>communication spectrum</i>)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesising</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/ mendiskusikan (<i>net meeting</i>), Berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), Mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahihkan (<i>validating</i>)	Menanyakan (<i>questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>).	<i>Posting, blogging,</i> menjawab (<i>replying</i>)
Memahami/mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), <i>networking</i> .
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>) komunikasi (<i>communication</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat (<i>instant messaging</i>), berbicara (<i>twittering</i>)
Berpikir Tingkat Rendah		

Sumber (Gunawan & Palupi, 2012. P.30)

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

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

Soekidjo Notoatmodjo (2012. p.35), mengukur seberapa dalam pengetahuan seseorang dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan yang ada. Selain itu, dibutuhkan kesesuaian materi dalam proses tersebut. Agus (2014. p.23-28), menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan antara lain:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah usaha meningkatkan kemampuan dan kepribadian baik di dalam maupun di luar sekolah secara berkelanjutan. Tingkat pendidikan dapat memengaruhi pengetahuan seseorang. Secara umum, semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang. Pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber, tidak hanya dari pendidikan formal.

2) Media Massa atau Informasi

Pada masa sekarang, teknologi berkembang makin pesat yang menyebabkan semakin mudahnya seseorang dalam mendapatkan informasi melalui berbagai media seperti gadget, televisi, radio, dan internet.

3) Sosial budaya dan ekonomi

Tradisi dalam masyarakat cenderung tetap dilakukan walaupun tidak disertai dengan ilmu nalar akan baik dan buruknya suatu hal. Oleh karena itu, pengetahuan seseorang akan dapat bertambah meskipun mereka tidak melakukannya sekalipun. Selain itu,

tingkat ekonomi juga berpengaruh. Semakin tinggi status ekonomi atau sosial seseorang, maka fasilitas atau sarana prasarana yang tersedia cenderung lebih memadai sehingga dapat memengaruhi pengetahuan seseorang.

4) Lingkungan

Adanya interaksi di dalam lingkungan, baik lingkungan fisik, sosial, maupun biologis akan memberikan pengaruh terhadap pengetahuan kepada seseorang yang berada di lingkungan tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya timbal balik dalam proses interaksi sehingga mempengaruhi pengetahuan seseorang.

5) Pengalaman

Pengalaman pribadi maupun orang lain dapat mempengaruhi pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Melalui pengalaman, seseorang akan mengalami secara langsung proses tersebut dan mengetahui akan kebenaran suatu pengetahuan.

6) Usia

Seiring bertambahnya usia seseorang, maka semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya. Dengan demikian proses penerimaan pengetahuan akan semakin baik. Namun, ketika usia sudah melebihi 60 tahun, dapat terjadi penurunan produktivitas sehingga cenderung sulit untuk menerima hal atau pengetahuan baru.

2. Hakikat Bola Basket

a. Pengertian Bola Basket

Olahraga permainan bola basket adalah salah satu olahraga yang memasyarakat dan sangat sering mengadakan kegiatan kejuaraan antar siswa, liga mahasiswa, hingga club tingkat junior sampai senior di berbagai wilayah Indonesia. Menurut Sumiyarsono yang dikutip oleh Hastuti et al. (2011) Permainan bola basket merupakan olahraga permainan menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar tidak dapat memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan teknik *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

Selaras dengan pendapat Muhajir (2007, p.11) yang mendefinisikan bahwa bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang regu yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Permainan ini bertujuan untuk mencetak nilai atau angka sebanyak mungkin dengan memasukan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan nilai. Dalam memainkan bola, pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan yang terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan.

Sedangkan Kosasih (2008, p.2) berpendapat bahwa bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesigapan (keseluruhan gerak tubuh) dalam waktu yang tepat. Dalam melatih kita harus terus-menerus menekankan prinsip melakukan semua gerakan dengan benar, dengan cepat, dan disaat yang tepat. Semua ini harus dilakukan saat mengembangkan serta melatih *skill individu* pemain, fisik emosi dan *team balance*, baik dalam posisi bertahan maupun menyerang.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bola basket adalah olahraga permainan bola besar yang didasarkan pada kemampuan individual, kerja sama tim, kecepatan, kekuatan, dan daya tahan yang dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing terdiri dari lima orang dan bertujuan untuk mencetak angka sebanyak mungkin dengan teknik *dribbling*, *passing*, dan *shooting*.

b. Perlengkapan Bola Basket

a) Bola

Bola standar yang dapat dipakai dalam permainan bola basket ideal harus memiliki syarat sebagai berikut.

- 1) Bola terbuat dari kulit, karet, atau bahan sintetis lainnya
- 2) Untuk putra menggunakan bola berukuran 7. Keliling lingkaran 749 – 780 mm dan berat 567 – 650 gram.

- 3) Untuk putri menggunakan bola berukuran 6. Keliling lingkaran 724 – 737 mm dan berat 510 – 567 gram.

Gambar 1. Ukuran Bola Basket



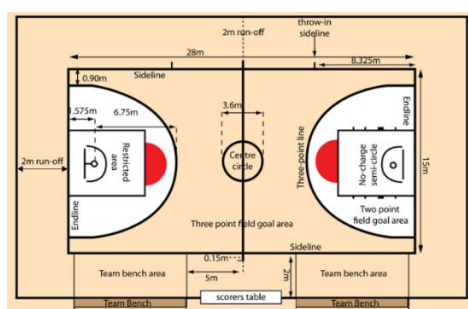
Sumber: FIBA 2022

b) Lapangan

Dalam permainan yang resmi, permainan bola basket dilakukan di sebuah lapangan persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut.

- 1) Panjang garis samping lapangan 28 meter
- 2) Lebar lapangan 15 meter
- 3) Garis lingkaran tengah lapangan berdiameter 3,6 meter
- 4) Tinggi ring basket 2,75 meter
- 5) Diameter ring basket 0,45 meter
- 6) Ukuran papan pantul 1,80m x 1,20m.

Gambar 2. Lapangan Bola Basket



Sumber: FIBA 2022

c. Teknik dasar Bola Basket

Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah gerakan yang paling mendasar dan yang terpenting untuk mencapai keterampilan bermain bola basket. Keterampilan gerak dasar dalam bola basket meliputi *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *pivot*. Teknik dasar tersebut dapat dikuasai apabila dilakukan secara rutin dan dapat menemukan teknik secara efektif dan efisien.

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

1) Teknik *Dribbling*

Dribbling atau memantulkan merupakan gerakan membawa bola baik berlari maupun berjalan dengan cara dipantulkan ke lantai menggunakan satu tangan atau dilakukan secara bergantian. Dalam bermain bola basket, teknik *dribbling* merupakan salah satu dasar utama permainan. Gerakan ini mewajibkan pemain menggunakan satu tangan saat membawa bola, baik tangan kiri maupun tangan kanan. Bagian tangan yang mengenai bola adalah jari dan telapak tangan. *Dribbling* juga digunakan untuk melindungi bola dari rebutan lawan. Biasanya ada dua tipe dalam melakukan *dribbling*, yaitu; *dribbling* dengan bola tinggi digunakan untuk mengatur tempo permainan sekaligus melakukan serangan cepat ke dalam

daerah pertahanan lawan dan *dribbling* dengan bola rendah dilakukan untuk menghindari rebutan bola dari jangkauan lawan dan mengecoh lawan saat melakukan serangan. Banyaknya modifikasi untuk melakukan teknik ini membuat pemain tertantang untuk mempelajarinya guna mempermudah pemain dalam melakukan teknik *dribbling* seperti *crossover*, *high of speed*, *spin*, *change of pace*, dan lainnya.

Gambar 3. Teknik Dribbling



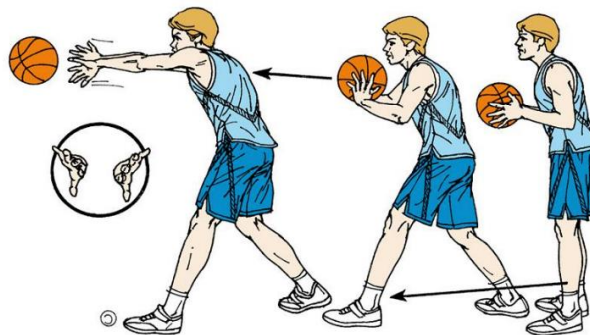
Sumber: pinterest.com

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). *Passing* merupakan bagian dari penghubung atau jembatan dalam melakukan serangan dalam tim di permainan bola basket. Terdapat tiga teknik *passing* dalam permainan bola basket, yaitu *chest pass*

(mengumpan setinggi dada), *bounce pass* (mengumpan dengan cara dipantulkan ke lantai), dan *overhead pass* (umpan di atas kepala).

Gambar 4. Teknik Passing



Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

3) Teknik *Shooting*

Shooting atau menembak adalah teknik dasar yang paling utama dalam permainan bola basket dalam menentukan kemenangan. Dalam sesi latihan maupun bertanding, *shooting* bagian yang terpenting dari semua teknik yang digunakan Zambova (2012). Hal ini menunjukkan seberapa penting teknik *shooting* dalam permainan bola basket, Saichudin & Munawar (2019. p.25). *Shooting* merupakan gerakan yang dilakukan seorang pemain dengan kekuatan tangan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Untuk memperoleh hasil yang maksimal saat melakukan *shooting*, diperlukan akurasi yang baik. Saat ini sudah banyak variasi yang digunakan dalam melakukan *shooting* dalam bola basket, seperti *one hand set*

shoot, jump shoot, free throw, lay-up, hook shoot, runner, dan three-point shoot.

Gambar 5. Teknik Shooting

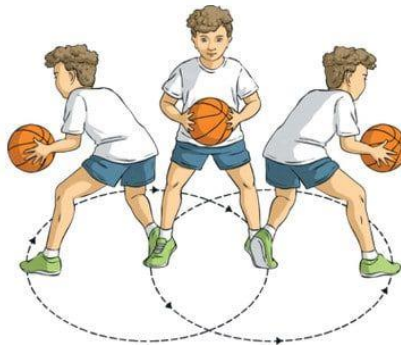


Sumber: pinterest.com

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 380 derajat, menggunakan satu kaki sebagai porosnya atau mempertahankan satu posisi kaki diawal Saichudin & Munawar (2019. p.35). Kaki yang digunakan sebagai poros tidak boleh bergerak, apabila bergerak maka akan diberikan hukuman sesuai peraturan yang ada. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mencegah lawan merebut bola, mencari ruang kosong dan melihat posisi rekan tim dalam melakukan serangan.

Gambar 6. Teknik Pivot



Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.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 menyerang dan bertahan. *Rebound offensive* dapat meningkatkan persentase tembakan dan meningkatkan peluang untuk memasukkan bola ke dalam keranjang, sedangkan *Rebound* bertahandapat membantu tim mengambil bola yang tidak masuk dan memulai kembali serangan untuk mencetak poin. Jika dalam tim tidak melakukan *offensive Rebound* dan *defensive rebound*, maka tim tersebut akan kehilangan peluang untuk memperoleh poin.

Gambar 7. Teknik rebound



Sumber: <https://kumparan.com/>

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. Hakikat Peraturan Permainan Bola Basket

Peraturan permainan merupakan aturan atau prosedur yang diterapkan selama pertandingan dan harus dipatuhi dan ditaati oleh setiap pemain ataupun pihak terlibat agar pelaksanaan pertandingan dapat berjalan dengan semestinya. 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 menurut FIBA (2022. p.10-69) dibagi menjadi tiga yaitu Peraturan Permainan, *Violation*, dan *Foul*.

a. Peraturan Permainan

Peraturan permainan dalam sebuah pertandingan bola basket, antara lain:

1) Pertandingan terdiri dari 4 *quarter* dengan masing-masing waktu 10 menit. Terdapat jeda 20 menit sebelum pertandingan dimulai.

2) Terdapat jeda 2 menit diantara *quarter* satu sampai empat dan jeda permainan babak kedua selama 15 menit.

3) Jika angkaimbang di akhri *quarter* keempat, maka akan dilanjutkan dengan waktu *overtimes* selama 5 menit sebanyak waktu yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

4) *Quarter* pertama dimulai saat bola lepas dari tangan *crew chief* ketika bola dilambungkan ke udara untuk *jump ball*

5) Bola dapat hidup ataupun mati. Bola menjadi hidup ketika selama *jump ball*, *free-throw*, *throw-in*. Bola menjadi mati ketika terjadi suatu bola masuk atau *free-throw* yang berhasil, seorang wasit membunyikan peluitnya ketika bola hidup, sinyal waktu pertandingan berbunyi, sinyal *shot clock* berbunyi disaat tim masih menguasai bola, bola yang sedang melayang diudara saat terjadi

suatu tembakan untuk mencetak point disentuh oleh seorang pemain dari tim lawan.

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)

1) 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. Pada permainan bola basket, poin dan bola masuk akan dihitung dengan ketentuan, FIBA (2022. p.23):

- a) 1 poin ketika bola masuk dari *free-throw*
- b) 2 poin ketika bola masuk dari area tembakan dua angka
(2-point goal area)
- c) 3 poin ketika bola masuk dari area tembakan tiga angka
(3-point goal area)

d) Akan dihitung 2 poin apabila setelah bola pada *free-throw* terakhir menyentuh ring dan disentuh secara sah oleh pemain mana pun sebelum bola memasuki keranjang.

2) *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*.

3) *Time out*

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

permainan maupun melakukan pergantian pemain, selain itu juga sebagai waktu beristirahat untuk pemain.

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) *Double dribble* merupakan penyimpangan yang dilakukan oleh pemain saat mendribble dan menggiring bola dengan menahan atau meletakkan bagian telapak tangannya di bawah bola dan membawanya dari satu titik ke titik lain dan kemudian melanjutkan *dribble*.
- 2) *Travelling* merupakan gerakan kaki yang tidak sah melebihi batas yang telah ditentukan, disaat pemain memegang bola hidup saat di lapangan permainan.
- 3) *Three second* merupakan peraturan dimana seorang pemain tidak boleh berdiri dan bergerak di daerah bersyarat lawan lebih dari 3 detik disaat timnya sedang menguasai bola hidup di daerah serang (*frontcourt*).

- 4) Pemain dalam penjagaan ketat adalah dimana seorang pemain yang dijaga dengan ketat oleh tim lawan harus *mendribble*, mengoper atau menembak bola dalam waktu 5 detik.
- 5) *Eight seconds* merupakan peraturan dimana pemain yang menguasai bola di daerahnya sendiri (*backcourt*) harus segera membawa bola masuk ke daerah lawan (*frontcourt*) dalam waktu kurang dari 8 detik.
- 6) *Shot clock* adalah waktu 24 atau 15 detik yang diberikan oleh masing-masing tim untuk melakukan penyerangan atau usaha untuk mencetak point dalam sebuah permainan bola basket.
- 7) Bola telah kembali ke *backcourt* merupakan dimana sebuah tim yang sedang menguasai bola hidup di daerah *frontcourt* nya tidak boleh menyebabkan bola kembali ke daerah *backcourt* nya secara tidak sah.
- 8) *Goaltending* dan *interference* merupakan peraturan dimana tim yang sedang melakukan penjagaan atau *defense* melakukan upaya blok yang dilakukan ketika bola sedang berada tepat diatas keranjang dan bola sedang menuju turun kearah keranjang kemudian pemain *defense* melakukan blok dengan cara menepis bola atau menyentuh keranjang, karenanya bola tercegah untuk bisa melewati keranjang.

c. *Foul*

Foul diartikan sebagai sebuah penyimpangan dari peraturan bola basket mengenai persinggungan pemain yang tidak sah terhadap lawan (kontak fisik secara ilegal) ataupun perilaku pemain terhadap lawan yang tidak sportif (*fairplay*), FIBA (2022, p.38). Tujuan adanya *foul* 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. *Foul* tersebut akan dibebankan terhadap tim dan masuk ke dalam *scoresheet* sebagai catatan wasit. Apabila dalam tim mendapatkan 5 *foul* maka tim tersebut akan mendapatkan *teamfoul* sebagai hukumannya tim lawan mendapatkan *free-throw*. Adapun *foul* yang terdapat dalam *Official Basketball Rules 2022* adalah sebagai berikut:

1) *Personal Foul*

Adalah persinggungan yang dilakukan seorang pemain dengan lawan secara tidak sah, baik saat bola hidup ataupun mati. Seorang pemain tidak boleh mendorong, memegang, menjegal atau menghambat pergerakan lawan dengan cara yang tidak sah, seorang pemain tidak diizinkan bermain kasar atau keras. Jenis-jenis *personal foul* antara lain *hold*, *block*, *push*, dan *charge*.

2) *Double foul*

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

2) *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 melambatkan/ 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 bertahan.

4) *Unsportsmanlike foul*

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

a) Pemain tersebut sengaja melakukan kontak terhadap pemain lawan dalam upaya menguasai bola hidup di luar aturan yang sah.

b) Pemain melakukan kontak secara agresif (berlebihan) dalam posisi bertahan untuk menghentikan pergerakan pemain lawan.

c) Pemain bertahan dari arah belakang, samping maupun depan melakukan kontak secara ilegal terhadap pemain *offensive* yang berusaha mendekati ring.

d) Pemain bertahan melakukan kontak terhadap lawan ketika sisa waktu 2 menit atau kurang pada *quarter* keempat dan *overtime*.

5) *Disqualifying foul*

Disqualifying foul merupakan tindakan sangat keras yang berlebihan dilakukan oleh pemain, pemain pengganti, pelatih, asisten pelatih, pemain yang sudah tidak bermain, maupun anggota delegasi yang mendampingi pemain.

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 delegasi yang mendampingi.

4. Karakteristik Guru PJOK

Guru PJOK merupakan faktor dominan dalam proses pendidikan di sekolah karena sering kali dijadikan sebagai figur teladan oleh para siswanya. Menurut Soenarjo (2002), Guru PJOK adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Pendidikan jasmani. Dimiyati (2010. p. 96), juga berpendapat bahwa guru harus berperan sebagai model akan pentingnya keterlibatan dalam sebuah pencarian kebenaran dan melakukan sesuatu yang benar tidak mudah melakukan sesuatu tindakan yang salah.

Di Indonesia guru telah tergabung dalam Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) dan ini telah memiliki kode etik, yaitu kode etik guru. Agar guru dapat melaksanakan tugas mengajar dengan baik diperlukan seperangkat kemampuan yang harus dikuasainya. Seperangkat kemampuan itu antara lain, kemampuan profesional yang disebut dengan kompetensi profesional. Kompetensi adalah usaha untuk menggambarkan apa yang diharapkan, dikehendaki, didambakan, diantisipasi, dilatih dan sebagainya. Kompeten “Berada dalam diri seseorang yang berupa kemampuan atau kecakapan untuk melakukan dan berkaitan dengan pola-pola perilaku yang dapat diamati” (Sutomo, 1998. p.2)

Untuk menjadi guru PJOK yang professional dituntut untuk dapat berperan sesuai dengan bidangnya. Menurut Sukintaka, (2001. p.42), syarat menjadi guru pendidikan jasmani:

- a. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.
- b. Memahami karakteristik anak.
- c. Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak untuk berekreasi, aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mampu memberikan bimbingan pada anak dalam pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- e. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai dan mengorganisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- f. Memiliki pendidikan dan penguasaan keterampilan gerak.
- g. Memiliki pemahaman tentang unsur kondisi jasmani.
- h. Memiliki pengetahuan untuk menciptakan dan mengembangkan serta memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- i. Memiliki pengetahuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga,
- j. Memiliki kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga.

Selanjutnya disebutkan agar mempunyai profil guru PJOK yang disebutkan di atas, maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan.
- b. Berpenampilan menarik.
- c. Tidak gagap.
- d. Tidak buta warna.
- e. Intelegen.
- f. Energik dan berketerampilan motorik.

Dalam uraian di atas nampak jelas bahwa syarat untuk menjadi guru PJOK memiliki berbagai komponen yang sangat luas, hal ini mengingat bahwa mata pelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Selain mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, juga terdapat peran komponen yang lain, yaitu: sikap, gerak, karakteristik siswa dan sebagainya yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Serta guru PJOK juga harus mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, menilai dan mengorganisasikan proses pembelajaran pendidikan jasmani.

5. Pembelajaran PJOK

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang, Depdiknas (2006. p.131). Menurut Nadisah (1992. p.15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku individu yang bersangkutan.

Depdiknas (2003). Mata pelajaran PJOK sebagai salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum pendidikan dasar memiliki tujuan:

- (a) meletakkan landasan karakter moral
- (b) membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi
- (c) menumbuhkan kemampuan berpikir kritis
- (d) mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis, mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga
- (e) mengembangkan keterampilan mengelola diri dalam pemeliharaan kebugaran

Permainan bola basket merupakan salah satu materi ajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) yang diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sederajat. Setiap peserta didik diharapkan memahami bagaimana cara bermain bola basket dengan benar, seperti melakukan

gerakan-gerakan teknik dasar yang ada dalam permainan tersebut dan juga bagaimana peraturan-peraturan permainannya.

Terkait dengan pembelajaran permainan bola basket, guru PJOK dituntut untuk dapat mengajar dan membimbing siswa agar dapat menguasai keterampilan bermain bola basket dengan baik, yang pada akhirnya akan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PJOK secara keseluruhan. Peragaan dari teknik dan taktik serta peraturan permainan tersebut selama ini kurang dipahami oleh peserta didik, ketika mereka tidak paham peraturan permainan dan kerjasama akan bersikap lebih egois, seperti menguasai bola terlalu lama atau tidak mau mengoper bola kepada teman satu tim. Masalah-masalah tersebut sebaiknya harus dipersempit dengan cara memberikan pemahaman dan pengetahuan yang tepat dari guru PJOK.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Relevansi penelitian

No	Nama peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Relevansi
1	Ndaru Nur Wibowo, 2021	Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem Terhadap Peraturan Bola Basket	Hasil penelitian ini menunjukkan sebanyak 14% atau 4 orang termasuk dalam kategori 60 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. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa ekstrakurikuler di SMP Negeri 4 Pakem termasuk dalam kategori sangat kurang.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian deskriptif kuantitatif • Menggunakan metode survey • Instrumen penelitian menggunakan tes • Teknik pengambilan data menggunakan populasi • Menghitung validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS • Analisis data menggunakan PAP
2	Naufal Firas Faizputra, 2020	Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA Se-Kecamatan Gondokusuman	Hasil penelitian menunjukkan kategori "sangat tinggi" dengan (27,78%), kategori "tinggi" dengan persentase (22,22%), kategori "*sedang" (27,78%), kategori "rendah" (5,55%), dan kategori "sangat rendah" (16,67%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di SMA Se-Kecamatan Gondokusuman termasuk dalam kategori sedang.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang pengetahuan peraturan bola basket • Jenis penelitian deskriptif kuantitatif • Menggunakan metode survey • Menggunakan populasi guru PJOK

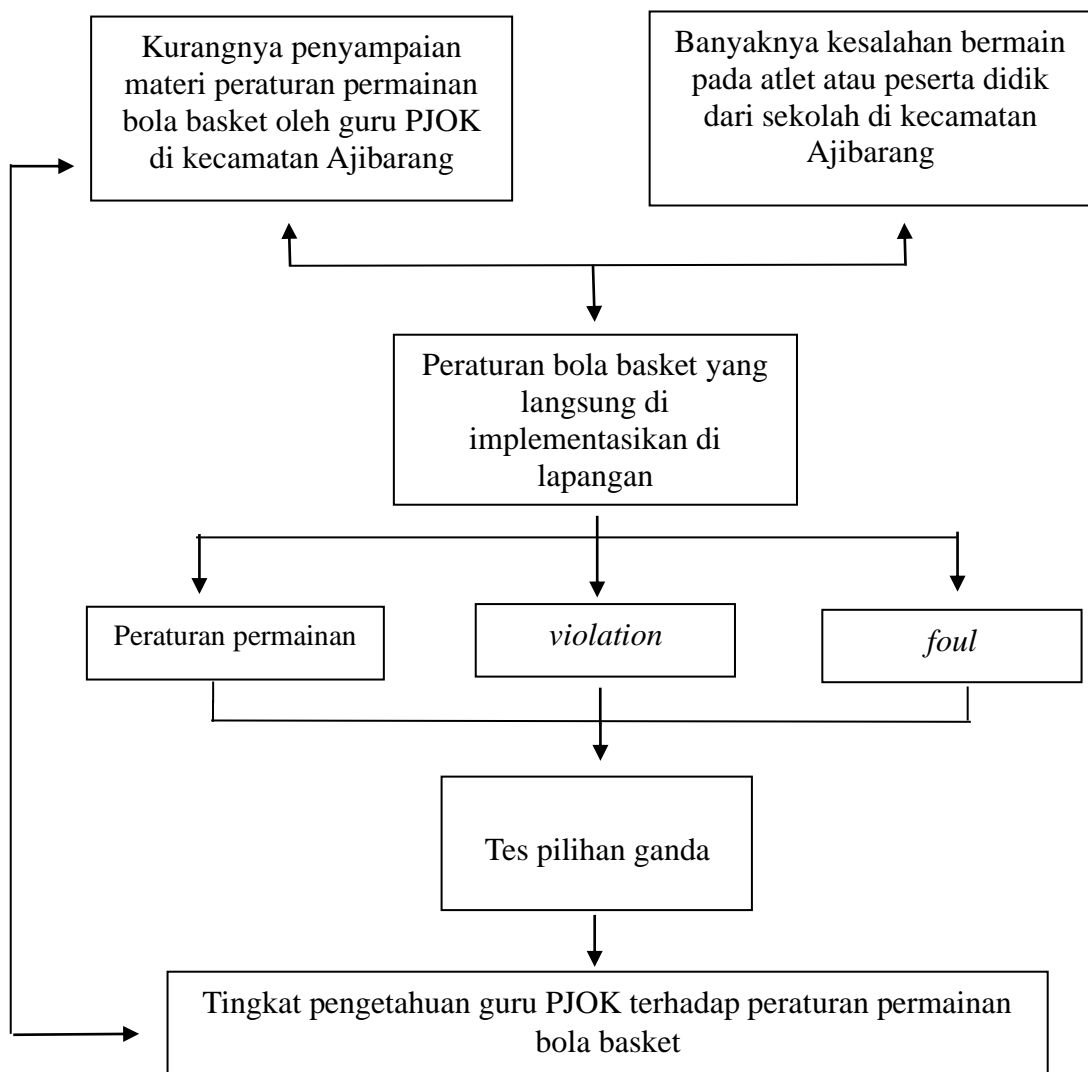
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PJOK di sekolah menengah pada umumnya siswa lebih senang mengikuti cabang olahraga permainan salah satunya yaitu bola basket. Hal ini karena bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang terdapat dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai yang diamanatkan oleh kurikulum tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai.

Guru PJOK merupakan salah satu faktor pendorong yang besar dalam perkembangan olahraga bola basket di sekolah karena dari sinilah seorang siswa mampu mengetahui permainan bola basket baik dalam hal teknik maupun taktik permainan secara optimal. Selain itu, guru PJOK saat mendampingi sekolah mengikuti kejuaraan juga masih kurang tahu dalam memberikan arahan kepada siswanya ketika siswa membuat kesalahan saat bertanding. Hal ini mengindikasikan kurangnya pengetahuan tentang materi peraturan permainan bola basket oleh guru penjas itu sendiri. Padahal jika guru memiliki pengetahuan tentang materi peraturan permainan bola basket maka kesalahan- kesalahan siswa ketika bertanding dapat kurangi.

Mengetahui merupakan salah satu aspek ranah kognitif bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam tujuan umum pengajaran, menurut Bloom yang dikutip oleh Joesmani (1988. p.40), pengetahuan adalah mengetahui istilah-

istilah umum, mengetahui fakta-fakta khusus, mengetahui metode dan prosedur, mengenai konsep dasar dan mengetahui tentang prinsip-prinsipnya. Maka apabila guru pendidikan jasmani dapat mengetahui materi permainan Bola Basket diharapkan dapat berperan penting dalam memajukan prestasi cabang olahraga bola basket di Kecamatan Ajibarang melalui pembelajaran di sekolah berdasarkan kurikulum. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan dalam bagan kerangka berpikir dibawah ini:



BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif mengenai tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket pada guru PJOK di Kecamatan Ajibarang. Metode penelitian deskriptif kuantitatif ini akan menghasilkan suatu gambaran dalam bentuk numerik hal yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan biasanya berupa wawancara, observasi, angket, dan kuesioner (Sugiyono, 2022. p.7).

Metode dalam penelitian ini adalah survei. Sugiyono (2022. p.6) menyatakan bahwa, metode ini bertujuan untuk memperoleh data dari tempat yang bersifat alamiah, dengan adanya perlakuan dari peneliti berupa tes, kuesioner, wawancara, dan sebagainya yang tidak sama seperti dalam eksperimen. Sesuai dengan pendapat tersebut, peneliti menggunakan metode survei dengan instrumen tes dan pengukuran sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK di kecamatan Ajibarang terhadap peraturan permainan bola basket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah se-Kecamatan Ajibarang yang beralamat di Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Pengambilan data dilaksanakan dalam rentang waktu 3 hari yakni terhitung dari tanggal 13 sampai 15 Mei 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan pendapat dari Sugiyono (2022. p.130), populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang berisi objek/subjek dengan ciri atau karakteristik sesuai ketetapan peneliti yang pada akhirnya akan dapat diperoleh suatu kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Guru PJOK di sekolah menengah (SMP&SMA) se-Kecamatan Ajibarang, Banyumas, Jawa Tengah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. Jumlah Guru PJOK di kecamatan Ajibarang

No	Nama sekolah	Jumlah guru PJOK
1	SMP Negeri 1 Ajibarang	2
2	SMP Negeri 2 Ajibarang	4
3	SMP Negeri 3 Ajibarang	3
4	SMP Maarif NU 1 Ajibarang	2
5	SMP Maarif NU 2 Ajibarang	1
6	SMP Muhammadiyah Ajibarang	1
7	SMP PGRI 1 Ajibarang	1
8	SMP PGRI 2 Ajibarang	1
9	SMA Negeri 1 Ajibarang	4
10	SMAS Maarif NU Ajibarang	3
11	SMKS Maarif NU 1 Ajibarang	2
12	SMKS Maarif NU 2 Ajibarang	2
13	SMKS Muhammadiyah 1 Ajibarang	2
14	SMKS Muhammadiyah 2 Ajibarang	2
Total		30

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Menurut Sugiyono (2009. p.63), Total sampling adalah Teknik

pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang Guru PJOK.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian berdasarkan pendapat Sugiyono (2022. p.38) merupakan perlengkapan sifat individu, objek atau aktivitas dengan jenis tertentu yang ditunjuk oleh peneliti untuk dikaji agar memperoleh suatu kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu segala sesuatu yang diketahui dan diperoleh dari proses pengindraan terhadap peraturan permainan bola basket pada guru PJOK di Kecamatan Ajibarang, yang akan diukur menggunakan instrumen tes soal pilihan ganda mengenai peraturan permainan bola basket berdasarkan FIBA tahun 2022 yang disusun oleh peneliti. apabila benar bernilai 1 dan salah bernilai 0 yang terdiri dari 3 faktor yaitu peraturan permainan, *violation*, dan *foul*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat dalam proses pengambilan data agar penelitian menjadi sistematis (Arikunto, 2013. p.193). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah bentuk tes. Suharsimi dan Arikunto (2013. p. 67) menyatakan bahwa tes adalah suatu alat untuk mengukur atau mengetahui berbagai hal yang dilengkapi dengan aturan atau cara yang telah ditetapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes pengetahuan dengan bentuk tes pilihan ganda

guna mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK mengenai peraturan permainan bola basket. Tes pilihan ganda termasuk dalam jenis tes objektif. Tes objektif merupakan tes yang dapat diperiksa kebenarannya secara objektif (Arikunto, 2016. p. 177).

Adapun beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun sebuah instrumen, yakni sebagai berikut: 1) Mendefinisikan konstruk, 2) Menentukan faktor dan indikator, 3) Menyusun pertanyaan berdasarkan indikator yang ada (Widoyoko, 2012. p. 127):

1) Mendefinisikan/mengidentifikasi konstruk

Konstruk yang terdapat dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan guru PJOK di sekolah menengah se-kecamatan Ajibarang. Pengetahuan dalam hal ini adalah berupa peraturan permainan, *foul*, dan *violation* pada permainan bola basket.

2) Menyidik faktor

Tujuan dari menyidik faktor yaitu untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor permainan bola basket mengenai peraturan *foul* dan *violation*.

3) Menyusun Kisi-kisi Instrumen

Terdapat 4 indikator pada setiap faktor tingkat pengetahuan peraturan permainan bola basket yang selanjutnya akan dikonversikan ke dalam bentuk butir-butir pertanyaan. Selanjutnya, konversi tersebut dituangkan pada tabel di bawah ini dalam kisi-kisi tes sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Pengambilan Data

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Pengetahuan Peraturan Permainan Bola Basket Guru PJOK di Kecamatan Ajibarang	Peraturan permainan	Waktu permainan	1,2	2
		<i>Jumpball</i> dan <i>alternating possession</i>	3,4,27	3
		<i>Throw-in</i>	5,7	2
		Bola masuk	6	1
		<i>Time out</i>	9,10	2
	<i>Violation</i>	<i>Double dribble</i>	11	1
		<i>Travelling</i>	12	1
		<i>3 second</i>	13	1
		<i>5 second</i>	14	1
		<i>8 second</i>	15	1
		<i>Shot clock</i>	16,30	2
		<i>Backcourt</i>	17	1
	<i>Foul</i>	<i>Goaltending & interference</i>	18,19	2
		<i>Personal foul</i>	8,20,21,22	4
		<i>Double foul</i>	29	1
		<i>Technical foul</i>	24, 25, 28	3
		<i>Unsportmanlike foul</i>	23	1
	<i>Disqualifying foul</i>	26	1	
Jumlah soal				30

F. Uji Coba Penelitian

Sebelum dilakukan uji coba instrumen, instrumen tes dalam penelitian ini telah mendapatkan *expert judgement* oleh dosen ahli dalam penelitian ini yakni Bapak Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd. Uji coba dilakukan

untuk memastikan bahwa instrumen tes yang akan digunakan dalam pengambilan data benar-benar valid dan reliabel. Ketika instrumen tes dalam penelitian tersebut valid dan reliabel, maka hasil yang diperoleh pun akan lebih bermutu, karena syarat instrumen yang baik adalah valid dan reliabel. Arikunto (2010, p. 211) menyatakan bahwa, ada dua syarat suatu instrumen dikatakan sudah baik, yakni valid dan reliabel. Baik tidaknya suatu instrumen dilihat dari tingkat validitas dan reliabilitas. Untuk mengetahui hal tersebut, maka harus dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilaksanakan dengan subjek guru PJOK sekolah menengah di kecamatan Patikraja kabupaten Banyumas dengan jumlah 15 guru karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Berikut ini adalah proses dari uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang telah dilakukan uji coba.

1. Uji Validitas

Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2013. p. 211), validitas merupakan suatu ukuran yang dapat menyatakan seberapa tingkat keabsahan suatu instrumen. Instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan mampu menemukan data dari variabel dalam penelitian secara tepat. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur oleh peneliti.

Hasil uji validitas yang telah diperoleh dari uji coba instrumen tes menggunakan rumus *Pearson Product Momen* dengan alat bantu SPSS versi 27.0 for Windows. Sebuah item tes akan dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel pada nilai signifikansi 5%. Sebaliknya, apabila r hitung $<$ r tabel, maka item tes dinyatakan tidak valid pada nilai signifikansi 5%. Jumlah responden sebanyak 15 Guru PJOK, sehingga diperoleh nilai r tabel dari tabel distribusi nilai dalam $n-2$ atau 32 yakni 0,28. Formula korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total

X : skor butir soal

Y : skor total

N : banyaknya subjek

Tabel 5. Hasil validitas butir instrumen uji coba

No	Butir soal	Keterangan
1	7, 16, 20, 29	Tidak valid
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30	valid

2. Uji Reliabilitas

Suharsimi, Arikunto (2013, p. 221) berpendapat bahwa uji reliabilitas pada suatu instrumen dapat memperlihatkan apakah instrumen tersebut sudah cukup untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Uji reliabilitas memakai bantuan SPSS versi 27.0 *for windows* menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan nilai signifikansi pada taraf alpha 0,05. Setelah melakukan uji validitas, item soal yang valid kemudian di uji reliabilitanya sehingga menghasilkan instrumen tes yang valid dan reliabel. Ketika suatu instrumen telah memiliki syarat valid dan reliabel, maka instrumen tersebut sudah memenuhi syarat sebagai instrumen yang baik dan dapat digunakan dalam proses pengambilan data. Berikut ini adalah tabel hasil uji reliabilitas:

Tabel 6. Hasil uji reliabilitas butir instrumen uji coba

Cronbach's Alpha	N of Items
0,940	30

Hasil tersebut kemudian di interpretasikan terhadap koefisien korelasi yang diperoleh dari pendapat Suharsimi, Arikunto (2013, p. 319) yakni sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria uji reliabilitas

No	Interval <i>Alpha Cronbach</i>	Kriteria
1	Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
2	Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
3	Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
4	Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
5	Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Berdasarkan interpretasi data di atas, nilai reliabilitas instrumen yang diperoleh dari hasil analisis instrumen uji coba menggunakan SPSS versi 27.0 menunjukkan hasil sebesar 0,940 termasuk dalam kategori Tinggi dan dinyatakan reliabel.

3. Tingkat kesukaran dan distraktor

a. Tingkat kesukaran butir

Tingkat kesukaran butir soal bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah atau sukar suatu butir soal dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan:

P: Indeks Tingkat kesukaran

R: jumlah responden yang menjawab benar dari tiap butir

T: jumlah keseluruhan yang menjawab tes

Kemudian nilai tersebut di interpretasikan dalam kategori Tingkat kesukaran menurut Bagiyono (2017) sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Tingkat kesukaran

Nilai P	Kategori
0	Sangat Tinggi
$0 < P \leq 0,3$	Tinggi
$0,3 < P \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < P \leq 1$	Rendah
1	Sangat Rendah

Untuk mencari Tingkat kesukaran, dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS dengan melihat output tabel Descriptive statistic (Azwar, 2019, p.146)

Tabel 9. Hasil analisis Tingkat kesukaran instrumen uji coba

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
1	0 (sangat Tinggi)	-	-	0%
2	$0 < P \leq 0,3$ (Tinggi)	3,5,6,15,17,23,29	7	23%
3	$0,3 < P \leq 0,7$ (Sedang)	1,2,4,7,8,10,11,13, 14,18,19,21,22,24, 25,26,27, 28,30	19	63%
4	$0,7 < P \leq 1$ (Rendah)	9,12,16,20	4	14%
5	1 (Sangat Rendah)	-	-	0%
Total			30	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen uji coba termasuk dalam kategori Tingkat kesukaran “sedang” (63%).

b. Daya Pembeda

Daya pembeda dibutuhkan untuk mengetahui Tingkat kesukaran sebuah butir soal dan menentukan mampu atau tidaknya suatu butir soal dapat membedakan antara Guru PJOK yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Terdapat tiga titik daya pembeda, yaitu daya pembeda tinggi (1,00), daya pembeda rendah (0,00), dan daya pembeda negative (-1,00). Butir-butir pernyataan

yang baik mempunyai indeks diskriminasi sebesar 0,4 – 0,7 (Asrul, 2014).

Tabel 10. Kriteria daya pembeda

Daya Beda (D)	Kriteria
<0,20	Tidak dapat membedakan
0,20 – 0,40	Daya beda sedang
0,40 – 0,70	Daya beda baik
0,70 – 1,00	Daya beda baik sekali
Bertanda Negatif (-)	Daya beda jelek sekali

Untuk mencari daya pembeda dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS dengan melihat *output* tabel *matriks correlations* (Azwar, 2019, p.147)

Tabel 11. Hasil daya beda instrumen uji coba

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
1	<0,20 (Tidak dapat membedakan)	16,20	2	6,7%
2	0,20 – 0,40 (Daya beda sedang)	7,29	2	6,7%
3	0,40 – 0,70 (Daya beda baik)	1,2,3,5,6,8,11,12,13,14,15,17,18,21,22,23,28,30	18	60%
4	0,70 – 1,00 (Daya beda baik sekali)	4,9,10,19,24,25,26,27	8	26,6%
5	Bertanda Negatif (-) (Daya beda jelek sekali)	-	0	0%
Total			30	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen uji coba termasuk dalam kategori “daya beda baik” (60%).

c. Efektifitas Distraktor

Tujuan distraktor atau pengecoh berfungsi untuk mengidentifikasi responden yang mengikuti tes yang berkemampuan kurang dan berkemampuan tinggi untuk dapat dibedakan (Supriadi, 2011). Pengecoh dapat dikatakan memiliki fungsi yang baik apabila semakin banyak peserta tes yang memilih pengecoh tersebut. Indeks pengecoh dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

IP : Indeks Pengecoh

P : Jumlah responden yang memilih pengecoh

N : Jumlah responden yang mengikuti tes

B : Jumlah responden yang menjawab benar pada setiap soal

n : Jumlah alternatif jawaban

Selanjutnya Indeks Pengecoh di klasifikasikan sesuai dengan hasil untuk mengetahui kualitas butir soal. Kualitas pengecoh berdasar indeks pengecoh menurut Zainal Arifin (2012, p.357-358) adalah:

Tabel 12. Klasifikasi indeks pengecoh

Indeks pengecoh	Klasifikasi
76% - 125%	Sangat Baik
51% - 75% atau 126% - 150%	Baik
26% - 50% atau 151% - 175%	Kurang Baik.
0% - 25% atau 176% - 200%	Jelek
Lebih dari 200%	Sangat Jelek

Berdasarkan hasil dari uji coba instrumen yang sudah diuji distraktor atau pengecoh, pilihan jawaban setiap butir soal secara garis besar termasuk dalam kategori “jelek”. Nilai efektifitas distraktor dalam uji coba ini memiliki nilai terendah 0% dengan klasifikasi “Jelek” dan nilai tertinggi 86,67% yang termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik”.

G. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis agar dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2006, p. 284) data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase. Setiap jawaban dari pertanyaan akan diberikan skor karena data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Butir pertanyaan secara keseluruhan berjumlah 26 soal. Skor maksimum 26 dan skor minimum 0. Setiap jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0 tanpa pengurangan nilai. Selanjutnya untuk menghitung presentasi yang

termasuk dalam kategori di setiap aspek digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N = banyaknya butir soal

Hasil persentasi skor yang telah diperoleh kemudian diubah dengan penilaian. Penilaian yang digunakan yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan PAP karena instrumen tes terstandar secara validitas dan reliabilitas, serta dapat mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan Guru PJOK dalam memahami peraturan permainan bola basket. Berdasarkan Winarno (2004, p. 181-182), konversi pendekatan PAP untuk pengetahuan adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Konversi pendekatan PAP untuk pengetahuan olahraga

Tingkat Pengetahuan Materi	Nilai/Bobot	Kategori
90 – 100%	A atau 4	Baik Sekali
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

Budiwanto (Winarno et al., 2012) menjelaskan langkah-langkah dalam penerapan PAP standar lima adalah dengan Kriteria:

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tes yang berupa kuesioner tentang peraturan permainan bola basket telah disebarakan kepada 30 reponden yaitu para guru pendidikan jasmani SMP dan SMA se-Kecamatan Ajibarang dengan cara menyebarkan *link google form* berisi angket pertanyaan yang berjumlah 26 butir soal. Dari hasil penelitian diperoleh data tentang tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket berikut ini:

Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang secara keseluruhan terdapat nilai tertinggi sebesar 26,00, nilai terendah sebesar 4,00, rerata (*mean*) diperoleh sebesar 17,00 median sebesar 18,00, modus sebesar 17,00, serta standar deviasi (SD) 4,89.

Data tabel persentase hasil tes tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang sebagai berikut:

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

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N = banyaknya butir soal

Berdasarkan tabel hasil penelitian dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP). Guru PJOK di Kecamatan Ajibarang dapat dikategorikan belum menguasai peraturan permainan bola basket. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari tabel pendistribusian sebagai berikut.

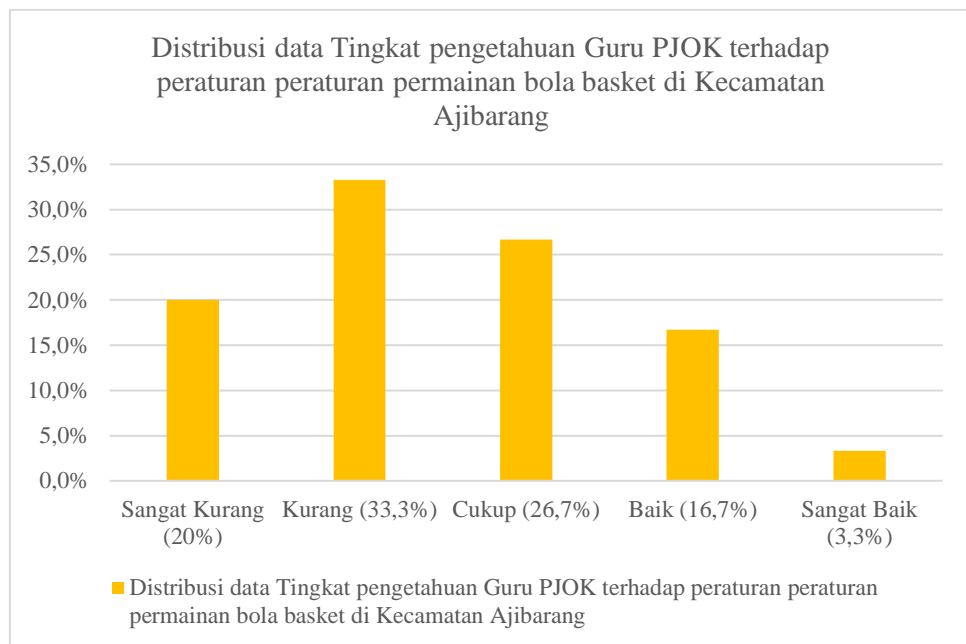
Tabel 14 Distribusi kategori data Tingkat pengetahuan Guru PJOK terhadap peraturan peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang

No	Kategori	Jumlah (orang)	Persentase
1.	Sangat Kurang	6	20%
2.	Kurang	10	33,3%
3.	Cukup	8	26,7%
4.	Baik	5	16,7%
5.	Sangat Baik	1	3,3%
Total		30	100%

Berdasarkan Tabel 14. Distribusi kategori data Tingkat pengetahuan Guru PJOK terhadap peraturan peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang yaitu sebanyak 1 responden (3,3%) masuk dalam kategori Sangat Baik, 5 responden (16,7%) masuk dalam kategori Baik, 8 responden (26,7%) masuk dalam kategori Cukup, 10 responden (33,3%) masuk dalam kategori kurang, dan 6 responden (20%) masuk dalam kategori Sangat Kurang. Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang adalah dominan kurang dan cukup, apabila dilihat dari rerata (*Mean*) pada hasil keseluruhan responden dengan nilai 17 dan dalam Penilaian Acuan Patokan PAP 65,25% maka nilai tersebut juga termasuk dalam kategori “Kurang”.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 8. Diagram distribusi data keseluruhan



Tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang ini terdiri dari dua tingkat sekolah menengah, yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sederajat. Sekolah Dasar (SD) tidak disertakan karena di jenjang ini permainan bola basket belum diajarkan secara spesifik, biasanya murid hanya diajarkan permainan dengan modifikasi. Pembahasan dari masing-masing tingkat sekolah menengah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru PJOK tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat

Dari hasil penelitian didapatkan Guru PJOK pada tingkat SMP/Sederajat di kecamatan Ajibarang yang berjumlah 15 orang dengan total 8 sekolah. Data yang diperoleh dari Guru PJOK pada tingkat SMP/ sederajat diketahui bahwa masing-masing secara

berurutan memperoleh nilai dari soal yang berjumlah 26, yang tertinggi sebesar 21, nilai terendah sebesar 5, rerata (*mean*) diperoleh sebesar 16, median sebesar 17, modus sebesar 17, serta standar deviasi (SD) 4,94.

Setelah data didapat, selanjutnya dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel distribusi kategori data pengetahuan guru PJOK pada tingkat SMP/Sederajat di kecamatan Ajibarang.

Tabel 15. Distribusi kategori data tingkat pengetahuan peraturan bola basket guru PJOK SMP/Sederajat

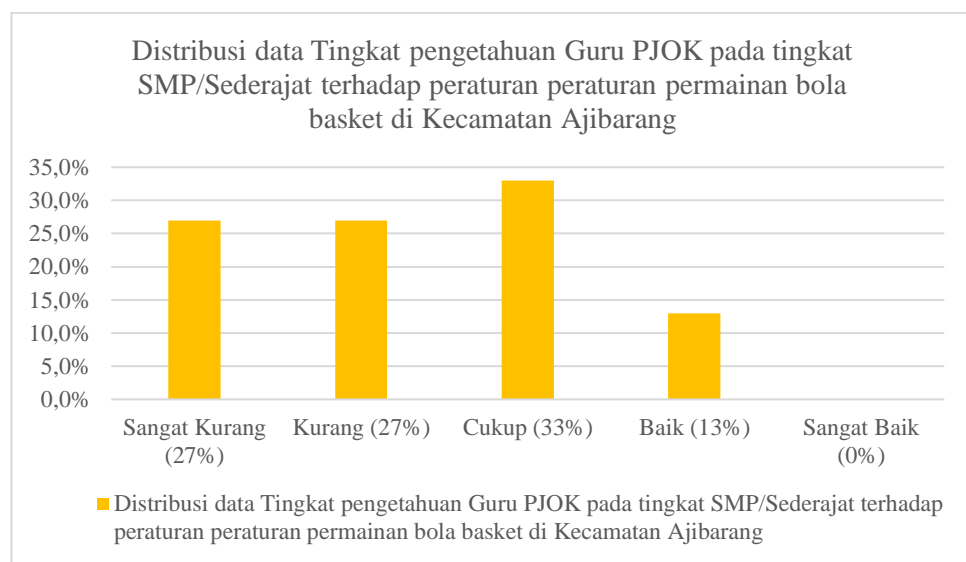
No	Kategori	Jumlah (orang)	Persentase
1	Sangat Kurang	4	27%
2	Kurang	4	27%
3	Cukup	5	33%
4	Baik	2	13%
5	Sangat Baik	0	0%
Total		15	100%

Berdasarkan Tabel 15. Distribusi kategori data Tingkat pengetahuan Guru PJOK pada tingkat SMP/Sederajat terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang yaitu sebanyak 0 responden (0%) masuk dalam kategori Sangat Baik, 2 responden (13%) masuk dalam kategori Baik, 5 responden (33%) masuk dalam kategori Cukup, 4 responden (27%) masuk dalam kategori kurang, dan 4 responden (27%) masuk dalam kategori Sangat Kurang. Tingkat pengetahuan guru PJOK pada tingkat SMP/Sederajat terhadap peraturan permainan bola

basket di Kecamatan Ajibarang adalah dominan cukup, dan apabila dilihat dari hasil rerata berdasarkan nilai PAP dengan jumlah 62,56% maka nilai tersebut termasuk dalam kategori kurang.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 9. Diagram distribusi data guru PJOK SMP/Sederajat



Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu banyaknya materi penjas yang harus diajarkan kepada peserta didik. Guru SMP/Sederajat di Kecamatan Ajibarang tidak hanya menguasai peraturan permainan bola basket saja, namun juga permainan – permainan lainnya yang terdapat di kurikulum seperti bola voli, sepakbola, badminton, atletik dan lain-lain. Maka dari itu guru memiliki keterbatasan pengetahuan dalam peraturan permainan bola basket karena harus membagi waktu dengan materi yang lain dengan porsi yang sama. Selain itu juga karena sarana dan prasarana yang masih kurang mendukung dalam pembelajaran bola basket sehingga

masih ada beberapa sekolah SMP/Sederajat yang belum ikut serta dalam pertandingan bola basket kemudian menjadikan guru PJOK menjadi tidak memiliki dorongan untuk dapat meningkatkan pengetahuan terkait permainan bola basket dan memahami hingga ke peraturan permainannya.

2. Guru PJOK tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Sederajat

Dari hasil penelitian didapatkan Guru PJOK pada tingkat SMA/SMK Sederajat di kecamatan Ajibarang yang berjumlah 15 orang dengan total 6 sekolah. Data yang diperoleh dari Guru PJOK pada tingkat SMA/SMK sederajat diketahui bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai dari soal yang berjumlah 26, yang tertinggi sebesar 26, nilai terendah sebesar 4, rerata (*mean*) diperoleh sebesar 18, median sebesar 18, modus sebesar 16, serta standar deviasi (SD) 4,90.

Setelah data didapat, selanjutnya dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel distribusi kategori data pengetahuan guru PJOK pada tingkat SMP/Sederajat di kecamatan Ajibarang.

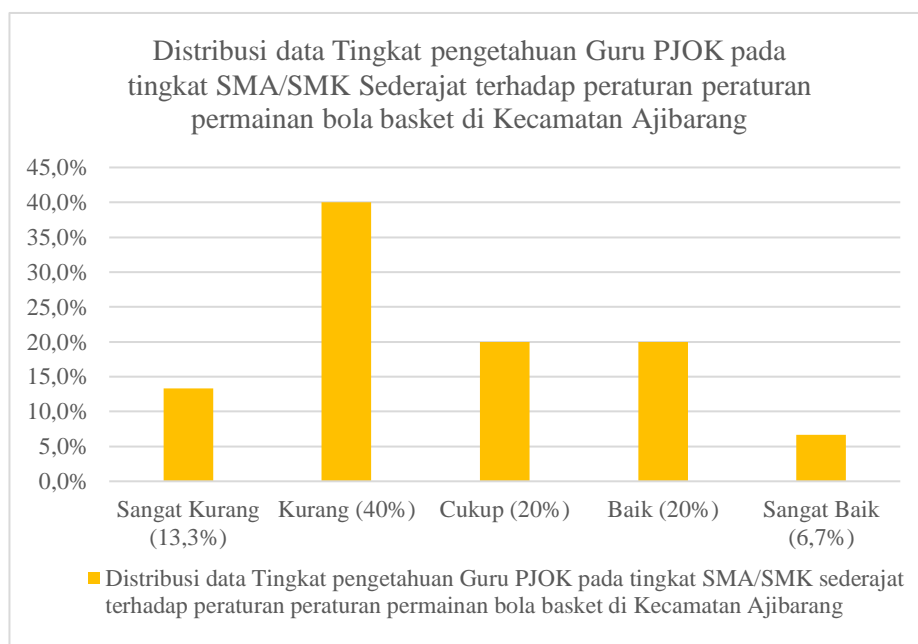
Tabel 16. Distribusi data tingkat pengetahuan peraturan bola basket guru PJOK SMA/SMK sederajat

No	Kategori	Jumlah (orang)	Persentase
1	Sangat Kurang	2	13,3%
2	Kurang	6	40%
3	Cukup	3	20%
4	Baik	3	20%
5	Sangat Baik	1	6,7%
Total		15	100%

Berdasarkan Tabel 16. Distribusi kategori data Tingkat pengetahuan guru PJOK pada tingkat SMA/SMK sederajat terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang yaitu sebanyak 1 responden (6,7%) masuk dalam kategori Sangat Baik, 3 responden (20%) masuk dalam kategori Baik, 3 responden (20%) masuk dalam kategori Cukup, 6 responden (40%) masuk dalam kategori kurang, dan 2 responden (13,3%) masuk dalam kategori Sangat Kurang. Tingkat Pengetahuan Guru PJOK pada tingkat SMA/SMK sederajat Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang adalah dominan kurang, dan apabila dilihat dari hasil rerata berdasarkan nilai PAP dengan jumlah 68% maka nilai tersebut juga termasuk dalam kategori kurang.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 10. Diagram distribusi data guru PJOK SMA/SMK sederajat



Kurangnya Tingkat pengetahuan guru PJOK SMA/SMK sederajat di Kecamatan Ajibarang ini dikarenakan latar belakang pendidikan dimana masih terdapat guru PJOK yang bukan dari prodi PJKR sehingga pengetahuan guru tentang materi permainan bola basket masih sangat minim.

Uhar Surhasaputra (2011: 6) berpendapat bahwa melihat banyaknya tuntutan akan peran guru sebagai pendidik/pengajar telah membuatnya tidak mudah untuk menjadi guru, aspek teknis (ilmu instrumental/ kependidikan/ keguruan) dan substansi keilmuan (bidang ilmu yang diajarkan) yang perlu dikuasai merupakan alasan tidak mudahnya menjadi guru apalagi jika dikaitkan dengan kualifikasi pendidikan tertentu.

Selain itu juga masih adanya guru PJOK di Kecamatan Ajibarang yang usianya sudah mendekati masa pensiun sehingga sulit untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dan teknologi dalam penyampaian pembelajaran penjas.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan Guru PJOK tentang peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang. Berdasarkan dari tabel 15 dapat diketahui bahwa rata-rata kategori hasil tingkat pengetahuan guru penjas terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang termasuk dalam kategori kurang dengan 1 responden masuk dalam kategori sangat baik, 5 responden masuk dalam kategori baik, 8 responden masuk dalam kategori

cukup, 10 responden masuk dalam kategori kurang, dan 6 responden masuk dalam kategori sangat kurang. Dalam penelitian ini berarti masih terdapat guru PJOK yang memiliki tingkat pengetahuan terhadap peraturan permainan bola basket yang masih rendah. Oleh karena itu, di dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk menganalisis apa yang menjadi faktor-faktor kurangnya pengetahuan guru PJOK pada jenjang SMP-SMA terhadap peraturan permainan bola basket.

Algesindo, Usman (2001) menyatakan faktor yang mempengaruhi kompetensi pedagogik guru yaitu:

- 1) Latar belakang pendidikan guru. Latar belakang pendidikan guru merupakan salah satu persyaratan yang diprioritaskan, guru yang memiliki latar belakang pendidikan keguruan mendapatkan bekal pengetahuan tentang pengelolaan kelas, proses belajar mengajar dsb. Sedangkan guru yang belum mengambil pendidikan keguruan, dia akan merasa kesulitan untuk dapat meningkatkan kualitas keguruannya,
- 2) Pengalaman guru dalam mengajar. Pengalaman guru akan sangat mempengaruhi kemampuan guru dalam menjalankan tugas dan peningkatan kompetensi guru. Bagi guru yang pengalaman mengajarnya baru beberapa tahun atau belum berpengalaman sama sekali, akan berbeda dengan guru yang berpengalaman mengajarnya telah bertahun-tahun. Sehingga semakin lama dan semakin banyak pengalaman mengajar, tugasnya akan semakin baik dalam

mengantarkan anak didiknya untuk mencapai tujuan belajar, sesuai hasil pengalamannya mengajar.

- 3) Kesehatan guru Kondisi jasmani yang sehat akan menghasilkan proses belajar mengajar sesuai yang diharapkan. Guru yang sehat akan dapat mengerjakan tugas-tugasnya dengan baik. Jasmani yang sehat harus didukung dengan rohani yang sehat pula, dengan mental dan jiwanya yang sehat maka guru dapat menjaga keseimbangan kebutuhan jasmani dan rohani.
- 4) Penghasilan guru. Perbaikan kesejahteraan ekonomi akan menumbuhkan semangat kerja guru, sebaliknya ketika penghasilan atau gaji guru tidak mencukupi maka guru akan berupaya mencari tambahan penghasilan lain. Jika guru melakukan pekerjaan lain maka tugas dan kewajiban guru tidak akan maksimal.
- 5) Sarana pendidikan. Tersedianya sarana yang memadai akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, sebaliknya keterbatasan sarana pendidikan akan menghambat tujuan dalam proses belajar mengajar.
- 6) Disiplin dalam bekerja. Disiplin dalam lingkungan Sekolah tidak hanya berlaku bagi siswa saja akan tetapi perlu diterapkan bagi Kepala sekolah dan pegawainya juga. Disinilah fungsi Kepala sekolah sebagai pemimpin, pembimbing, dan pengawas diharapkan mampu untuk menjadi motivator agar tercipta kedisiplinan di dalam lingkungan sekolah.

7) Pengawasan sekolah. Pengawasan Kepala sekolah ditujukan untuk pembinaan dan peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pengawasan ini hendaknya bersikap fleksibel dengan memberikan kesempatan kepada guru mengemukakan masalah yang dihadapinya serta diberi kesempatan kepada guru untuk mengemukakan ide demi perbaikan dan peningkatan hasil pendidikan. Serta kepala sekolah bisa menampung kritik saran dari orang tua.

Guru PJOK dapat mengembangkan dan *upgrade* pengetahuan tentang materi bola basket beserta peraturannya yang terus diperbarui dengan cara mengikuti kegiatan pelatihan, seminar atau sosialisasi tentang materi ajar permainan bola basket yang berisi sejarah, teknik dasar, model pembelajaran, model permainan, taktik permainan, sarana dan prasarana, peraturan dan perwasitan. Selain itu guru PJOK juga dapat membaca mengenai peraturan-peraturan terbaru bola basket di FIBA rules yang bisa diakses di internet. Terjun langsung untuk melatih ekstrakurikuler dan mendampingi siswa ketika mengikuti perlombaan bola basket juga dapat secara langsung menambah pengetahuan dan pengalaman guru PJOK dalam ranah bola basket, karena guru PJOK yang mampu memfasilitasi pembelajaran PJOK yang berkualitas dan berpusat pada peserta didik secara bermakna dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam aktivitas jasmani. Pembelajaran PJOK yang berkualitas (*Quality Physical Education*) adalah gerbang awal untuk hidup aktif sepanjang hayat (UNESCO, 2015).

Guru PJOK diharapkan dapat mengetahui dan memahami peraturan permainan bola basket dimana hal tersebut dapat bermanfaat seperti:

1. Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru PJOK
2. Menambah ilmu dan wawasan dalam permainan bola basket
3. Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran penjas secara keseluruhan
4. Meningkatkan pencapaian keterampilan bermain bola basket secara maksimal
5. Meningkatkan pencapaian prestasi olahraga bola basket
6. Meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran bola basket, dan lain-lain.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan dengan sebaik-baiknya, akan tetapi tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Sulit untuk dapat mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi butir soal tes pilihan ganda.
2. Pada saat penelitian dilakukan, peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi tes pengetahuan responden, baik faktor psikologis ataupun fisiologis.
3. Pengambilan data ini hanya menggunakan *link google form*, akan lebih baik jika disertai dengan wawancara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang. Berdasarkan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, dan metodologi penelitian yang diajukan, maka analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang yaitu senilai 3,3% (1 responden) masuk dalam kategori “sangat baik”, senilai 16,7% (5 responden) masuk dalam kategori “baik”, senilai 26,7% (8 responden) masuk dalam kategori “cukup”, senilai 33,3% (10 responden) masuk dalam kategori “kurang”, dan senilai 20% (6 responden) masuk dalam kategori “sangat kurang”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas tergolong dalam kategori “kurang”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas terdapat beberapa implikasi yang dapat peneliti berikan terkait dengan hasil penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket secara umum termasuk

dalam kategori kurang. Dengan diketahuinya Tingkat pengetahuan Guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di Kecamatan Ajibarang, maka hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa guru PJOK di Kecamatan Ajibarang bisa dikatakan masih kurang mampu dalam menyampaikan pembelajaran teori dan praktik bola basket khususnya materi peraturan permainan bola basket.

2. Peneliti dapat mengetahui berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket.
3. Untuk mengembangkan pengetahuan guru PJOK mengenai peraturan permainan bola basket dapat dilakukan dengan cara mengikuti kegiatan pelatihan, seminar atau sosialisasi tentang materi ajar permainan bola basket. Mengingat permainan bola basket juga masuk dalam kurikulum pembelajaran penjas, maka menguasai materi bola basket sama pentingnya dengan menguasai materi olahraga yang lainnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PJOK

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan untuk meningkatkan pengetahuannya tentang materi peraturan permainan bola basket.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi masukan untuk dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru PJOK dalam upaya peningkatan

hasil belajar materi bola basket yang sama pentingnya dengan materi olahraga lainnya, serta dapat memaksimalkan pencapaian prestasi dan tujuan pendidikan.

3. Bagi Mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dengan memperhatikan segala sesuatu yang menjadi hal-hal dalam keterbatasan penelitian ini dan dapat mengembangkannya sehingga penelitian ini dapat disempurnakan dengan penelitian sejenis berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus. (2014). Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Ibu tentang Gizi dengan Status Gizi Anak Balita (I-5 Tahun) di Jorong Surau Laut Wilayah Kerja Puskesmas Biaro Kecamatan IV Angkek Kabupaten Agam Tahun 2008. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 1(1), 23–28.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Aris, T., & Mu'arifuddin, M. A. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bola Basket Untuk Mahasiswa. *Jendela Olahraga*, 5(2), 62–69. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6131>
- Avandi, R. I. dan P. I. G. A. P. E. (2019). Analisis Kemampuan Rebound Tim Nasional Bola Basket Putra 5 VS 5 Pada ASIAN Games 2018. *Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga*, 6, 3.
- Azwar, S. (2019). Reliabilitas dan Validitas (keempat). *Pustaka Pelajar*.
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanukilda*, 1–12.
- Bandi Utama, A. M., & Pd, M. (2012). *Dasar - Dasar Pendidikan Jasmani*.
- Baruwa, I. and A. S. (2022). *Nature of Knowledge in Philosophy*.
- Boum WC, T. M. (1985). Investing in Development Lessons of the Word Bank Experiences. *London Oxford University Press*.
- Depdiknas. (2006). *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati. (2010). Peran Guru Sebagai Model Dalam Pembelajaran Karakter dan Kebijakan Moral Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, Edisi Khusus Dies Natalis UNY*, 85–98.
- Dr. I Kadek Suardika, M. Pd. (2024). *Buku Ajar Pembelajaran Permainan Bola Basket*. Eureka Media Aksara.
- FIBA. (2020). *Official Basketball Rules*. Mies, Switzerland: FIBA Central Board
- FIBA. (2022). *Official Basketball Rules & Basketball Equipment*. Mies, Switzerland: FIBA Central Board.

- Geletu, G. M. & W. Solomon. (2018). Technical Problems in Teaching Basketball Practical Session: The Case of Grade 11 in Alamura Preparatory School. *Journal of Physical Education and Sport Management*, 9(4), 30–42.
- Gunawan, I. dan A. R. P. (2012). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Premiere Educandum*, 2(2), 16–40.
- Hastuti, Tri Ani. (2011). Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bolabasket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 134-143.
- Husaini, M. Pd. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PJOK Melalui Prinsip-Prinsip Latihan Frequency, Intensity, Time, Tipe (FITT). *Widyapada Ahli Madya BPMP Provinsi Aceh*, 1–6.
- Jalaluddin. (2013). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Juliyo, D., Setiawan, B. (2018). Keterampilan Umpan Dada Dalam Permainan Bola Basket. 1(1).
- Mulyanto, R. (2014). Belajar dan Pembelajaran Penjas. *Bandung: UPI.*, 34.
- Nunes H, Iglesias. (2016). *The Influence of pick and roll in attacking play in top-Level basketball* (Vol. 16). Cuad Psicol Deporte.
- Oliver, J. (2009). (2009). Dasar-dasar Bola Basket. *Bandung: Pakar Raya*.
- Pujianto, D. & I. B. (2014). Pemetaan Profil dan Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Tingkat Sekolah Dasar di Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(1), 31.
- Rithaudin, A., & Prasetyowati Tri Purnama Sari, I. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–38.
- Rosalinda, J. (n.d.). Pengembangan Media Edukasi Mandiri Peraturan Permainan Bola Basket Untuk Tingkat Sekolah Menengah Atas Berbasis Web.
- Rosdiani, D. (2013). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Bandung: Alfabeta*, 23.
- Saichudin dan Munawar, S. A. R. (2019). *Buku Ajar Bola Basket*. Wineka Media.
- S.E.P Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

- Sitepu, D. I. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 27–33.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2012). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Soenarjo. (2002). *Usaha Kesehatan Sekolah*. Rosdakarya.
- Sri Winarni, L. (2020). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari usia dan jenis sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 101–114.
- Subarjah, H. (n.d.). *Asas Pendidikan Jasmani*.
- Sudijono, Anas. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada, 50.
- Sugiyono. (2022a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cet. 26). Alfabeta.
- Suharsaputra. (2011). *Menjadi Guru Berkarakter*. Paramira Publishing.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. IKIP Yogyakarta.
- Supriadi, G. (2011). *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran (kesatu)*. Intimedia.
- Supriatna, N. S., Indrayogi, I., & Sahudi, U. (2022). Survei Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Voli pada Atlet Kelompok Usia 16 Tahun. *JOURNAL RESPECS*, 4(2), 123–137. <https://doi.org/10.31949/respecs.v4i2.2585>
- Via Diah Rohmana, & Reo Prasetyo Herpandika. (2021). Pemahaman Peraturan Foul and Violation Wasit Bola Basket Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 259–264. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1540>
- Wawan dan Dewi M. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Nuha Medika.
- Zambova, D. (2012). *An Efficiency Shooting Program for Youth Basketball Players* (1st ed., Vol. 8). Sport logia.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-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/291/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

13 Mei 2024

Yth . **Ketua MGMP PJOK Tingkat SMP se Kecamatan Ajibarang**
Jl. Pandansari No.1044, Kauman, Ajibarang Wetan, Kec. Ajibarang, Kabupaten Banyumas, Jawa
Tengah 53163

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang
Waktu Penelitian : Selasa - Rabu, 14 - 15 Mei 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.



Dekan,

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

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



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/272/UN34.16/PT.01.04/2024

13 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . **Kepala Sekolah SMAN 1 AJIBARANG**
JL. RAYA PANCURENDANG, Pancurendang, Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas Prov. Jawa Tengah

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG
Waktu Penelitian : Senin - Rabu, 13 - 15 Mei 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.



Dekan,

Tembusan :

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

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



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/281/UN34.16/PT.01.04/2024

13 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

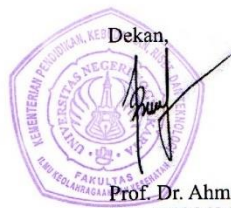
Yth . Kepala sekolah SMAS MAARIF NU 1 AJIBARANG
Jl. Raya Pandansari RT.1/RW.12, Kauman, Ajibarang Wetan, Kec. Ajibarang, Kabupaten
Banyumas, Jawa Tengah 53163

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di kecamatan Ajibarang
Waktu Penelitian : Senin - Rabu, 13 - 15 Mei 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;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

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



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/284/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

13 Mei 2024

Yth . **Kepala sekolah SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**
Jl. Pandansari No.875, Pejalakan, Ajibarang Kulon, Kec. Ajibarang, Kabupaten Banyumas,
Jawa Tengah 53163

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di kecamatan Ajibarang
Waktu Penelitian : Senin - Rabu, 13 - 15 Mei 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.



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

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



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/285/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

13 Mei 2024

Yth . **Kepala sekolah SMK MUHAMMADIYAH 2 AJIBARANG**
Jl. Pandansari No.875, Kauman, Ajibarang Wetan, Kec. Ajibarang, Kabupaten Banyumas,
Jawa Tengah 53163

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di kecamatan Ajibarang
Waktu Penelitian : Senin - Rabu, 13 - 15 Mei 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.



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

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



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/282/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

13 Mei 2024

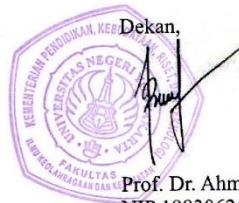
Yth . Kepala sekolah SMK MAARIF NU 1 AJIBARANG
Jl. Ajibarang - Purwokerto No.KM.01, Kedungmeong, Bumiayu, Kec. Ajibarang, Kabupaten
Banyumas, Jawa Tengah 53163

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di
kecamatan Ajibarang
Waktu Penelitian : Senin - Rabu, 13 - 15 Mei 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.



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

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



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/283/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

13 Mei 2024

Yth . Kepala sekolah SMK MAARIF NU 2 AJIBARANG
JL. Raya Ajibarang, Km. 01, Ajibarang Wetan, Ajibarang, Wakalbangkong, Pandansari,
Banyumas, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53163

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

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket di kecamatan Ajibarang
Waktu Penelitian : Senin - Rabu, 13 - 15 Mei 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.



Dekan,

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

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



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
AJIBARANG

Alamat : Jl. Raya Pancurendang Ajibarang, Banyumas Kode Pos 53163 Telp 0281- 571807
Faksimile 0281-571807 sman1ajibarang@gmail.com Website : www.sman1ajibarang.sch.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 070/0137/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saidan, S.Pd.
NIP : 19660824 199412 1 002
Pangkat : Pembina
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Ajibarang
Alamat : Jl. Raya Pancurendang Ajibarang Kabupaten Banyumas

Menerangkan bahwa :

Nama / NIM : Syarifatun Nadia / 20601241077
Jenis Kelamin : Perempuan
PRODI : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan adalah benar-benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Ajibarang pada tanggal 13 s.d 15 Mei 2024, dengan judul "**TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG.**"

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ajibarang, 15 Mei 2024
Kepala Sekolah,

Saidan, S.Pd.
Pembina

NIP. 19660824 199412 1 002



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN BANYUMAS
SMA MA'ARIF NU 1 AJIBARANG
(Terakreditasi A)

Alamat : Jalan Pandansari Ajibarang Kec. Ajibarang Kab. Banyumas Telepon : (0281) 571721
Email : info@smamaarifnu1ajibarang.sch.id , Website : smamaarifnu1ajibarang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 209/LPM/33.09/SMA.01/G/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Ma'arif NU 1 Ajibarang
Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah, menerangkan bahwa :

Nama : **Syarifatun Nadia**
NIM : 20601241077
Program Studi : S1 - Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan
judul "**Tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap peraturan permainan bola basket
di Kecamatan Ajibarang**" dengan alokasi waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 13 –
15 Mei 2024.

Ajibarang, 16 Mei 2024
Kepala Sekolah,


HERMANTO, S.E.



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NON FORMAL
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH JAWA TENGAH

SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG

TERAKREDITASI "A"
KONSENTRASI KEAHLIAN :

• Teknik Komputer Jaringan • Manajemen Perkantoran
• Layanan Perbankan Syariah • Akuntansi • Desain Komunikasi Visual
Alamat : Jalan Pandansari 875 Ajibarang 53163 ☎ (0281) 571670 Website : <https://smkmuh1ajib.sch.id>
Email : smkma@ibarang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 202/103.22.SMK.M-1/MN/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bambang Wibowo, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Institusi : SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang

Menerangkan bahwa :

Nama : SYARIFATUN NADIA
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1
Institusi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang, Banyumas Jawa Tengah pada tanggal 13 sampai dengan 15 Mei 2024 untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan Judul "**Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang**"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ajibarang, 15 Mei 2024

Kepala Sekolah,

Bambang Wibowo, S.Pd.



SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

No: 129/I03.22/SMKM-2/TU/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah menerangkan bahwa :

Nama : SYARIFATUN NADIA
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi S-1
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Tugas Penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang - Banyumas tanggal 13 s.d. 15 Mei 2024 dengan judul "TINGKAT PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET DI KECAMATAN AJIBARANG "

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 20 Mei 2024

Kepala Sekolah,

Budi Krisnandi, M.Pd.

NIP. _____





LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KAB. BANYUMAS

SMK MA'ARIF NU 1 AJIBARANG

Jl. Raya Ajibarang KM. 1, Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas ☒ 53163

☎ (0281) 571284 / 📞 082113999100

Laman : <https://www.smkmaarifnu1ajibarang.sch.id>

Surat Elektronik : smkmanusa_ajibarang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 650/LPM/33.09/SMK-05/GV/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TOSIRIN, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala SMK Ma'arif NU 1 Ajibarang

Menerangkan bahwa :

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan / Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi – S1

Telah di terima untuk melakukan penelitian (Observasi) dalam objek penelitian di SMK Ma'arif NU 1 Ajibarang dengan JUDUL " **Tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang** ".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 22 Mei 2024

Kepala Sekolah,

TOSIRIN, S.Pd
NIP. : -



PROGRAM KEAHLIAN :

1. TEKNIK AUDIO VIDEO
2. TEKNIK ELEKTRONIK INDUSTRI
3. TEKNIK KENDARAAN RINGAN OTOMOTIF
4. TEKNIK BISNIS DAN SEPEDA MOTOR
5. TEKNIK ALAT BERAT
6. TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
7. REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Sekolah Inspirasi Masa Depan





YAYASAN PENYELENGGARA PENDIDIKAN MA'ARIF NU AJIBARANG
YPP MA'ARIF NU AJIBARANG

SMK MA'ARIF NU 2 AJIBARANG

SK.DINDIK BMS. 024/2362/2010

Alamat : Jl.Raya Ajibarang – Tegat Km. 1, Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas, Prov. Jawa Tengah
Kode Pos 53163

Email : smkmanuda_ajibarang@yahoo.com Telepon : (0281)571656 WA : 082223298650



SURAT KETERANGAN

Nomor : 705/YPPMNU/SMK-02/II/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang, Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas Propinsi Jawa Tengah, menerangkan bahwa :

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Jurusan : PJKR

Keterangan : Telah Melaksanakan Penelitian di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang
Mahasiswa tersebut benar-benar sudah melaksanakan penelitian di SMK Ma'arif NU 2 Ajibarang pada tanggal 13-15 Mei. Dengan judul skripsi :

Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang

Demikian surat keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 20 Mei 2024

Kepala Sekolah,

Zaenudin, S.Pd., M.Si.

SMK MANUDA MENDUNIA



Management System
ISO 9001:2015
www.iso.org
No. 2000019953

PROGRAM KEAHLIAN

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 1. LAYANAN KESEHATAN | 5. BROADCASTING DAN PERFILMAN |
| 2. TEKNIK LAB. MEDIK | 6. AKUNTANSI |
| 3. TEKNOLOGI FARMASI | 7. PEMASARAN |
| 4. TEKNIK KOMPUTER JARINGAN | |



**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
MKKS SUB RAYON 03 AJIBARANG**

Sekretariat : SMP Negeri 2 Cilongok
Alamat : Jl. Singadipa No.1, Panembangan, Cilongok, Kabupaten Banyumas-53162
Telp. (0281) 656038

SURAT KETERANGAN

Nomor : 021/MGMP PJOK/SR-03.AJB/V/2024

Yang bertandatangan di bawah ini Ketua MGMP Sub Rayon 03 Ajibarang, menerangkan bahwa:

Nama : Syarifatun Nadia
NIM : 20601241077
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Peraturan Permainan Bola Basket di Kecamatan Ajibarang

Benar telah melaksanakan penelitian pada guru PJOK di kecamatan Ajibarang pada tanggal 14 – 15 mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.








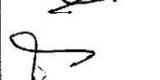


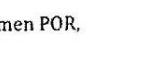
Ketua MGMP PJOK
Sub Rayon 03 Ajibarang

Ron Sugerman
NIP. 19660704 199802 1 001

Lampiran 2. Blanko Monitoring Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Syarifatus Nadia
 NIM : 20601241077
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Dr. Willy Hsan Rizkiyanto, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	12-02-2024	Carre belahing Masalah	
2.	23-02-2024	Rumus masalah	
3.	04-03-2024	Perbaikan Penelitian	
4.	09-03-2024	Bab II	
5.	27-03-2024	Alur berfikir	
6.	18-04-2024	Metodologi Penelitian	
7.	23-04-2024	Teknik Sampling	
8.	02-05-2024	Teknik Pengumpulan data	
9.	08-05-2024	Teknik Analisis data	
10.	31-05-2024	Pembahasan	
11.	12-06-2024	Simpulan	

Ketua Departemen POR,



Dr. Ngatman, M.Pd.
 NIP. 19670605 199403 1 001



Lampiran 3. Instrumen Uji Coba

Instrumen Uji Coba Penelitian

1. Dalam peraturan FIBA tahun 2022, durasi permainan dilaksanakan selama...
 - a. 4 Quarter x 10 menit
 - b. 2 Quarter x 15 menit
 - c. 4 Quarter x 11 menit
 - d. 4 Quarter x 12 menit
 - e. 2 Quarter x 20 menit
2. Berapa lama penambahan waktu (overtime) dalam peraturan bola basket?
 - a. 10 menit
 - b. 5 menit
 - c. 15 menit
 - d. 8 menit
 - e. 7 menit
3. Situasi ketika bola yang diperebutkan oleh kedua tim yang saling berlawanan tidak mendapatkan penguasaan bola dari salah satu tim sampai wasit meniup peluit disebut
 - a. Jump ball
 - b. Foul
 - c. Free throw
 - d. Alternating possession
 - e. Held ball
4. Prosedur Jump ball yang tepat dibawah ini adalah **kecuali**.....
 - a. Pelompat tidak boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali ketika bola berada di udara
 - b. Bola ditepis dengan tangan oleh salah satu pemain yang melompat sebelum bola mencapai titik tertinggi
 - c. Berdiri dengan kedua kaki di dalam setengah lingkaran pada centre circle
 - d. Pemain yang melakukan jumpball diperbolehkan meninggalkan area centre circle setelah bola ditepis secara sah
 - e. Crew chief akan melambungkan bola secara vertikal ke atas di antara dua pemain yang berlawanan
5. Tim yang berhak mengawali Throw-in alternating possession pertama setelah jump ball dilakukan adalah
 - a. Tim yang menjadi tuan rumah dalam pertandingan
 - b. Tim yang mendapatkan penguasaan bola pertama
 - c. Tim yang tidak mendapatkan penguasaan bola pertama
 - d. Tim yang menjadi tamu dalam pertandingan
 - e. Tim yang mencetak bola pertama kali dalam pertandingan
6. Tembakan masuk yang dilakukan **diluar** garis three-point mendapatkan poin...
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 5
 - d. 3
 - e. 4
7. Berapa durasi waktu yang diberikan kepada pemain untuk melakukan throw-in?
 - a. 4 detik
 - b. 3 detik
 - c. 5 detik
 - d. 7 detik
 - e. 8 detik
8. Ketika tim terkena tim foul kemudian melakukan offensive foul, maka tim defensive mendapatkan?
 - a. 1 free throw
 - b. Throw-in
 - c. 2 free throw
 - d. 3 free throw
 - e. 2 poin

9. Berapa durasi time-out yang diberikan kepada tim?
 - a. 1 menit 30 detik
 - b. 30 detik
 - c. 2 menit 30 detik
 - d. 2 menit
 - e. 1 menit
10. 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
11. Jika seorang pemain menggiring bola untuk kedua kalinya maka setelah mematikan bola, pemain tersebut melakukan penyimpangan?
 - a. 8 second
 - b. 24 second
 - c. Double dribble
 - d. Backcourt
 - e. Travelling
11. Jika seorang pemain melebihi 2 langkah tersebut setelah mematikan bola, melakukan penyimpangan?
 - a. Travelling
 - b. 3 second
 - c. 8 second
 - d. backcourt
 - e. Double dribble
12. Berikut ini merupakan waktu pemain boleh berada di daerah bersyarat lawan, kecuali?
 - a. 1 detik
 - b. 2 detik
 - c. 3 detik
 - d. 4 detik
 - e. Bebas
13. Saat melakukan *throw-in* seorang pemain tidak boleh menahan bola lebih dari....
 - a. 6 detik
 - b. 5 detik
 - c. 4 detik
 - d. 3 detik
 - e. 2 detik
14. Berikut ini merupakan waktu suatu tim boleh menguasai bola di daerah pertahanannya, **kecuali**....
 - a. 6 detik
 - b. 7 detik
 - c. 14 detik
 - d. 2 detik
 - e. 4 detik
15. Setiap tim memiliki waktu untuk melakukan serangan selama.....
 - a. 18 detik
 - b. 22 detik
 - c. 30 detik
 - d. 27 detik
 - e. 24 detik
16. Jika pemain/tim Kembali ke daerah bertahan setelah memasuki daerah menyerang, maka pemain/tim tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. Backcourt
 - b. Double dribble
 - c. Travelling
 - d. 5 second
 - e. 3 second
17. Jika pemain menyentuh bola saat bola melayang ke bawah menuju keranjang, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. Technical foul
 - b. Fouling
 - c. Interference
 - d. Goaltending
 - e. Shotclock

18. Seorang pemain menyebabkan tercegah masuk ke dalam penyimpangan.....
- Goaltending
 - Interference
 - Fouling
 - Goaltending
 - Shot clock
20. Pelanggaran dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif merupakan pengertian dari
- Violation
 - Travelling
 - Foul
 - Blocking
 - Holding
21. Batas *personal foul* selama satu pertandingan adalah...
- 5
 - 4
 - 3
 - 6
 - 7
22. pelanggaran yang dilakukan ketika ada persinggungan perseorangan antara timbertahan terhadap tim penyerang yang memegang bola dengan melakukan kontak fisik adalah
- Blocking
 - Holding
 - Pushing
 - Screening
 - Charging
23. *Unsportsmanlike Foul* akan dikenakan kepada
- Penonton
 - Team
 - Individu
 - Pelatih
 - Team lawan
24. Manakah hal yang berpotensi *Technical Foul* adalah?
- Sering melakukan free throw
 - Dribbling terlalu keras
 - Melakukan violation
 - Berkata kasar dan memaki saat sedang dalam permainan
 - Melakukan travelling berkali kali
25. Berapa kali batas pelanggaran *Technical Foul* untuk tiap perorangan agar tidak dikeluarkan?
- 5 kali
 - 4 kali
 - 3 kali
 - 1 kali
 - 2 kali
26. Pelanggaran *disqualifying foul* dapat diberikan kepada
- Seorang pemain
 - Pemain pengganti
 - Pelatih kepala
 - Asisten pelatih
 - Semua jawaban benar
27. Gambar di bawah ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....
- Substitution
 - Unsportmanlike foul
 - Holding
 - Blocking foul



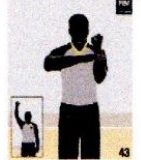
e. Time out
28. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran....

- a. Travelling
- b. Offensive foul
- c. Double dribble
- d. Technical foul
- e. Pushing



29. Gambar di bawah ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran....

- a. Blocking foul
- b. Technical foul
- c. Shot clock
- d. Holding
- e. Illegal contact



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

- a. Traveling
- b. Shot clock
- c. Pushing
- d. Illegal contact
- e. Blocking



Hasil Uji Validitas

No Butir	Corrected Item Total Correlation	Klasifikasi	No Butir	Corrected Item Total Correlation	Klasifikasi
Butir 1	,645	VALID	Butir 16	,170	TIDAK VALID
Butir 2	,530	VALID	Butir 17	,538	VALID
Butir 3	,614	VALID	Butir 18	,624	VALID
Butir 4	,709	VALID	Butir 19	,846	VALID
Butir 5	,664	VALID	Butir 20	,110	TIDAK VALID
Butir 6	,581	VALID	Butir 21	,687	VALID
Butir 7	,262	TIDAK VALID	Butir 22	,697	VALID
Butir 8	,593	VALID	Butir 23	,661	VALID
Butir 9	,789	VALID	Butir 24	,859	VALID
Butir 10	,812	VALID	Butir 25	,709	VALID
Butir 11	,614	VALID	Butir 26	,712	VALID
Butir 12	,571	VALID	Butir 27	,787	VALID
Butir 13	,616	VALID	Butir 28	,521	VALID
Butir 14	,577	VALID	Butir 29	,202	TIDAK VALID
Butir 15	,647	VALID	Butir 30	,600	VALID

Lampiran 4. Data Uji Coba

No	Responden	Umur	Butir Soal																														TOTAL
			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	
1	R1	36	A	B	E	B	C	D	C	B	E	D	C	A	D	C	E	A	D	B	C	A	B	C	D	E	E	A	D	E	B	C	30
2	R2	32	A	B	E	C	D	B	C	B	E	D	A	A	D	C	E	A	C	B	C	E	B	C	D	E	E	A	D	E	D	C	23
3	R3	29	A	B	C	B	C	D	C	A	E	D	C	A	D	B	E	A	C	D	C	A	B	C	E	E	E	A	D	E	A	C	23
4	R4	38	A	B	D	B	E	C	C	B	E	D	C	A	D	C	D	E	C	B	C	A	D	C	A	E	E	B	D	A	B	C	20
5	R5	37	A	C	E	A	C	A	D	E	E	B	C	A	C	C	A	B	A	B	C	A	B	C	A	E	B	A	C	E	A	C	16
6	R6	28	C	B	D	B	C	A	C	B	E	D	C	A	A	C	B	A	D	B	C	A	B	C	A	E	E	B	D	A	B	E	21
7	R7	35	A	B	E	B	C	D	A	B	E	D	C	A	D	C	E	A	D	B	C	A	B	C	D	E	E	A	D	E	E	D	27
8	R8	37	B	A	B	B	E	D	C	B	E	A	C	A	A	C	C	E	D	A	C	A	B	C	B	C	A	C	D	A	C	D	14
9	R9	32	A	A	E	B	B	D	A	B	E	D	C	A	B	D	C	A	C	B	C	A	D	B	C	E	E	A	C	E	C	C	18
10	R10	34	E	E	A	C	D	A	C	B	B	C	B	A	D	A	A	A	E	B	E	A	E	A	E	A	E	B	A	D	A	E	8
11	R11	35	A	D	A	E	B	C	C	E	E	D	C	A	E	A	E	A	E	D	C	A	B	C	B	A	E	D	C	D	D	A	13
12	R12	30	A	B	C	C	B	A	E	D	E	B	C	A	E	C	B	A	B	D	B	A	E	C	E	A	D	D	A	C	E	B	9
13	R13	47	D	C	B	C	D	B	C	D	B	E	E	A	C	A	C	A	E	D	A	B	C	A	E	B	D	C	B	D	A	B	3
14	R14	45	D	B	A	A	A	B	E	C	C	E	D	C	D	B	E	A	A	C	B	A	D	E	B	D	A	E	C	E	A	A	4
15	R15	46	C	C	D	A	A	E	B	A	C	B	D	E	E	B	C	D	A	D	E	A	C	D	B	C	B	D	E	A	B	A	2

Lampiran 5. Hasil Analisis Data Uji Coba

TINGKAT KESUKARAN

Statistics																
		skor nomor 1	skor nomor 2	skor nomor 3	skor nomor 4	skor nomor 5	skor nomor 6	skor nomor 7	skor nomor 8	skor nomor 9	skor nomor 10	skor nomor 11	skor nomor 12	skor nomor 13	skor nomor 14	Skor nomor 15
N	Valid	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0,60	0,53	0,33	0,47	0,33	0,33	0,60	0,53	0,73	0,53	0,67	0,87	0,40	0,53	0,33
		Sedang	sedang	sukar	sedang	sukar	sukar	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sukar

skor nomor 16	skor nomor 17	skor nomor 18	skor nomor 19	skor nomor 20	skor nomor 21	skor nomor 22	skor nomor 23	skor nomor 24	skor nomor 25	skor nomor 26	skor nomor 27	skor nomor 28	skor nomor 29	skor nomor 30
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0,73	0,27	0,53	0,67	0,87	0,53	0,67	0,20	0,53	0,60	0,40	0,47	0,47	0,27	0,40
mudah	sukar	sedang	sedang	mudah	Sedang	sedang	sukar	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sukar	sedang

DAYA PEMBEDA

Butir Soal	DAYA PEMBEDA	kategori
S1	0,645	baik
S2	0,53	baik
S3	0,614	baik
S4	0,709	sangat baik
S5	0,664	baik
S6	0,581	baik
S7	0,262	cukup
S8	0,593	baik
S9	0,789	baik sekali
S10	0,812	baik sekali
S11	0,614	baik
S12	0,571	baik
S13	0,616	baik
S14	0,577	baik
S15	0,647	baik
S16	0,17	jelek
S17	0,538	baik
S18	0,624	baik
S19	0,845	baik sekali
S20	0,11	jelek
S21	0,687	baik
S22	0,697	baik
S23	0,661	baik
S24	0,859	baik sekali
S25	0,709	baik sekali
S26	0,712	baik sekali
S27	0,787	baik sekali
S28	0,521	baik
S29	0,202	cukup
S30	0,6	baik

EFEKTIFITAS DISTRAKTOR

- Jumlah responden yang menjawab benar pada setiap soal

items	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30
A	9	2	3	3	2	4	2	2	0	1	1	13	2	3	2	11	3	1	1	13	0	2	3	3	2	6	2	4	5	3
B	1	8	2	7	3	3	1	8	2	3	1	0	1	3	2	1	1	8	2	1	8	1	4	1	2	3	1	0	4	2
C	2	3	2	4	5	2	9	1	2	1	10	1	2	8	4	0	4	1	10	0	2	10	1	2	0	2	4	1	2	6
D	2	1	3	0	3	5	1	2	0	8	2	0	7	1	1	1	4	5	0	0	3	1	3	1	2	3	7	3	2	2
E	1	1	5	1	2	1	2	2	11	2	1	1	3	0	6	2	3	0	2	1	2	1	4	8	9	1	1	7	2	2

- Indeks Pengecoh

ITEMS	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
A	60,00%	13,33%	20,00%	20,00%	13,33%	26,67%	13,33%	13,33%	0,00%	6,67%	6,67%	86,67%	13,33%	20,00%	13,33%
B	6,67%	53,33%	13,33%	46,67%	20,00%	20,00%	6,67%	53,33%	13,33%	20,00%	6,67%	0,00%	6,67%	20,00%	13,33%
C	13,33%	20,00%	13,33%	26,67%	33,33%	13,33%	60,00%	6,67%	13,33%	6,67%	66,67%	6,67%	13,33%	53,33%	26,67%
D	13,33%	6,67%	20,00%	0,00%	20,00%	33,33%	6,67%	13,33%	0,00%	53,33%	13,33%	0,00%	46,67%	6,67%	6,67%
E	6,67%	6,67%	33,33%	6,67%	13,33%	6,67%	13,33%	13,33%	73,33%	13,33%	6,67%	6,67%	20,00%	0,00%	40,00%
	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Sangat Baik	Jelek	Jelek	Jelek
	Jelek	Baik	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek
	Jelek	Baik	Jelek	Kurang Baik	Kurang Baik	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Kurang Baik
	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek
	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik

Items	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30
A	73,33%	20,00%	6,67%	6,67%	86,67%	0,00%	13,33%	20,00%	20,00%	13,33%	40,00%	13,33%	26,67%	33,33%	20,00%
B	6,67%	6,67%	53,33%	13,33%	6,67%	53,33%	6,67%	26,67%	6,67%	13,33%	20,00%	6,67%	0,00%	26,67%	13,33%
C	0,00%	26,67%	6,67%	66,67%	0,00%	13,33%	66,67%	6,67%	13,33%	0,00%	13,33%	26,67%	6,67%	13,33%	40,00%
D	6,67%	26,67%	33,33%	0,00%	0,00%	20,00%	6,67%	20,00%	6,67%	13,33%	20,00%	46,67%	20,00%	13,33%	13,33%
E	13,33%	20,00%	0,00%	13,33%	6,67%	13,33%	6,67%	26,67%	53,33%	60,00%	6,67%	6,67%	46,67%	13,33%	13,33%
	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Sangat Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Kurang Baik	Kurang Baik	Jelek
	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek
	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Kurang Baik
	Jelek	Kurang Baik	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek	Jelek
	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	KB	Baik	Baik	Jelek	Jelek	Kurang Baik	Jelek	Jelek

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET

Nama guru PJOK :

Nama sekolah/tempat mengajar :

1. Dalam peraturan FIBA tahun 2022, durasi permainan dilaksanakan selama...
 - a. 4 Quarter x 10 menit
 - b. 2 Quarter x 15 menit
 - c. 4 Quarter x 11 menit
 - d. 4 Quarter x 12 menit
 - e. 2 Quarter x 20 menit
2. Berapa lama penambahan waktu (overtime) dalam peraturan bola basket?
 - a. 10 menit
 - b. 5 menit
 - c. 15 menit
 - d. 8 menit
 - e. 7 menit
3. Situasi ketika bola yang diperebutkan oleh kedua tim yang saling berlawanan tidak mendapatkan penguasaan bola dari salah satu tim sampai wasit meniup peluit disebut

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

4. Prosedur Jump ball yang tepat dibawah ini adalah **kecuali**.....
 - a. Pelompat tidak boleh menangkap atau menepis bola lebih dari dua kali ketika bola berada di udara
 - b. Bola ditepis dengan tangan oleh salah satu pemain yang melompat sebelum bola mencapai titik tertinggi
 - c. Berdiri dengan kedua kaki di dalam setengah lingkaran
 - d. Pemain yang melakukan jumpball diperbolehkan meninggalkan area centre circle setelah bola ditepis secara sah
 - e. Crew chief akan melambungkan bola secara vertikal ke atas di antara dua pemain yang berlawanan
5. Tim yang berhak mengawali Throw-in alternating possession pertama setelah jump ball dilakukan adalah
 - a. Tim yang menjadi tuan rumah dalam pertandingan
 - b. Tim yang mendapatkan penguasaan bola pertama
 - c. Tim yang tidak mendapatkan penguasaan bola pertama

- d. Tim yang menjadi tamu dalam pertandingan
 - e. Tim yang mencetak bola pertama kali dalam pertandingan
6. Tembakan masuk yang dilakukan **diluar** garis three-point mendapatkan poin...
- a. 1
 - b. 2
 - c. 5
 - d. 3
 - e. 4
7. Ketika tim terkena tim foul kemudian melakukan *offensive* foul, maka timdefensive mendapatkan?
- a. 1 free throw
 - b. Throw-in
 - c. 2 free throw
 - d. 3 free throw
 - e. 2 poin
8. Berapa durasi time-out yang diberikan kepada tim?
- a. 1 menit 30 detik
 - b. 30 detik
 - c. 2 menit 30 detik
 - d. 2 menit
 - e. 1 menit
9. Berapa total time out yang diberikan kepada masing masing tim dalam satupertandingan?
- a. 4 kali
 - b. 6 kali
 - c. 3 kali
 - d. 5 kali
 - e. 7 kali
10. Jika seorang pemain menggiring bola untuk kedua kalinya setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
- a. 8 second
 - b. 24 second
 - c. Double dribble
 - d. Backcourt
 - e. Travelling
11. Jika seorang pemain melebihi 2 langkah setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangana.....
- a. Travelling
 - b. 3 second
 - c. 8 second
 - d. Backcourt
 - e. Double dribble
12. Berikut ini merupakan waktu pemain boleh berada di daerah bersyarat lawan, kecuali
- a. 1 detik
 - b. 2 detik
 - c. 3 detik
 - d. 4 detik
 - e. Bebas
13. Berikut ini merupakan waktu suatu tim boleh menguasai bola di daerah

- pertahanannya, **kecuali**.....
- a. 6 detik
 - b. 7 detik
 - c. 14 detik
 - d. 2 detik
 - e. 4 detik
14. Setiap tim memiliki waktu untuk melakukan serangan selama.....
 - a. 18 detik
 - b. 22 detik
 - c. 30 detik
 - d. 27 detik
 - e. 24 detik
 15. Jika pemain/tim Kembali ke daerah bertahan setelah memasuki daerah menyerang, maka pemain/tim tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. Backcourt
 - b. Double dribble
 - c. Travelling
 - d. 5 second
 - e. 3 second
 16. Seorang pemain menyebabkan keranjang dan papan pantul bergetar sehingga bola tercegah masuk ke dalam keranjang, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. Goaltending
 - b. Interference
 - c. Fouling
 - d. Technical foul
 - e. Shot clock
 17. Pelanggaran dari peraturan mengenai persinggungan perorangan yang tidak sah dengan seorang lawan dan/atau perilaku yang tidak sportif merupakan pengertian dari
 - a. Violation
 - b. Travelling
 - c. Foul
 - d. Blocking
 - e. Holding
 18. Batas *personal foul* selama satu pertandingan adalah...
 - a. 5
 - b. 4
 - c. 3
 - d. 6
 - e. 7
 19. *Unsportsmanlike Foul* akan dikenakan kepada
 - a. Penonton
 - b. Team
 - c. Individu
 - d. Pelatih
 - e. Team lawan
 20. Manakah hal yang berpotensi *Technical Foul* adalah?
 - a. Sering melakukan free throw
 - b. Dribbling terlalu keras

- c. Melakukan violation
 - d. Berkata kasar dan memaki saat sedang dalam permainan
 - e. Melakukan travelling berkali kali
21. Berapa kali batas pelanggaran *Technical Foul* untuk tiap perorangan agar tidak dikeluarkan?
- a. 5 kali
 - b. 4 kali
 - c. 3 kali
 - e. 2 kali
 - d. 1 kali
22. Pelanggaran *disqualifying foul* dapat diberikan kepada.....
- a. Seorang pemain
 - b. Pemain pengganti
 - c. Pelatih kepala
 - d. Asisten pelatih
 - e. Semua jawaban benar

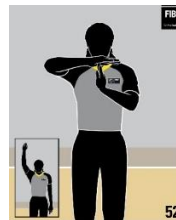
23. Gambar di bawah ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....

- a. Substitution
- b. Unsportmanlike foul
- c. Holding
- d. Blocking foul
- e. Time out



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

- a. Travelling
- b. *Offensive foul*
- c. Double dribble
- d. Technical foul
- e. Pushing



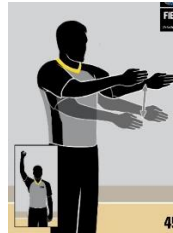
25. Gambar di bawah ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....



- a. Traveling
- b. Shot clock
- c. Pushing
- d. Illegal contact
- e. Blocking

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

- a. Traveling
- b. Shot clock
- c. Pushing
- d. Illegal contact
- e. Blocking



Lampiran 6. Data Hasil Penelitian

Responden	Jawaban benar	Tingkat pengetahuan	Nilai/bobot		Kategori
Guru_1	4	15%	E	0	Sangat Kurang
Guru_2	19	73%	C	2	Cukup
Guru_3	18	69%	D	1	Kurang
Guru_4	22	84%	B	3	Baik
Guru_5	16	61%	D	1	Kurang
Guru_6	19	73%	C	2	Cukup
Guru_7	17	65%	D	1	Kurang
Guru_8	21	80%	B	3	Baik
Guru_9	17	65%	D	1	Kurang
Guru_10	21	80%	B	3	Baik
Guru_11	13	50%	E	0	Sangat Kurang
Guru_12	16	61%	D	1	Kurang
Guru_13	20	76%	C	2	Cukup
Guru_14	26	100%	A	4	Sangat Baik
Guru_15	16	61%	D	1	Kurang
Guru_16	5	19%	E	0	Sangat Kurang
Guru_17	17	65%	D	1	Kurang
Guru_18	19	73%	C	2	Cukup
Guru_19	20	76%	C	2	Cukup
Guru_20	8	30%	E	0	Sangat Kurang
Guru_21	21	80%	B	3	Baik
Guru_22	20	76%	C	2	Cukup
Guru_23	19	73%	C	2	Cukup
Guru_24	17	65%	D	1	Kurang
Guru_25	20	76%	C	2	Cukup
Guru_26	10	38%	E	0	Sangat Kurang
Guru_27	21	80%	B	3	Baik
Guru_28	16	61%	D	1	Kurang
Guru_29	14	53%	E	0	Sangat Kurang
Guru_30	17	65%	D	1	Kurang

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Gambar penelitian pada guru SMAN 1 Ajibarang



Gambar penelitian pada guru SMK Ma'arif 1 Ajibarang



Gambar penelitian pada guru SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang





Gambar penelitian pada guru SMPN Ajibarang

