

**TINGKAT KETERAMPILAN BASKET PADA PESERTA
EKSTRAKURIKULER BASKET SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
Adiyatma Ramadani
NIM 20601241063

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

TINGKAT KETERAMPILAN BASKET PESERTA EKSTRAKURIKULER BASKET SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN

Adiyatma Ramadani
NIM. 20601241063

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik tingkat keterampilan yang dikuasai oleh peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta putra ekstrakurikuler basket SMA Negeri 2 Banguntapan. Sampel penelitian ini adalah peserta putra ekstrakurikuler basket SMA Negeri 2 Banguntapan yang berjumlah 15 orang. Pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah AAHPERD *Basketball Test* dari Bradford N. Strand dan Rolane Wilson (1993) yang berupa *battery test* terdiri dari empat item tes yaitu: *speed spot shoot*, *passing*, *control dribble* dan *defensive movement*. Tes ini memiliki validitas sebesar 0,65-0,95 dan reliabilitas sebesar 0,84-0,97. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan dengan keterampilan sangat baik sebanyak 0 siswa (0%), siswa dengan keterampilan baik sebanyak 5 siswa (33,3%), siswa dengan keterampilan cukup baik sebanyak 6 siswa (40%), siswa dengan keterampilan kurang baik sebanyak 3 siswa (20%) dan siswa dengan keterampilan sangat kurang baik sebanyak 1 siswa (6,7%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan tingkat keterampilan dasar bermain bola basket peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan masuk ke dalam kategori cukup baik.

Kata kunci: ekstrakurikuler, keterampilan, permainan bola basket

LEVEL OF BASKETBALL SKILLS OF BASKETBALL EXTRACURRICULAR MEMBERS OF SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN

ABSTRACT

This research aims to determine how well the level of skills are mastered by the basketball extracurricular members of SMA Negeri 2 Banguntapan (Banguntapan 2 High School).

This research was a descriptive quantitative study. The research population was male participants of the basketball extracurricular club at SMA Negeri 2 Banguntapan. The research sample was 15 male participants of the basketball extracurricular club at SMA Negeri 2 Banguntapan. The sampling used total sampling. The research instrument was the AAHPERD Basketball Test from Bradford N. Strand and Rolane Wilson (1993) which was a battery test consisted of four test items, such as speed spot shoot, passing, control dribble, and defensive

movement. This test had a validity of 0.65-0.95 and a reliability of 0.84-0.97. The analysis technique used descriptive analysis elaborated in percentages.

The research findings reveal that the participants of the basketball extracurricular activities of SMA Negeri 2 Banguntapan with very good skills are 0 students (0%), students with good skills are for about 5 students (33.3%), in the moderate skills are 6 students (40%), in poor skills are 3 students (20%) and in very poor skills are 1 student (6.7%). From these results, it can be concluded that the level of basic basketball skills of the basketball extracurricular members of SMA Negeri 2 Banguntapan is in the moderate category.

Keywords: extracurricular, skills, basketball game



Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

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

Yogyakarta, 9 Oktober 2024
Disetujui
Dosen Pembimbing,

Dr. Drs. Sridadi, M.Pd.
NIP 196112301988031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adiyatma Ramadani
NIM : 20601241063
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Tingkat Keterampilan Basket Peserta Ekstrakurikuler
Basket SMA Negeri 2 Banguntapan

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

Yogyakarta, 11 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Adiyatma Ramadani

NIM. 20601241063

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT KETERAMPILAN BASKET PESERTA EKSTRAKURIKULER
BASKET DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Adiyatma Ramadani

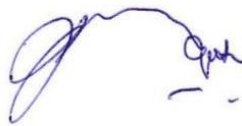
NIM 20601241063

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

Tanggal:

Ketua Departemen
Pendidikan Olahraga

Dosen Pembimbing



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



Dr. Drs. Sridadi, M.Pd.
NIP. 196112301988031001

LEMBAR PENGESAHAN
TINGKAT KETERAMPILAN BASKET PESERTA EKSTRAKURIKULER
BASKET DI SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Adiyatma Ramadani

NIM. 20601241063

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

Tanggal 17. *September*. 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Sridadi, M.Pd. Ketua Penguji		7/10-2024
Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd. Sekretaris Tim Penguji		7 Okt 2024
Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. Penguji Utama		1 Okt. 2024

Yogyakarta, 11. *Oktober*..... 2024

Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

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

NIP: 197702182008011002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga karya Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan semestinya. Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya (Bapak Heri Setiawan, SE. dan Ibu Ary Setianingsih, S.Pd.) yang telah membesarkan, merawat, dan mendidik saya. Terima kasih atas doa, dukungan, pengorbanan, dan kasih sayang yang diberikan hingga saat ini.
2. Adik saya (Ahyan Rizky) yang telah memberikan semangat dan dukungan selama saya menempuh perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga karya Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan semestinya. Skripsi yang berjudul “Tingkat Keterampilan Basket Pada Peserta Ekstrakurikuler Basket SMA Negeri 2 Banguntapan” ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd. M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sekaligus penguji utama Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan izin penelitian dan bersedia menguji serta memberikan arahan revisi Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Drs. Sridadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing sekaligus ketua penguji dalam penyusunan skripsi yang telah bersedia membimbing, mendukung, dan mengarahkan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd. selaku sekretaris penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah menguji Tugas Akhir Skripsi serta memberikan arahan revisi Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Tri Giharto, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 2 Banguntapan yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Ari Parwanto, S.Pd. selaku pembina ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 2 Banguntapan yang telah membantu dan mengarahkan dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Keluarga besar kelas PJKR B 2020 yang solid dan sudah berjuang bersama menempuh perkuliahan.
8. Semua pihak yang terlibat dalam proses kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

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

Yogyakarta, 11 Agustus 2024

Penulis



Adiyatma Ramadani

NIM. 20601241063

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Keterampilan.....	7
2. Pengertian Ekstrakurikuler.....	8
3. Pengertian Permainan Bola Basket	9
4. Sejarah dan Perkembangan Cabang Olahraga Basket di Indonesia.....	10
5. Peraturan Permainan Bola Basket.....	11
6. Teknik Dasar Permainan Bola Basket.....	15
B. Penelitian Yang Relevan	19
C. Kerangka Pikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23

C.	Populasi dan Sampel Penelitian	23
D.	Definisi Operasional Variabel.....	24
E.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	25
	1. Instrumen	25
	2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
	3. Validitas dan Reabilitas Instrumen	31
	4. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		34
A.	Hasil Penelitian	34
	1. Hasil Pengolahan Data Keseluruhan	34
	2. Hasil Pengolahan Tiap Item Tes	35
B.	Pembahasan.....	40
C.	Keterbatasan Penelitian	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		46
A.	Simpulan	46
B.	Implikasi.....	46
C.	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....		48
LAMPIRAN.....		52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Validitas dan Reabilitas	32
Tabel 2. Skala Penilaian	33
Tabel 3. Kategorisasi Hasil Tes Keseluruhan.....	35
Tabel 4. Kategorisasi Hasil <i>Passing Test</i>	36
Tabel 5. Kategorisasi Hasil <i>Shooting Test</i>	37
Tabel 6. Kategorisasi Hasil <i>Dribble Test</i>	38
Tabel 7. Kategorisasi Hasil <i>Defensive Movement Test</i>	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	22
Gambar 2. Ilustrasi <i>Speed Spot Shoot Test</i>	27
Gambar 3. Ilustrasi <i>Passing Test</i>	28
Gambar 4. Ilustrasi <i>Control Dribble Test</i>	30
Gambar 5. Ilustrasi <i>Defensive Movement Test</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	52
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian	53
Lampiran 3. Uji Validasi Alat.....	54
Lampiran 4. Data Mentah AAHPERD <i>Basketball Test</i>	56
Lampiran 5. Hasil Olah Data AAHPERD <i>Basketball Test</i>	56
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan bola basket adalah olahraga permainan bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing 5 pemain yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang (*ring/basket*) lawan (Rustanto, 2017). Dalam permainan bola basket, setiap tim akan mengerahkan sejumlah 5 orang pemain di lapangan yang kemudian akan saling berebut bola dan berusaha untuk memasukkan bola ke *ring* lawan agar bisa mendapatkan poin sebanyak mungkin.

Permainan bola basket merupakan olahraga yang cukup digemari dan mulai memasyarakat di kalangan umum (Candra et al., 2019). Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga bola besar yang populer di dunia. Pada negara Indonesia sendiri juga olahraga ini cukup populer, terutama di kalangan remaja. Kepopuleran cabang olahraga ini tidak lepas dari permainannya yang dirasa menyenangkan dan juga memberikan manfaat pada kesehatan baik fisik maupun mental. Pada usia remaja, saat masih berada di lingkungan sekolah menengah atas, pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, serta motorik mereka sedang berlangsung dengan cepat atau bisa dikatakan sedang memasuki masa prima tumbuh kembang. Karena itu, sudah tidak asing lagi dijumpai siswa maupun siswi di kalangan sekolah menengah atas yang mengikuti ekstrakurikuler basket di sekolah dengan tujuan ingin memaksimalkan tumbuh kembang mereka di usianya. Sebagian juga dari

mereka biasanya memang ingin mengikuti ekstrakurikuler karena ingin mengembangkan bakat dan keterampilannya yang sudah diasah sejak jenjang sebelumnya.

Ekstrakurikuler permainan bola basket adalah salah satu kegiatan tambahan dari proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga di sekolah yang bertujuan memperdalam pengetahuan dan mengasah keterampilan permainan bola basket sehingga siswa dapat mewujudkan prestasinya melalui kegiatan tersebut baik di dalam sekolah maupun luar sekolah. Selain itu, ekstrakurikuler juga bisa dimanfaatkan siswa untuk mengisi waktu luang yang positif karena dapat memperkaya pengetahuan, keterampilan, relasi, dan kesehatan baik mental maupun jasmani.

SMA Negeri 2 Banguntapan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang memiliki program ekstrakurikuler basket. Ekstrakurikuler basket di sini tidak secara langsung dibina oleh guru PJOK, tetapi melalui pelatih dari luar sekolah. Walaupun begitu, guru PJOK tetap menjadi pengawas dalam berjalannya kegiatan ekstrakurikuler. Pada saat saya masih bersekolah di SMA Negeri 2 Banguntapan selama kurang lebih 3 tahun, sekolah ini sudah pernah mengikuti beberapa kompetisi basket tingkat SMA seperti POR Pelajar Kabupaten Bantul, BASKEDUKASI UKDW, dan juga DBL walaupun tidak dari semua kompetisi yang diikuti tersebut membuahkan prestasi.

Permainan basket merupakan salah satu olahraga yang memiliki gerakan yang kompleks. Hal ini dikarenakan permainan basket meliputi gabungan gerak dari jalan, lari, dan lompat; serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, dan

kelentukan. Permainan bola basket juga tidak terlepas dari teknik dasar permainan, ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu *passing* (mengoper), *dribbling* (menggiring), dan *shooting* (menembak).

Kemenangan dan kekalahan dalam pertandingan basket ditentukan oleh jumlah poin yang didapat pada setiap tim yang bertanding. Namun, dalam hal itu, keterampilan individu juga sangat menunjang berlangsungnya permainan. Keterampilan individu seperti *passing*, *dribbling*, dan tembakan (*shooting*) serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini. *Passing* juga menjadi salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka, *dribbling* membantu mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan, kemudian *shooting* adalah usaha akhir dalam menentukan kemenangan yaitu untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke *ring*. Dalam permainan basket, keterampilan bertahan juga tidak kalah penting sebagaimana para pemain mempertahankan timnya dari serangan lawan. Keterampilan dapat diartikan sebagai indikator dari tingkat kemahiran atau penguasaan suatu hal yang memerlukan gerak tubuh.

Dalam pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan dan olahraga, saya sebagai penulis skripsi ingin melakukan penelitian dengan memberikan sebuah tes yang mengambil instrumen *AHHPERD* (*American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance*) dari buku berjudul *Assesing Sport Skills* bagian 6 *Test for Team Sports* oleh Bradford, N

dan Wilson, R. (1993) berupa *battery test* yang terdiri 4 jenis tes yaitu: *speed spot shoot, passing, control dribble* dan *defensive movement*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain basket dari peserta ekstrakurikuler basket SMA Negeri 2 Banguntapan dan diharapkan diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi perhatian bagi pelatih, guru dan peserta ekstrakurikuler terkait hal yang perlu dievaluasi dari tim ekstrakurikuler basket SMA Negeri 2 Banguntapan untuk merencanakan metode dan program latihan yang lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Program tim ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan belum tersusun dengan baik.
2. Prestasi dari tim ekstrakurikuler bola basket cenderung menurun, itu ditunjukkan dengan belum ikut berpartisipasi dalam kompetisi bergengsi dan belum adanya piala yang diperoleh tim bolabasket SMA 2 Banguntapan sejak beberapa tahun ke belakang.
3. Perlu dilakukan tes keterampilan dasar bermain bola basket agar dapat diketahui tingkat keterampilan bermain bola basket dari peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu tentang tingkat

keterampilan dasar bermain bola basket peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Seberapa baik tingkat keterampilan bermain bola basket peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 2 Banguntapan?”

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik tingkat keterampilan dalam bermain bola basket peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan dan bahan pertimbangan bagi pembaca dan peneliti mengenai teknik permainan bola basket.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para praktisi ekstrakurikuler, antara lain:

- a. Bagi guru PJOK dan Pelatih, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan tentang bagaimana mengidentifikasi setiap pemain dan

evaluasi program latihan yang tepat dari tim basket SMA Negeri 2
Banguntapan kedepannya.

- b. Bagi peserta ekstrakurikuler, hasil penelitian ini dapat menjadi ilmu pengetahuan, evaluasi, dan motivasi mengenai keterampilan bermain bola basket.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Keterampilan

Banyak aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan keterampilan. Sebagian aktivitas yang kita lakukan biasanya membutuhkan keterampilan khusus atau lebih spesifik ke dalam bidang tertentu. Junus (2017) berpendapat bahwa keterampilan adalah kemampuan yang dapat disertai dengan kemahiran melakukan sesuatu. Keterampilan bisa diartikan sebagai kemampuan dengan tingkat lebih lanjut pada seseorang dalam melakukan sesuatu sesuai bidangnya.

Nasihudin & Hariyadin (2021) juga menyatakan bahwa keterampilan merupakan ukuran yang dimiliki seseorang untuk membuat atau mewujudkan sesuatu, baik bersifat materi maupun non materi yang dapat dijadikan modal dalam mencapai tujuan. Hal ini berarti keterampilan juga berhubungan dengan proses-proses yang mendasari kemampuan seseorang, salah satunya adalah kemampuan dalam olahraga.

Soemarjadi (Asrori, 2020) menjelaskan bahwa keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga

diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu. Dengan kata lain, keterampilan memerlukan proses pengondisian yang membuat seseorang terbiasa sehingga lihai untuk memberikan respons terhadap suatu persoalan yang tengah dihadapi oleh keterampilan tersebut.

Jadi dapat disimpulkan jika keterampilan adalah hal yang berhubungan dengan proses-proses yang mendasari kemampuan seseorang dan semakin tinggi kemampuan seseorang mencapai tujuan yang diharapkan, maka semakin terampil orang tersebut. Keterampilan memerlukan proses pengondisian yang membuat seseorang terbiasa sehingga lihai untuk memberikan respons terhadap suatu persoalan yang tengah dihadapi oleh keterampilan tersebut, maka sebuah keterampilan dapat dikuasai dengan baik jika diasah melalui latihan yang dilakukan secara rutin, teratur, dan terkoordinasi dengan baik.

2. Pengertian Ekstrakurikuler

Pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Pasal 1 dituliskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-akademik yang dilaksanakan di luar jam pelajaran dan terdapat beberapa cabang olahraga yang dapat dipilih siswa untuk pengembangan bakat dan potensi yang dimilikinya (Adiningtyas, Tomi, and Yudasmara, 2020).

Tujuan ekstrakurikuler pada umumnya adalah untuk mengembangkan bakat peserta didik sesuai dengan minatnya. Setiap sekolah menyediakan wadah untuk siswanya mengembangkan bakat dan minat mereka baik olahraga maupun non-olahraga yang biasa disebut ekstrakurikuler (Yuliandra and Fahrizqi, 2019). Pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Pasal 1 Pasal 2 juga dituliskan bahwa ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan tambahan di luar jam pembelajaran sekolah. Tujuannya adalah untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minatnya di sekolah.

3. Pengertian Permainan Bola Basket

Menurut Wicaksono (2014) Bola basket merupakan cabang olahraga yang dimainkan secara beregu, setiap regu menampilkan 5 orang pemain dalam setiap pertandingan, yang disertai pemain cadangan, pelatih dan seorang wasit. FIBA (2018) menyatakan bahwa permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang. Tim terdiri dari dua belas pemain termasuk kapten. Setiap regu berusaha mencetak angka. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukkan bola. Tujuan permainan ini yaitu memasukkan bola

ke dalam *ring* tim lawan dengan cara memantulkannya dari lantai sambil berdiri diam atau sambil bergerak (Cahyadi et al., 2022).

Dari beberapa kajian di atas dapat diambil poin jika bola basket merupakan permainan beregu dua tim yang masing-masing beranggota 5 orang. Kemenangan permainan ini ditentukan oleh tim yang paling banyak mencetak poin. Regulasi permainan ini juga dibedakan antara tim laki-laki dan perempuan.

4. Sejarah dan Perkembangan Cabang Olahraga Basket di Indonesia

Olahraga bola basket saat ini menjadi salah satu olahraga yang populer di Indonesia. Pada saat memasuki Indonesia, olahraga basket sudah melalui banyak fase perkembangan atau bisa dikatakan memiliki sejarah yang panjang. Sejak tahun 1930 sebelum Indonesia resmi merdeka, Indonesia sudah memiliki tim basket lokal di beberapa kota. Pada saat Pekan Olahraga Nasional (PON) pertama yang diadakan di Solo tahun 1948, cabang olahraga basket sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang ikut dipertandingkan dan diikuti oleh beberapa tim peserta dari Solo, Yogyakarta dan juga dari Akademi Olahraga Sarangan.

Induk olahraga bola basket baru lahir pada tanggal 23 Oktober 1951 dengan nama Persatuan Basketball Seluruh Indonesia. Kemudian pada tahun 1955 telah berganti nama yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI). Berdasarkan hasil kongres ke VIII tahun 1981, PERBASI kemudian menyelenggarakan kompetisi bola basket antar tim di seluruh Indonesia. Kompetisi ini diikuti

oleh tim - tim besar yang berasal dari pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan Sulawesi. Tanggal 3 April 1982 adalah tanggal yang bersejarah bagi dunia basket di Indonesia lantaran tanggal tersebut merupakan tanggal dimulainya Kompetisi Bola Basket Utama (KOBATAMA) yang menjadi kompetisi pertama sebagai cikal bakal kompetisi tim papan atas di Indonesia.

5. Peraturan Permainan Bola Basket

Adapun beberapa poin peraturan dalam cabang olahraga permainan basket menurut FIBA (2023) adalah sebagai berikut:

a. Waktu Bermain

- 1) Pertandingan dilakukan 4 *quarter* dengan waktu masing-masing *quarter* 10 menit.
- 2) Interval pada babak pertama (antara *quarter* 1&2), kedua (antara *quarter* 3&4), dan sebelum perpanjangan waktu adalah 2 menit.
- 3) Diberikan jeda paruh permainan selama 15 menit.
- 4) Jika pertandingan berakhir imbang pada *quarter* 4, maka akan diberikan tambahan waktu masing-masing 5 menit sebanyak yang dibutuhkan untuk memutuskan seri.

b. Tim

- 1) Setiap tim terdiri tidak lebih dari 12 orang yang berhak bermain, termasuk seorang kapten dan seorang pelatih kepala.
- 2) Selama bermain, 5 anggota tim dari masing-masing tim harus berada di lapangan dan dapat diganti.

c. Poin

- 1) Poin terjadi jika bola hidup memasuki *ring*.
- 2) Bola dianggap berada di dalam keranjang dan berada di bawah permukaan ring.
- 3) Bola yang masuk dari area 2 poin dihitung 2 poin.
- 4) Bola yang masuk dari luar area 2 poin dihitung 3 poin.
- 5) Bola yang masuk dari tiap kesempatan *free throw* dihitung 1 poin.

d. Lapangan

Lapangan harus mempunyai permukaan datar, keras, bebas dari penghalang dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m diukur dari tepi dalam garis batas.

e. Ring basket

- 1) Tinggi ring 3,050 mm dari lantai dengan toleransi \pm maksimum 6 mm.
- 2) Diameter ring 450 mm hingga 459 mm.
- 3) Ketebalan 16 mm hingga 20 mm Jarak terdekat ring dengan papan pantul: 151 mm.
- 4) Ukuran jaring: 400-500 mm dengan 12 bagian jaring tergantung di ring
- 5) Panjang papan pantul: 1.800 mm, toleransi 30 mm.
- 6) Lebar papan pantul: 1.200 mm, toleransi 20 mm.

f. Ukuran bola

Untuk seluruh kompetisi laki-laki menggunakan bola ukuran 7, kompetisi wanita menggunakan ukuran 6, dan ukuran 5 atau *lightweight* 5 untuk *mini basketball* (Junior).

g. *Violation*

1) Penanganan terhadap bola

a) *Walking* atau *travelling*

Pemain membawa bola basket lebih dari dua langkah tanpa *dribble*.

b) *Carrying*

Pemain yang menahan bola dengan dua tangan saat melakukan *dribble*.

c) *Double dribble*

Pemain menggiring bola sesudah berlari atau berhenti berjalan.

d) *Goaltending*

Pemain yang melakukan blok saat bola mengarah ke ring.

e) *Backcourt*

Pemain yang melakukan *dribble* kembali di area sendiri setelah melewati garis tengah lapangan

2) Waktu

a) *Three seconds*

Pemain yang berdiam selama 3 detik di *paint area*

b) *Shoot clock*

Pemain yang memasukkan bola ke dalam ring lebih dari 24 detik setelah menguasai bola.

c) Pelanggaran 5 detik

Pemain yang menahan bola lebih dari 5 detik tanpa *dribble*

h. *Foul*

1) *Personal foul*

Pemain yang sengaja memukul atau melakukan kontak fisik pada lawan saat bertanding.

2) *Technical foul*

Tim yang melanggar etika dalam bermain, sehingga mempengaruhi jalannya pertandingan.

3) *Intentional foul*

Pemain yang sengaja menyerang lawan, seperti mendorong hingga menghalangi bola masuk ke ring basket.

4) *Flagrant foul*

Pemain yang sengaja membuat lawan cedera saat berebut bola,

5) *Blocking foul*

Tim yang memblokir jalur lawan.

6) *Charging foul*

Pemain yang sengaja mendorong atau menabrak pemain bertahan dari tim lawan.

6. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang membutuhkan persiapan cukup kompleks baik dalam mempersiapkan latihan maupun pertandingannya (Handayani, 2019). Penguasaan teknik dasar dalam permainan bola basket penting untuk meningkatkan kualitas individu agar mampu menunjang permainan tim (Altavilla, D'isanto, & Francesca, 2020). Dalam bermain bola basket perlu dilakukan gerakan atau teknik dengan baik karena gerakan yang baik menimbulkan efisiensi kerja dan dengan latihan yang teratur dapat menjadikan gerakan menjadi lebih baik dan efektif. Untuk mendapatkan gerakan yang efektif dan efisien maka perlu didasari dengan penguasaan teknik dasar yang baik. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai teknik dasar dalam bola basket adalah sebagai berikut:

a. Menggiring bola atau *Dribbling*

Dribble atau menggiring merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan olahraga bola basket. Teknik ini digunakan seorang pemain untuk mendekati *ring* dan memperbesar peluang memasukkan bola ke *ring*. Untuk mahir dalam melakukan permainan bola basket itu dibutuhkan teknik yang baik dan benar sesuai dengan langkah-langkah melakukan teknik tersebut. Langkah pertama yang perlu dikuasai adalah *dribble* atau menggiring bola (Gani, 2021). Menurut Oliver (2014), *dribble* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula karna keterampilan ini

sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat didalam pertandingan bola basket. Tujuan dari menggiring bola adalah untuk mengontrol arah bola sambil berulang kali memantulkannya ke lantai (Apifa et al., 2020).

Menurut Horongbala (Putra dan Kartiko, 2014) mengatakan *dribble* adalah salah satu cara membawa bola ke segala arah dengan lebih dari satu langkah asal bola sambil dipantulkan dan merupakan suatu usaha untuk mengamankan bola dari rampasan lawan karena dengan demikian pemain dapat bergerak menjauhkan lawan sambil memantulkan bola pada arah yang dituju. Sujarwo (2018) juga mengatakan bahwa *dribbling* merupakan teknik dasar menggiring bola ke segala arah dengan cara memantulkan bola, dapat sambil berjalan atau berlari yang bertujuan untuk menghindari lawan dan mengatur serangan.

Berdasar pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggiring atau *dribbling* merupakan sebuah teknik untuk membawa bola dengan cara memantul-mantulkannya sesuai peraturan dengan tujuan untuk membangun serangan, menerobos pertahanan lawan agar dapat lebih dekat dengan *ring* sehingga peluang untuk memasukkan bola ke dalam *ring* lebih besar.

b. Mengoper atau *Passing*

Secara umum *passing* adalah gerakan memberikan bola kepada teman sendiri dalam satu tim dengan menggunakan teknik tertentu yang digunakan sebagai teknik awal untuk melakukan serangan (Munandar,

2021). *Passing* dalam basket dapat diartikan sebagai gerakan memberikan bola kepada rekan satu tim dengan teknik dasar menggunakan kedua tangan untuk membentuk pola serangan ke daerah (Lopes et al., 2015). Adapun macam-macam passing yang harus dikuasai oleh pemain basket yakni passing dada (*chest pass*), passing pantul (*bounce pass*), passing atas (*overhead pass*) (Darmawan et al., 2016).

Passing merupakan teknik dasar yang digunakan pemain untuk mengumpan kepada pemain lain dengan mendekati ring basket untuk kemudian memasukkan bola (Dinata and Lismadiana, 2019). Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk melakukan tembakan yang bertujuan untuk mencetak angka (Pranatha, 2017: 33). Menurut Amber (2016) mengoper bola atau *passing* harus dilakukan dengan gerakan cepat dan langsung, para pemain harus konsentrasi dalam menggunakan sebelah atau kedua belah tangan dalam latihan passing.

Jadi dapat disimpulkan dari keterangan di atas sebagaimana *passing* memiliki peran yang penting dalam permainan basket karena dengan teknik ini sama halnya dengan *dribble* yaitu agar pemain dapat lebih dekat dengan ring dan dapat membuka ruang untuk melakukan tembakan.

c. Tembakan atau *Shooting*

Shooting merupakan usaha memasukkan bola ke dalam ring dapat disebut dengan menembak (Rubiana, 2017). Menurut Lulu & Siaga (2020), *shooting* merupakan teknik menembak yang dilakukan untuk memasukan bola ke keranjang lawan untuk mendapatkan skor. Sedangkan menurut Amber (2016) gerakan shooting bukan hanyalah sekedar asal melemparkan bola saja, tetapi juga meliputi gerakan mengarahkan dan mengusahakan agar bola jatuh tepat di sasaran.

Menurut Iqbal (2015:115) menembak atau *shooting* adalah unsur yang menentukan kemenangan dalam pertandingan, sebab kemenangan ditentukan oleh banyaknya bola yang masuk ke keranjang. Setiap regu yang menguasai bola selalu mencari kesempatan untuk dapat menembak. Setiap serangan selalu berusaha dapat berakhir dengan tembakan.

Menurut Rustanto (2017:76) seorang pemain basket dapat mengendalikan pola permainan dan dapat mencetak point yang banyak jika dapat menguasai teknik *shooting* dengan baik dan benar. Agar dapat berhasil dalam melakukan tembakan perlu dilakukan teknik-teknik yang baik dan benar. Gerakan dengan teknik yang baik akan menimbulkan efisiensi kerja dan berkat latihan yang teratur akan mendapatkan efektifitas yang baik pula. Gusti (2017:4) menjelaskan ada beberapa teknik tembakan yaitu: 1) tembakan dengan dua tangan di dada; 2) tembakan dua tangan di atas kepala; 3) tembakan satu tangan; 4) tembakan lay up; 5) tembakan didahului dengan menggiring bola dan

langsung mengadakan tembakan lay up; 6) tembakan loncatan satu tangan; 7) tembakan loncatan dua tangan; 8) tembakan kaitan; 9) tembakan lainya-lain gaya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan jika teknik *shooting* merupakan teknik yang paling harus dikuasai sebuah tim dalam permainan bola basket. Hal ini dikarenakan dengan tujuan permainan basket adalah memasukkan bola ke dalam *ring* untuk menciptakan poin, maka teknik *shooting* ini sangatlah berperan dan harus dikuasai oleh para pemain di sebuah tim basket.

B. Penelitian Yang Relevan

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

1. Lalu Abdul Kadir (2017) yang berjudul “Tingkat Keterampilan Dasar Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Putra SMA Negeri 4 Yogyakarta”. Dalam penelitiannya, sampel yang digunakan adalah seluruh peserta putra ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 4 Yogyakarta yang berjumlah 12 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Keterampilan Bermain Basket dari Sekolah Tinggi Olahraga (STO) Yogyakarta, dengan validitas sebesar 0,804 dan reabilitas sebesar 0,893. Kemudian untuk pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dan pengukuran *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dengan Teknik Analisis Data

analisis deskriptif yang dituangkan dalam persentase. Hasil penelitiannya ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan dasar bermain bola basket siswa putra peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 4 Yogyakarta sebagian besar keterampilan bermain bola basket baik sekali yaitu sebanyak 8 siswa atau 67% peserta ekstrakurikuler bola basket, kemudian pada kategori baik ada 4 siswa atau 33%, kategori cukup 0 siswa atau 0,0%, kategori sedang 0 siswa atau 0,0%, kategori kurang 0 siswa atau 0,0%, kategori kurang sekali 0 siswa atau 0,0%, kategori jelek 0 siswa atau 0,0%.

2. Bhekti Lestari (2014) yang berjudul “Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket Peserta Putri Unit Kegiatan Mahasiswa Bolabasket Universitas Negeri Yogyakarta”. Sampel penelitian ini adalah peserta Unit Kegiatan Mahasiswa Bolabasket putri Universitas Negeri Yogyakarta yang berjumlah 20 peserta atas dasar keaktifannya. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah AAHPERD *Basbeball Test* dari Bradford N. Strand dan Rolane Wilson (1993) berupa battery test terdiri dari empat item tes yaitu: *speed spot shoot*, *passing*, *control dribble* dan *defensive movement*. Tes ini memiliki validitas sebesar 0,65-0,95 dan reliabilitas sebesar 0,84-0,97. Teknik analisis data statistik dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan dasar bermain bolabasket peserta Unit Kegiatan Mahasiswa Bolabasket putri Universitas Negeri Yogyakarta sebanyak 2 orang (10%)

dinyatakan Baik Sekali, 3 orang (15%) dinyatakan Baik, 9 orang (45%) dinyatakan Cukup, 5 orang (25%) dinyatakan Kurang dan 1 orang (5%) dinyatakan Kurang Sekali.

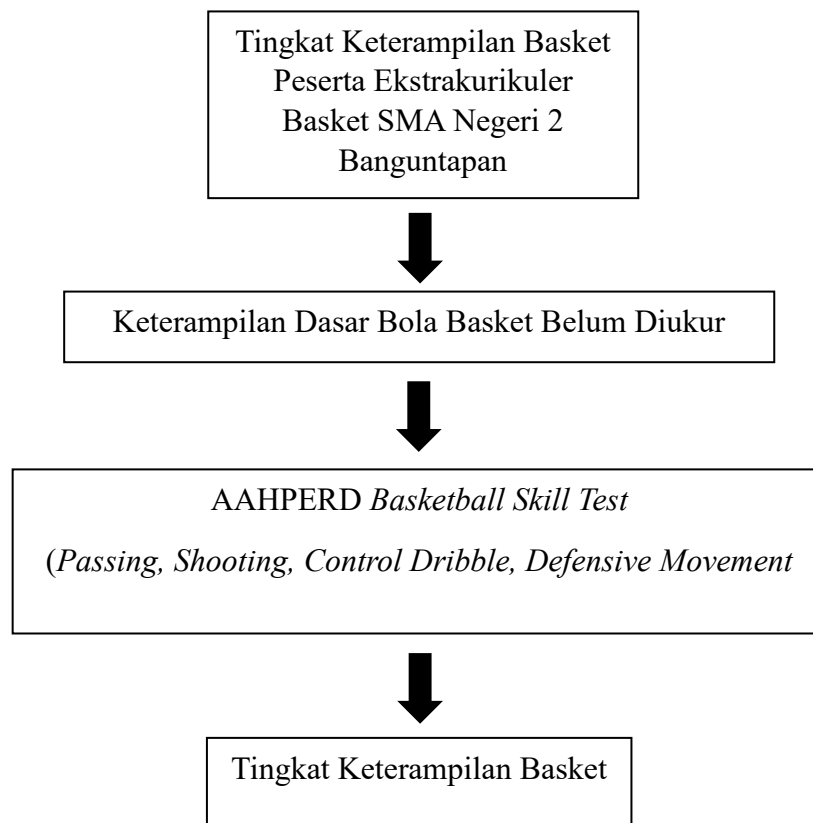
C. Kerangka Pikir

Permainan bola basket adalah permainan beregu yang dilakukan oleh 2 tim beranggotakan masing-masing 5 orang yang dipertandingkan. Untuk mendapatkan kemenangan, tiap tim harus berlomba-lomba untuk mencetak poin sebanyak banyaknya dengan cara memasukkan bola basket ke ring lawan.

Meskipun permainan bola basket merupakan permainan beregu, namun keterampilan individu juga diperlukan saat bermain bola basket. Adapun keterampilan individu yang harus dikuasai antara lain: *shooting*, *dribbling*, dan *passing*. Karena permainan bola basket merupakan permainan beregu, tentunya selain keterampilan dasar yang wajib dikuasai individu, permainan bola basket juga sangat menekankan nilai dari kerja sama. Tanpa kerja sama dan koordinasi yang baik dalam tim, kemenangan pertandingan tidak akan diraih dengan mudah walaupun memiliki individual skill yang baik. Oleh karena itu teknik seperti *passing* dan *dribbling* juga diperlukan dalam permainan bola basket untuk membuka peluang seorang pemain melakukan *shooting* saat melakukan *offense* karena saat sebuah tim melakukan penyerangan atau *offense* tentunya seorang pemain akan berupaya melakukan *shooting* agar dapat mencetak poin untuk tim. Hal ini perlu diperhatikan bagaimana kualitas seorang pemain mengenai kemampuannya dalam bermain bola basket.

Cabang olahraga permainan bola basket merupakan cabang olahraga yang cukup di minati di kalangan anak sekolah menengah. Hampir di setiap sekolah menengah atas pasti memiliki ekstrakurikuler permainan bola basket. Ekstrakurikuler ini dapat menjadi sarana siswa untuk menyalurkan bakat dan mengasah keterampilannya pada cabang olahraga bola basket yang diharapkan di kemudian hari dapat membuahkan prestasi. Untuk meraih prestasi tersebut, sebuah tim harus memenangkan pertandingan demi memperebutkan kejuaraan. Oleh karena itu, keterampilan dasar bermain bola basket sangatlah berpengaruh dalam menentukan kemenangan sebuah tim. Terkait dengan masalah yang akan saya teliti yaitu bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat keterampilan bermain bola basket pada peserta ekstrakurikuler permainan bola basket di SMA Negeri 2 Banguntapan.

Gambar 1. Kerangka Pikir



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2007), penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan teknik tes dan pengukuran AAHPERD *Basketball Skill Test*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Lapangan basket SMA Negeri 2 Banguntapan yang beralamat di Jalan Imogiri Timur, Glondong, Wirokerten, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada jadwal ekstrakurikuler bola basket hari Rabu tanggal 10 Juli 2024 pukul 16.00-18.00.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini menggunakan anggota tim ekstrakurikuler bola basket SMA N 2 Banguntapan. Kemudian sampel yang diambil adalah keseluruhan dari anggota aktif tim ekstrakurikuler basket SMA Negeri 2 Banguntapan yang berjumlah 15 orang, sehingga sampel penelitian ini bisa dikategorikan sebagai total *sampling*. Total *sampling* atau sensus merupakan metode pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2013: 85).

D. Definisi Operasional Variabel

Penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain bola basket pada peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan. Dalam hal ini, keterampilan yang dimaksud antara lain adalah *shooting*, *passing*, *dribble*, dan *devensive movement* diukur dengan *AAHPERD Basketball Test*. Untuk mengukur keterampilan yang disebutkan, dalam *AAHPERD Basketball Test* terdapat 4 item tes yang akan diujikan yaitu: *speed spot shoot test*, *passing test*, *control dribble test*, dan *defensive movement test*.

Keterampilan dasar *passing* yang dilakukan adalah *chest pass* menggunakan target dinding/tembok selama 30 detik dan skornya berdasarkan ketepatan bola pada target di dinding. Untuk keterampilan *control dribble* testi akan melakukan *dribble* melewati *cone* menggunakan tangan bukan dominan. Skor dari *control dribble* adalah waktu dalam detik dimana semakin cepat akan semakin baik. Kemudian untuk keterampilan dasar *speed spot shoot testi* akan melakukan serangkaian *shoot* perimeter area dengan jarak 15 *feet* dari *ring* selama 1 menit. Skor dari *speed spot shoot test* adalah banyaknya bola yang masuk ke *ring* atau menyentuh *ring* sesuai ketentuan penilaian. Tes terakhir adalah tes keterampilan dasar bertahan yakni *defensive movement* dimana testi akan melakukan *slide defense* secepat mungkin dan skornya adalah waktu dalam detik. Masing-masing dilakukan dengan 3 kali kesempatan, kesempatan pertama sebagai percobaan dan kesempatan ke dua dan ke tiga adalah skor yang akan dijumlahkan.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen beserta petunjuk pelaksanaan yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari buku berjudul *Assesing Sport Skills* bagian 6 *Test for Team Sports*, yakni AAHPERD (*American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance*) *Basketball Test* (1993). Instrumen ini memiliki validitas sebesar 0,65-0,95 dan reliabilitas sebesar 0,84-0,97 meliputi *speed spot shot test*, *passing test*, *control dribble test*, dan *defensive movement test*. Tes ini dapat dilaksanakan untuk semua usia dan jenis kelamin.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan pengukuran. Perlengkapan yang diperlukan antara lain lapangan basket, *stopwatch*, dinding/tembok, bola basket ukuran 6, *cone*, meteran dengan satuan *feet* (1 *feet* = 30 cm), lakban, pensil/pulpen, peluit dan kertas skor. Berikut adalah prosedur pelaksanaan AAHPERD *Basketball Test* (Bradford N.Strand, Rolayne Wilson, 1993:95-98):

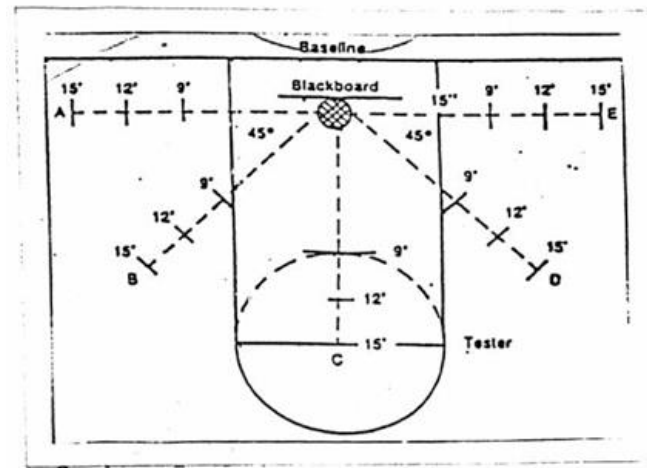
a. *Speed Spot Shoot*

Petunjuk Pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri membawa bola di garis tanda yang jaraknya sesuai dengan kategori usianya,yakni sejauh 15 *feet* dari *ring* basket.

- 2) Pada aba-aba “yak”/”go”/bunyi peluit, testi melakukan tembakan dari titik tersebut, kemudian mengambil bola sendiri dan menggiring bola ke titik lainnya dan melakukan tembakan lagi.
- 3) Masing-masing testi wajib melakukan tembakan minimal 1 tembakan pada lima titik tembak yang ada dan ketika menembak kaki testi harus berada di belakang garis tanda.
- 4) Testi boleh melakukan *lay-up shots* sebanyak 4 kali tapi tidak berturut-turut
- 5) Testi berhenti melakukan tembakan ketika mendengar aba-aba “stop” atau bunyi peluit tanda berhenti
- 6) Testi diberikan tiga kali kesempatan dan masing-masing kesempatan berdurasi 60 detik. Kesempatan pertama merupakan latihan.
- 7) Skor 2 apabila bola masuk ke ring. Skor 1 apabila bola tidak masuk ke *ring* tapi menyentuh *ring* ataupun papan
- 8) Skor 0 apabila muncul kesalahan penguasaan bola (*travelling* atau *double dribble*); bola masuk pada lay up ketika *lay up* masuk *ring* berturut-turut dan *lay up* masuk lebih dari 4 kali *lay up*
- 9) Jika ada salah satu titik tembak tidak dipakai, maka rangkaian tes menembak diulangi. Skor tes ini dijumlahkan dari dua kali kesempatan pelaksanaan, yakni pelaksanaan ke dua dan ke tiga.

Gambar 2. Ilustrasi Speed Spot Shoot Test



Sumber: (Bradford N.Strand, Rolayne Wilson, 1993: 96)

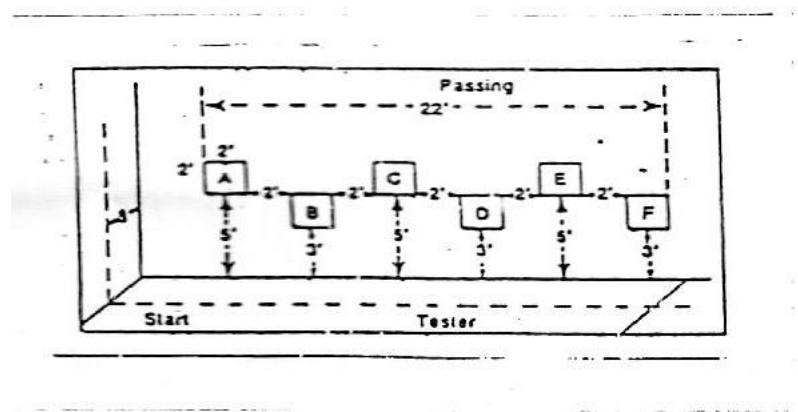
b. *Passing*

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri di belakang garis 8 feet dengan membawa bola dan menghadap ke target A di dinding
- 2) Pada aba-aba “yak”/”go”/bunyi peluit, testi melakukan operan dada (*chest pass*) ke target A, kemudian menerima bola pantulan sambil bergeser ke target B dan melakukan operan dada (*chest pass*).
- 3) Testi melakukan operan dada sampai pada target F kemudian pada target F melakukan operan dada sebanyak dua kali lalu bergeser kembali ke E,D,C dan seterusnya
- 4) Testi diberikan tiga kali kesempatan dan masing-masing kesempatan berdurasi 30 detik. Kesempatan pertama merupakan latihan.
- 5) Hanya operan dada yang diperbolehkan

- 6) Skor 2 apabila operan dada mengenai tepat di dalam kotak sasaran atau garis sasaran
- 7) Skor 1 apabila operan dada mengenai ruang antara dua kotak sasaran
- 8) Skor 0 apabila kaki testi melewati garis batas operan; operan mengenai dua kali pada kotak B, C, D atau E; melakukan operan selain menggunakan operan dada
- 9) Skor tes ini dijumlahkan dari dua kali kesempatan pelaksanaan, yakni pelaksanaan kedua dan ketiga.

Gambar 3. Ilustrasi *Passing Test*



Sumber: (Bradford N.Strand, Rolayne Wilson, 1993: 96)

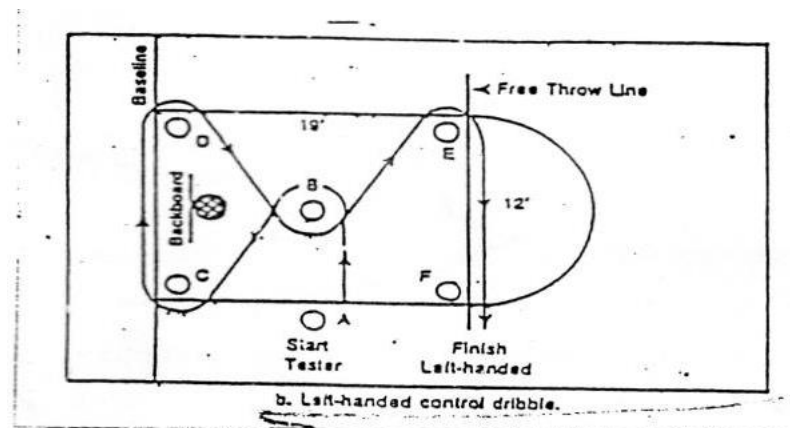
c. *Control Dribble*

Petunjuk Pelaksanaan:

- 1) Testi bersiap, membawa bola dengan tangan bukan dominan (*non-dominant*) dan berdiri di samping *cone A*
- 2) Pada aba-aba “yak”/”go”/bunyi peluit, testi mendribble bola dengan tangan bukan dominan ke *cone B*

- 3) Testi memutari *cone* B menuju ke *cone* C, kemudian menuju *cone* D dan kembali lagi memutari *cone* B menuju *cone* E dan menyelesaikan dribble di *cone* F
- 4) Ketika memutar di *cone* B pertama kali, testi menggiring bola menggunakan tangan satunya
- 5) Testi dinyatakan menyelesaikan rangkaian tes ini ketika berhasil melewati *cone* F dengan kedua kakinya
- 6) Seorang testi yang kehilangan kendali bola harus mengambil kembali bolanya lalu melanjutkan menggiring bola di titik tersebut
- 7) Testi yang gagal melakukan tes ini harus mengulang dari awal
- 8) Kesalahan penguasaan bola (*travelling, double dribbling, mendribble bola disisi luar ataupun dalam cone*) *void trial*.
- 9) Testi diberikan tiga kali kesempatan. Kesempatan pertama merupakan latihan.
- 10) Waktu rata-rata adalah skor yang digunakan pada tes ini. Skor pelaksanaan dicatat dengan ketelitian 1/10 detik. Skor tes ini dijumlahkan dari dua kali kesempatan pelaksanaan, yakni pelaksanaan kedua dan ketiga.

Gambar 4. Ilustrasi *Control Dribble Test*



Sumber: (Bradford N.Strand, Rolayne Wilson, 1993: 97)

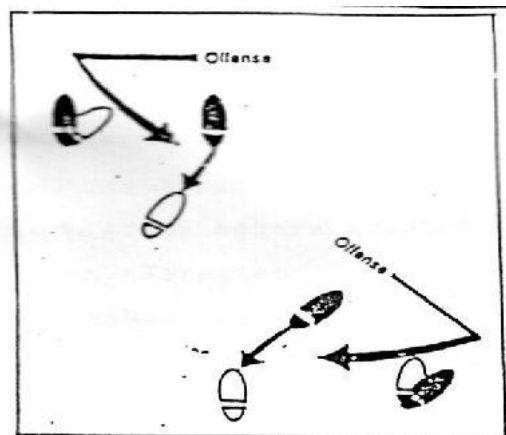
d. *Defensive movement*

Petunjuk Pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri pada garis A membelakangi ring basket
- 2) Pada aba-aba “yak”/”go”/”bunyi peluit, testi bergeser secara slide ke kiri menuju garis B
- 3) Ketika sampai pada garis B testi harus menyentuh luar garis B dengan tangan kirinya
- 4) Setelah itu testi bergeser ke garis C dengan cara yang sama dan menyentuh luar garis C dengan tangan kanan
- 5) Begitu seterusnya sampai testi kembali lagi ke garis A
- 6) Kaki testi tidak boleh meyilang ketika bergeser, apabila terjadi maka testi harus mengulangi dari awal

- 7) Testi mengulang apabila testi bergeser dengan kaki menyilang; tangan tidak menyentuh luar garis; testi berhenti sebelum tangan menyentuh garis
- 8) Testi diberikan tiga kali kesempatan. Kesempatan pertama merupakan latihan.
- 9) Waktu rata-rata adalah skor yang digunakan pada tes ini. Skor pelaksanaan dicatat dengan ketelitian 1/10 detik. Skor tes ini dijumlahkan dari dua kali kesempatan pelaksanaan, yakni pelaksanaan kedua dan ketiga.

Gambar 5. Ilustrasi *Defensive Movement Test*



Sumber: (Bradford N.Strand, Rolayne Wilson, 1993: 97)

3. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Dari percobaan dan survei dari AAHPERD *Basketball Test* yang berjumlah 4 butir tes, yakni: a) *speed spot shooting*, b) *passing test*, c) *control dribble test*, d) *defensive movement test* telah ditetapkan validitas dan reabilitas sebagai berikut:

Tabel 1. Validitas dan Reabilitas

Bentuk tes	Validitas	Reabilitas
<i>Speed Spot Shooting</i>	0.37-0.91”	0.87-0.95* 0.84-0.95’
<i>Passing Test</i>	0.37-91”	0.82-0.91* 0.88-0.96’
<i>Control Dribble Test</i>	0.37-91”	0.93-0.97* 0.88-0.95’
<i>Defensive Movement Test</i>	0.37-91”	0.95-0.96* 0.90-0.97’
<i>Total Test Battery</i>	0.37-91”	-

Sumber: (Bradford N.Strand, Rolayne Wilson, 1993: 95)

Keterangan:

”= untuk semua tingkatan/untuk wanita dan laki-laki

* = untuk wanita

’ = untuk laki-laki

4. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diambil perlu dianalisis untuk ditarik suatu kesimpulan. sebuah data tidak akan berarti apabila tidak melewati proses analisis data. Oleh karena itu, analisis data ini diperlukan guna mengetahui kesimpulan dari data yang diperoleh. Berikut adalah urutan analisis data yang diperoleh:

1. Mencatat hasil atau nilai yang diperoleh berdasarkan petunjuk tes AAHPERD *Basketball Test* yang telah dilakukan oleh masing-masing peserta testi.
2. Kemudian hasil itu diubah menjadi *t-score* untuk memiliki satuan nilai yang sama agar memudahkan peneliti untuk mengkategorikan.

3. Hasil *t-score* selanjutnya dicari nilai maksimum, minimum, mean, standar deviasi, median, modus dan jumlah.
4. Tiga macam *t-score* tersebut dijumlahkan yang merupakan keterampilan bermain bola basket.
5. Ketiga macam *t-score* tersebut dimasukkan ke dalam 5 kategori yaitu Baik Sekali, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik, Sangat Kurang. Menurut Sudijono (2006) pengkategorian berdasarkan mean dan standar deviasi sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian

<i>Interval Score</i>	Kategori
$M + 1,5SD < X$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5SD$	Baik
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Cukup
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Kurang Baik
$X \leq M - 1,5SD$	Sangat Kurang

Sumber: (Sudijono, 2006: 61)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan satu variabel tanpa adanya pengujian hipotesis atau menghubungkan variabel satu dengan yang lainnya. Pada saat melakukan pengukuran keterampilan dasar bermain bola basket dikategorikan menjadi lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat kurang baik. Keempat item tes ini merupakan *battery test* sehingga pelaksanaannya harus berurutan. Rerata dari keempat butir tes masing-masing dicari *t-score* agar memiliki satuan yang sama. Hasil ketiga item tes kemudian dijumlahkan, dari jumlah tersebut kategori tingkat keterampilan dasar bermain bola basket ditentukan sesuai dengan ketentuan kategori. Berdasarkan data hasil tes yang telah diubah kedalam *t-score* diperoleh nilai maksimum sebesar 230,29; nilai minimum 144,11; rerata sebesar 200,00 dan standar deviasi 24,42; dan jumlah skor total setelah di ubah kedalam *t-score* sebesar 3000,00. Setiap skor mentah diperoleh dari percobaan ke 2 dan ke 3 pada setiap item tesnya.

1. Hasil Pengolahan Data Keseluruhan

Berikut ini adalah data hasil *t-score* dari keseluruhan skor mentah yang telah dibagi kedalam lima kategori keterampilan dengan menggunakan rumus Anas Sudijono seperti pada tabel:

Tabel 3. Kategorisasi Hasil Tes Keseluruhan

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Total (%)
1	Sangat Baik	$236,63 < X$	0	0
2	Baik	$212,21 < X \leq 236,63$	5	33,3
3	Cukup	$187,79 < X \leq 212,21$	6	40
4	Kurang	$163,37 < X \leq 187,79$	3	20
5	Sangat Kurang	$X \leq 163,37$	1	6,7
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkatan keterampilan bermain bola basket peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan dengan keterampilan sangat baik sebanyak 0 orang atau sebesar 0%; peserta dengan keterampilan baik sebanyak 5 orang atau sebesar 33,3%; peserta dengan keterampilan cukup baik sebanyak 6 orang atau sebesar 40%; peserta dengan keterampilan kurang baik sebanyak 3 orang atau sebesar 20%; dan peserta dengan keterampilan sangat kurang baik sebanyak 1 orang atau sebesar 6,7%.

2. Hasil Pengolahan Tiap Item Tes

a. *Passing Test*

Berdasarkan hasil tes keterampilan *passing* diperoleh data sebagai berupa rata-rata hasil tes sebesar 28,77; median sebesar 29,00; nilai tertinggi sebesar 33,00; nilai terendah sebesar 24,00; standar deviasi sebesar 2,63; modus sebesar 29,00 dan jumlah skor total sebesar 431,50. Hasil skor mentah *passing test* setelah diubah kedalam *t-score*

diperoleh skor rata-rata sebesar 50,00; median sebesar 50,89; nilai tertinggi sebesar 66,09; nilai terendah sebesar 31,88; standar deviasi sebesar 10,00; modus sebesar 50,89 dan jumlah skor total setelah di ubah kedalam *t-score* sebesar 750,00. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan keterampilan passing bola basket kedalam lima kategori:

Tabel 4. Kategorisasi Hasil *Passing Test*

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Total (%)
1	Sangat Baik	$65 < X$	1	6,7
2	Baik	$55 < X \leq 65$	4	26,7
3	Cukup	$45 < X \leq 55$	5	33,3
4	Kurang	$35 < X \leq 45$	4	26,7
5	Sangat Kurang	$X \leq 35$	1	6,7
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel, diketahui peserta yang memiliki keterampilan *passing* sangat baik sebanyak 1 anak atau sebesar 6,7%, peserta dengan keterampilan *passing* baik sebanyak 4 orang atau sebesar 26,7%, peserta dengan keterampilan *passing* cukup baik sebesar 5 orang atau sebesar 33,3%, peserta dengan keterampilan *passing* kurang baik sebanyak 4 orang atau sebesar 26,7% dan 1 peserta memiliki kemampuan *passing* sangat kurang baik atau sebesar 6,7%.

b. *Shooting Test*

Berdasarkan hasil tes keterampilan *shooting* diperoleh data sebagai berikut: rata-rata hasil tes sebesar 12,27; median sebesar 12,50; nilai tertinggi sebesar 16,00; nilai terendah sebesar 7,00; standar deviasi sebesar 2,16; modus sebesar 10,05 dan jumlah skor total sebesar 184,00. Skor mentah tersebut kemudian diubah kedalam *t-score* kemudian diperoleh skor rata-rata sebesar 50,00, median sebesar 51,08; nilai tertinggi sebesar 67,27; nilai terendah sebesar 25,64; standar deviasi sebesar 10,00; modus sebesar 41,83 dan jumlah skor total setelah di ubah kedalam *t-score* sebesar 750,00. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan keterampilan *shooting* bola basket kedalam lima kategori:

Tabel 5. Kategorisasi Hasil *Shooting Test*

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Total (%)
1	Sangat Baik	$65 < X$	1	6,7
2	Baik	$55 < X \leq 65$	4	26,7
3	Cukup	$45 < X \leq 55$	5	33,3
4	Kurang	$35 < X \leq 45$	4	26,7
5	Sangat Kurang	$X \leq 35$	1	6,7
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel, diketahui peserta yang memiliki keterampilan *shooting* sangat baik sebanyak 1 orang atau sebesar 6,7%, peserta dengan keterampilan *shooting* baik sebanyak 4 orang atau sebesar 26,7%, peserta dengan keterampilan *shooting* cukup baik sebesar 5

orang atau sebesar 33,3%, peserta dengan keterampilan *shooting* kurang baik sebanyak 4 orang atau sebesar 26,7% dan 1 peserta memiliki kemampuan *shooting* sangat kurang baik atau sebesar 6,7%.

c. *Dribble test*

Berdasarkan hasil *dribble test* diperoleh rata-rata sebesar 13,09; median sebesar 12,83; nilai tertinggi sebesar 16,50; nilai terendah sebesar 11,66; standar deviasi 1,21; jumlah skor total 196,34. Skor mentah tersebut kemudian diubah kedalam *t-score* kemudian diperoleh skor rata-rata sebesar 50,00; median sebesar 52,14; nilai tertinggi sebesar 61,82; nilai terendah sebesar 21,89; standar deviasi sebesar 10,00 dan jumlah skor total *dribble test* 750,00. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan keterampilan *dribble* bola basket kedalam lima kategori:

Tabel 6. Kategorisasi Hasil *Dribble Test*

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Total (%)
1	Sangat Baik	$65 < X$	0	0
2	Baik	$55 < X \leq 65$	6	40
3	Cukup	$45 < X \leq 55$	7	46,7
4	Kurang	$35 < X \leq 45$	1	6,7
5	Sangat Kurang	$X \leq 35$	1	6,7
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel, diketahui peserta yang memiliki keterampilan *dribble* sangat baik sebanyak 0 orang atau sebesar 0%, peserta dengan

keterampilan *dribble* baik sebanyak 6 orang atau sebesar 40%, peserta dengan keterampilan *dribble* cukup baik sebesar 7 orang atau sebesar 46,7%, peserta dengan keterampilan *dribble* kurang baik sebanyak 1 orang atau sebesar 6,7% dan peserta yang memiliki kemampuan *dribble* sangat kurang baik sebanyak 1 orang atau sebesar 6,7%.

d. *Defensive movement*

Berdasarkan hasil *devensive movement test* diperoleh rata-rata sebesar 14,20; median sebesar 14,35; nilai tertinggi sebesar 16,13; nilai terendah sebesar 12,25; standar deviasi 0,97; jumlah skor total 213,05. Skor mentah tersebut kemudian diubah kedalam *t-score* kemudian diperoleh skor rata-rata sebesar 50,00; median sebesar 48,54; nilai tertinggi sebesar 70,17; nilai terendah sebesar 30,15; standar deviasi sebesar 10,00 dan jumlah skor total *devensive movement test* 750,00. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan keterampilan *devensive movement test* kedalam lima kategori:

Tabel 7. Kategorisasi Hasil *Defensive Movement Test*

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Total (%)
1	Sangat Baik	$65 < X$	2	13,3
2	Baik	$55 < X \leq 65$	2	13,3
3	Cukup	$45 < X \leq 55$	7	46,7
4	Kurang	$35 < X \leq 45$	3	20
5	Sangat Kurang	$X \leq 35$	1	6,7
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel, diketahui peserta yang memiliki keterampilan *deensive movement* sangat baik sebanyak 2 orang atau sebesar 13,3 %, peserta dengan keterampilan *deensive movement* baik sebanyak 2 orang atau sebesar 13,3%, peserta dengan keterampilan *deensive movement* cukup baik sebesar 7 orang atau sebesar 46,7%, peserta dengan keterampilan *deensive movement* kurang baik sebanyak 3 orang atau sebesar 20% dan peserta yang memiliki kemampuan *deensive movement* sangat kurang baik sebanyak 1 orang atau sebesar 6,7%.

B. Pembahasan

Tes keterampilan yang meliputi *passing, shooting, dribbling, defensive movement* merupakan langkah awal dan sudah menjadi keterampilan utama untuk mencapai suatu target prestasi dalam cabang olahraga basket. Seorang pemain bola basket dapat dikatakan terampil jika menguasai keterampilan dasar bermain bola basket. Oleh karena itu keterampilan dasar bermain bola basket sangat penting untuk dikuasai setiap pemain bola basket.

Menurut Nasihudin & Hariyadin (2021), keterampilan merupakan ukuran yang dimiliki seseorang untuk membuat atau mewujudkan sesuatu, baik bersifat materi maupun non materi yang dapat dijadikan modal dalam mencapai tujuan. Penguasaan keterampilan kecabangan olahraga perlu dimiliki oleh setiap pemain olahraga (Karisman, 2020). Keterampilan

merupakan kapasitas seseorang untuk melaksanakan sebagai tugas dalam pekerjaan tertentu (Robbins et al., 2018).

Setiap individu atau pemain bola basket yang dapat menguasai keterampilan dasar dengan baik tentunya akan memberikan permainan yang efektif dan efisien. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, peserta dengan tingkat keterampilan dasar berkategori cukup baik lebih mendominasi dibandingkan dengan kategori lainnya.

Pada tes keterampilan passing, akurasi peserta memiliki akurasi yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya poin 0 saat melakukan passing. Kemudian yang menyebabkan kurang maksimalnya perolehan poin karena banyak peserta yang terburu-buru sehingga saat bola dipantulkan ke tembok terlalu kencang yang menyebabkan peserta tidak siap dalam menerima bola pantulan dan terpental jauh. Karena hal itu, waktu yang tersedia untuk melakukan tes terpotong peserta untuk mengambil bola, sehingga mendapatkan hasil yang kurang maksimal.

Pada tes keterampilan *shooting*, sebagian peserta dapat dikatakan konsisten dalam melakukan *shooting*. Hal ini ditunjukkan dengan dengan konsistensinya dalam mendapatkan poin. Walaupun begitu, juga banyak peserta kurang memanfaatkan kesempatan untuk melakukan *lay-up* yang peluang masuknya bola lebih besar. Selain itu, beberapa siswa juga terburu-buru dalam melakukan *shooting* sehingga *power* yang digunakan untuk melakukan *shooting* kurang terkontrol dengan baik, sehingga *shooting* yang dilakukan memantul jauh dan membutuhkan waktu untuk mengambil bola.

Terakhir, beberapa peserta kurang cekatan dalam melakukan *rebound* bola. Hal ini menyebabkan waktu kurang efisien.

Pada tes keterampilan *dribble*, Sebagian besar peserta melakukan teknik *dribble* tinggi pada saat lurus sehingga *dribble* dapat dilakukan dengan cepat, kemudian melakukan teknik *dribble* rendah saat memutar cone sehingga *ball handling* dapat dilakukan dengan baik. Menurut Arifin dan Raihan (Putra, K. P. E., & Astuti, B 2023:17), *ball handling* merupakan salah satu teknik dasar yang membantu pemain mempelajari cara memainkan bola supaya mereka dapat memainkan bola dan mengenali bola dengan baik. Hal yang dilakukan tersebut membuat efisiensi waktu lebih baik. Selain itu, sebagian besar peserta tidak melakukan deselerasi pada saat akan mencapai *finish*. Hal ini membuat kecepatan *dribble* lebih maksimal.

Pada tes keterampilan *Defensive Movement*, sebagian peserta melakukan deselerasi saat akan mencapai cone terakhir yang menyebabkan hasil kurang maksimal. Kemudian, kondisi fisik yang dimiliki tiap peserta berbeda baik dari postur, stamina, kecepatan, dan kelincahan. Hal ini membuat perbedaan pada hasil tes yang dilakukan.

Menurut Prasetyo (2013), faktor keterampilan bermain bola basket ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam faktor internal mencakup teknik, psikologis, dan fisik. Sedangkan faktor eksternal meliputi fasilitas, motivasi, dan lingkungan. Dari seluruh hasil yang sudah dijelaskan, terdapat beberapa faktor baik internal dan eksternal yang

mempengaruhi keterampilan bermain bola basket peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan.

Faktor kondisi fisik menjadi faktor internal yang mempengaruhi keterampilan dasar bermain bola basket pada peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan. Menurut Sugiyanto (1996) kondisi fisik adalah kemampuan memfungsikan organ-organ tubuh dalam melakukan aktivitas fisik. Kondisi fisik yang dimiliki peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan berbeda satu dengan lainnya. Peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan beranggotakan anak kelas X, XI, dan XII. Hal ini tentunya tiap anak memiliki perbedaan kondisi fisik. Kondisi fisik anak kelas XII pasti akan berbeda dengan peserta yang masih duduk di kelas X.

Kemudian faktor eksternal yang dimaksud meliputi sarana, prasarana, dan juga latihan. Aclubra (Al Asad, 2020) menjelaskan bahwa sarana prasarana olahraga adalah semua sarana prasarana olahraga yang meliputi semua lapangan dan bangunan olah raga beserta perlengkapannya untuk melaksanakan program kegiatan olahraga. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMA Negeri 2 Banguntapan cukup memadai. SMA Negeri 2 Banguntapan memiliki lapangan serbaguna yang dapat digunakan untuk basket, voli dan tennis. Di dalamnya juga terdapat *ring* dengan kondisi yang baik. Bola yang digunakan peserta juga dalam kondisi yang baik.

Latihan adalah proses melakukan kegiatan olahraga yang telah direncanakan secara sistematis dan terstruktur dalam jangka waktu yang

lama untuk meningkatkan kemampuan gerak baik dari segi fisik, teknik, taktik, dan mental untuk menunjang keberhasilan siswa atau atlet dalam memperoleh prestasi olahraga yang maksimal (Langga & Supriyadi, 2016). Latihan yang baik dalam artian latihan yang terstruktur, teratur, dan sistematis dapat memberikan hasil yang maksimal. Ekstrakurikuler SMA 2 Banguntapan memiliki 2 pelatih yang berbeda dengan total 3 kali latihan dalam 1 minggu. Jadwal latihan dengan pelatih pertama dilaksanakan pada hari Selasa dan Jumat. Kemudian jadwal latihan dengan pelatih ke-2 dilakukan secara fleksibel saat hari libur. Latihan dilakukan masing-masing 2 jam perharinya. Frekuensi latihan ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan dirasa sudah cukup dengan 3 kali pertemuan tiap minggunya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Ada kendala dalam menentukan waktu pelaksanaan penelitian karena bertepatan dengan kegiatan studytour, penilaian akhir taun, dan juga sebagian besar peserta ekstrakurikuler sedang mengikuti event sehingga sudah tidak ada jadwal ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 2 Banguntapan pada semester 2. Oleh karena itu, peneliti berdiskusi terlebih dahulu dengan pembina ekstrakurikuler untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitiannya.

2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi tes kemampuan motorik, yaitu faktor fisiologis dan psikologis.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan tingkat keterampilan dasar bermain bola basket peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan dengan keterampilan sangat baik sebanyak 0 orang (0%), peserta dengan keterampilan baik sebanyak 5 orang (33,3%), peserta dengan keterampilan cukup baik sebanyak 6 orang (40%), peserta dengan keterampilan kurang baik sebanyak 3 orang (20%) dan peserta dengan keterampilan sangat kurang baik sebanyak 1 orang (6,7%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan tingkat keterampilan dasar bermain bola basket peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Banguntapan masuk ke dalam kategori cukup baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani/pelatih/pembina dapat menjadikan acuan untuk mengembangkan metode latihan agar hasil dari latihan lebih maksimal.
2. Bagi peserta dapat mengevaluasi dapat mengevaluasi keterampilan dasar bermain bola basket, sehingga memunculkan motivasi dan semangat untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain bola basket agar dapat memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 2 Banguntapan agar bersungguh-sungguh dalam mengikuti latihan sesuai jadwal yang ada serta selalu memotivasi diri dalam hal meningkatkan kemampuan bermain bola basket.
2. Bagi pelatih agar lebih memaksimalkan potensi yang dimiliki setiap pemain, sebagai contoh pemain yang memiliki tingkat akurasi shooting yang bagus agar lebih dimaksimalkan potensinya.
3. Bagi peneliti agar lebih dapat memperhatikan masalah-masalah dalam keterbatasan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, Winda Putri, Agus Tomi, and Dona Sandy Yudasmara. 2020. "Survei Pembinaan Ekstrakurikuler Bolabasket Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas." *Sport Science and Health* 2(1):32–38.
- Al Asad, Hafiez, dkk. (2020). Survei Sarana dan Prasarana Olahraga di SMPNegeri Sekecamatan Prabumulih Timur. *Jurnal Muara Olahraga*, 3 (1):11-20.
- Altavilla, G., D'isanto, T., & Francesca, D. (2020). The educational value of rules in basketball. *Journal of Human Sport and Exercise*, 15(4), s1195–s1203.
- Amber, V. (2016). *Petunjuk untuk Pelatih & Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya
- Anas, Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Apifa, W. A. P., Ilham, & Iqroni, D. (2020). Profil Keterampilan Shooting Free Throw Atlet Bola Basket. *Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia Volume 1 Nomor 1 (2020) E-ISSN:*, 1(1), 30– 36.
- Asrori. (2020). *Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner*. Banyumas: Pena Persada.
- Cahyadi, P., Susianti, E., & Kurniawan, F. (2022). Optimalisasi Keterampilan Bola Basket Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 4079–4089.
- Candra, O., Dupri, Gazali, N., Khairullazi, & Oktari, A. (2019). Sosialisasi Kondisi Fisik Bola Basket Pada Siswa Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. *Community Education Engagement Journal*, 1(1), 58–66.
- Darmawan, A. B., Januarto, O. B., & Wahyud, U. (2016). Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling , Passing Dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMP Negeri 2 Kota Malang. *Pendidikan Jasmani*, 26(2), 351–364.
- Dinata, Windo Wiria, and Lismadiana. 2019. "Pengaruh Latihan Medicine Ball Dan Koordinasi Terhadap Kemampuan Passing Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket." *Sporta Sainika* 4(1):21–40.
- FIBA , C. (2022). *Official Basketball Rules*. Mies, Switzerland: FIBA
- FIBA , C. (2023). *Official Basketball Rules*. Manila, Philippines: FIBA
- FIBA. (2018). *FIBA 2018 Official Basketball Rules*. Jakarta: Perbasi

- Gani, J. N. (2021). Meningkatkan Gerak Dasar Mendribble Dalam Permainan Bola Basket Melalui Metode Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas V SDN No. 68 Kota Timur Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1427.
- Handayani, H. Y. (2019). Sosialisasi Streching Dinamis Bola Basket Bersama Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia Kabupaten Bangkalan Di Sekolah Dasar Negeri Keraton 3. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 24–33.
- Iqbal, K., Abdurrahman, A., & Ifwandi, I. (2015). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai dan Keseimbangan terhadap Keterampilan Jump Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Atlet Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 1(2)
- Junus. (2017). Keterampilan Berbahasa Tulis. Makasar: Badan penerbit Universitas Negeri Makasar. (35-48).
- Langga, Z. A., & Supriyadi. (2016). Pengaruh Model Latihan Menggunakan Metode Praktik Distribusi Terhadap Keterampilan Dribble Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket SMPN 18 Malang. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 01(01), 90-104.
- Lopes, M. C., Greco, P. J., & Morales, J. C. P. (2015). Teaching Games For Understanding in Basketball Camp: the Impact on Process and Product Performance. *RICYDE: Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*, 11(41), 226–244.
- Lulu, L., & Siaga, R. (2020). *Jago Bola Basket*. Tangerang Selatan: Cemerlang
- Munandar, M. A. 2021. Survei Keterampilan Dribbling, Passing Dan Shooting Bermain Bola Basket Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket Putra SMA Negeri 2 Kota Jambi. Jambi: Universitas Jambi.
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(04), 733–743.
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: PT. Intan Sejati.
- Oliver, Jon., Wawan Eko Yulianto, & Iman Setiadji. (2014). *Ensiklopedia pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan: : Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- PB. PERBASI. (2000). *Peraturan permainan bola basket*. Jakarta: PB PERBASI.

- PERMENDIKBUD. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Pradipta, I Gusti Agung Bagus, dkk. 2017. “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerles Pengenalan Teknik Dasar Bola Basket. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknologi*. Volume 6. 1-13.
- Pranatha.(2017). Implementasi Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bola Basket. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 1 (1).
- Prasetyo, D. W. (2013). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bola basket Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Pandak. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181
- Putra dan Kartiko, 2014, Penerapan Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2).
- Putra, K. P. E., & Astuti, B. (2023). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 1(1), 168-177.
- Rubiana, Imam. 2017. “Pengaruh Pembelajaran Shooting (Free Throw) Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil Shooting (Free Throw) Dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Soliwangi*. Volume 3. Edisi Khusus (248-257).
- Rustanto, H. 2017. Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. 6 (2). 75-86.
- Strand, Bradford N. & Wilson, Rolayne. (1993). *Assessing Sport Skills*. USA: Human Kinetics Publishers.
- Sugiyanto. (1996). *Perkembangan Dan Belajar Motorik*. Jakarta: Departemen Pendidikan
- Sugiyono (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.

- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sujarwo, Deni. 2018. "Pelaksanaan Ekstrakurikuler Bola Basket Di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu." *Kinestetik: Jurnal Pendidikan Jasmani* 2(1).
- Tsay. C.Y., Ho, W.H., Lii, Y.K., Huang, C.L. (2006). The Kinematics Analysis of Basketball Three Point Shoot After". *ISBS Symposium*. Hal 276.
- Wicaksono, Puput 2014. Kontribusi Konsentrasi Terhadap Hasil Shooting Under Basket pada Atlet Putra Klub Bola Basket Guardians Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. Vol 2. No 1 Halaman 4
- Yuliandra, Rizki, and Eko Bagus Fahrizqi. 2019. "Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket." *Journal of S.P.O.R.T* 3(1):51–55.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



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

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1113/UN34.16/PT.01.04/2024

8 Juli 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Banguntapan
Jalan Imogiri Timur, Glondong, Wirokerten, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55194**

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

Nama : Adiyatma Ramadani
NIM : 20601241063
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Keterampilan Basket pada Peserta Ekstrakurikuler Basket SMA Negeri 2 Banguntapan
Waktu Penelitian : 9 - 31 Juli 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.



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

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan; NIP 19770218 200801 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLARAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. BANTUL
SMAN 2 BANGUNTAPAN

SMAN 2 BANGUNTAPAN

Alamat : Glondong, Wirokerten, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, Telp. 0274 (4537322)
Website : <http://sma2banguntapan.sch.id> Email : sman2banguntapan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.7.22.1/706

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Adiyatma Ramadani
NIM : 20601241063
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi -S1
Perguruan Tinggi : UNY

Benar-benar Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul dengan judul "Tingkat Keterampilan Basket pada Peserta Ekstrakurikuler Basket SMA Negeri 2 Banguntapan" yang dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2024.

Demikian Surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Bantul, 12 Juli 2024

Kepala Sekolah,



Tri Giharto, S.Pd., M.Pd
NIP. 196709051989031011

Lampiran 3. Uji Validasi Alat

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**
DINAS KOPERASI UKM PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN
UPTD METROLOGI
ꦱꦸꦭꦸꦥꦏꦁꦧꦠꦸꦭꦩꦺꦠꦺꦫꦺꦒꦶ
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 70 Bantul Kode Pos 55714
Telp. 0274 - 2811300 Email : upt.metrologi@bantulkab.go.id

SERTIFIKAT PENGUJIAN
VERIFICATION CERTIFICATE
Nomor : 678 / UW - 1 / VIII / 2024

No. Order	: 00529
Diterima tgl	: 7 Agustus 2024

ALAT
Equipment

Nama	: Stopwatch	Tipe/Model	: FS-860
Kapasitas	: -	Nomor Seri	: -
Daya Baca	: 0,001 s	Merek/Buatan	: FLOTT

PEMILIK
Owner

Nama	: Adiyatma Ramadani
Alamat	: Karang Anom RT 06 Wonokromo, Pleret, Bantul

METODE, STANDAR, TELUSURAN
Method, Standard, Traceability

Metode	: -
Standar	: Stopwatch Digital Merk Casio
Telusuran	: BSML Regional II Yogyakarta

TANGGAL PENGUJIAN
Date of Verification : 7 Agustus 2024

LOKASI PENGUJIAN
Location of Verification : UPTD Metrologi Bantul

KONDISI LINGKUNGAN PENGUJIAN
Environment condition of Verification : Suhu : 30°C ; Kelembaban : 55%

HASIL PENGUJIAN
Result of verification : **LIHAT HALAMAN 2**

Bantul, 9 Agustus 2024
Kepala

Iwan Rasia Hertanto, ST, M.Sc.
NIP. 198112162010011010

Halaman 1 dari 2 Halaman

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA UPTD METROLOGI KABUPATEN BANTUL

Lampiran 4. Data Mentah AAHPERD *Basketball Test*

No	Nama	Passing		Shooting		Dribble		Defensive Movement	
		1	2	1	2	1	2	1	2
1	Jericho	28	23	7	7	15,21	14,6	14,33	14,88
2	Raynor	28	26	14	18	13,41	13,27	15,24	15,22
3	Nathan	26	32	13	12	16	17	15,22	14,51
4	Riskal	28	32	11	10	12,49	11,93	15,8	16,45
5	Rafi	31	32	11	12	13,78	12,35	13,9	13,94
6	Tama	33	30	12	9	12,14	11,17	12,5	12,76
7	Sheva	35	31	12	17	12,28	13,21	14,37	15,21
8	Bagas	27	29	14	12	12,22	13,44	14,22	13,46
9	Aldo	30	28	11	13	13,2	11,4	13	11,5
10	Rama	25	27	10	12	12,12	12,34	14,44	14,27
11	Rizal	22	26	12	14	13,3	13,4	14,51	14,32
12	Ilham	26	26	13	15	13,43	13,1	14	14,15
13	Romy	30	32	15	12	12,5	12,11	13,1	13,5
14	Elzan	28	30	12	10	12,43	12,33	14,36	14,33
15	Rizki	32	30	13	15	13,34	13,18	14,24	14,37

Lampiran 5. Hasil Olah Data AAHPERD *Basketball Test*

No	Nama	Passing		Shooting		Dribble		Defensive		Jumlah Tscore
		Rerata	Tscore	Rerata	Tscore	Rerata	Tscore	Rerata	Tscore	
1	Jericho	25,50	37,59	7,00	25,64	14,91	35,04	14,61	45,85	144,11
2	Raynor	27,00	43,29	16,00	67,27	13,34	47,93	15,23	39,40	197,89
3	Nathan	29,00	50,89	12,50	51,08	16,50	21,89	14,87	43,17	167,03
4	Riskal	30,00	54,69	10,50	41,83	12,21	57,25	16,13	30,15	183,91
5	Rafi	31,50	60,39	11,50	46,45	13,07	50,20	13,92	52,93	209,97
6	Tama	31,50	60,39	10,50	41,83	11,66	61,82	12,63	66,25	230,29
7	Sheva	33,00	66,09	14,50	60,33	12,75	52,84	14,79	43,94	223,20
8	Bagas	28,00	47,09	13,00	53,39	12,83	52,14	13,84	53,75	206,37
9	Aldo	29,00	50,89	12,00	48,77	12,30	56,50	12,25	70,17	226,33
10	Rama	26,00	39,49	11,00	44,14	12,23	57,08	14,36	48,43	189,14
11	Rizal	24,00	31,88	13,00	53,39	13,35	47,85	14,42	47,81	180,94
12	Ilham	26,00	39,49	14,00	58,02	13,27	48,55	14,08	51,33	197,38
13	Romy	31,00	58,49	13,50	55,70	12,31	56,46	13,30	59,33	229,99
14	Elzan	29,00	50,89	11,00	44,14	12,38	55,85	14,35	48,54	199,41
15	Rizki	31,00	58,49	14,00	58,02	13,26	48,59	14,31	48,95	214,05
Mean		28,77	50,00	12,27	50,00	13,09	50,00	14,20	50,00	200,00
Med		29,00	50,89	12,50	51,08	12,83	52,14	14,35	48,54	199,41
Max		33,00	66,09	16,00	67,27	16,50	61,82	16,13	70,17	230,29
Min		24,00	31,88	7,00	25,64	11,66	21,89	12,25	30,15	144,11
SD		2,63	10,00	2,16	10,00	1,21	10,00	0,97	10,00	24,42
Sum		431,50	750,00	184,00	750,00	196,34	750,00	213,05	750,00	3000,00
Mo		29,00	50,89	10,50	41,83	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan *Passing Test*



Pelaksanaan *Shooting Test*



Pelaksanaan *Control Dribble Test*



Pelaksanaan *Defensive Movement Test*