

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TERHADAP MATERI PERMAINAN
BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PJOK
KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 WONOSARI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Kintan Daya Kusuma Ningrum
14601244045

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TERHADAP MATERI PERMAINAN
BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PJOK
KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 WONOSARI**

Oleh :

Kintan Daya Kusuma Ningrum
14601244045

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Wonosari yang berjumlah 154 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *proportional random sampling* dengan sampel yang berjumlah 34 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes *multiple choice*. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah 2 orang atau 5,88% berkategori sangat baik, 4 orang atau 11,76% berkategori baik, 20 orang atau 58,82% berkategori cukup, 8 orang atau 23,53% berkategori sangat baik dan 0 orang atau 0% berkategori sangat kurang. Berdasarkan hasil tersebut sebagian besar termasuk dalam kategori cukup.

Kata Kunci : pengetahuan, siswa kelas VIII, permainan bolabasket

**THE LEVEL OF STUDENT'S KNOWLEDGE ABOUT BASKETBALL GAME
IN PJOK AT THE EIGHTH GRADE STUDENTS
OF JUNIOR HIGH SCHOOL 4 WONOSARI**

**By
Kintan Daya Kusuma Ningrum
14601244045**

Abstract

The purpose of this research is to find out the level of student's understanding about basketball game in PJOK at the eighth grade students of Junior High School 4 Wonosari.

Kind of this research is a quantitative descriptive research. The method that used is the survey method. The population on this research is all of the eighth grade students of Junior High School 4 Wonosari which numbered 154 students. The sampling technique that used is proportional random sampling through 34 students. The instrument that used is a multiple choice test. The analysis technique that used is descriptive in percentage form.

The results of this research indicate that the average level of student's knowledge of the basketball game in PJOK at the eighth grade students of Junior High School 4 Wonosari are 2 students or 5.88% who are categorized excellent, 4 students or 11.76% who are categorized good, 20 students or 58.82% who are categorized sufficient, 8 students or 23.53% who are categorized deficient and 0 students or 0% who are categorized poor. Based on those results, almost all of the eighth students are categorized sufficient.

Keywords : knowledge, the eighth grade student, basketball game

SURAT PERNYATAAN

Saya yang Bertanda Tangan Dibawah ini :

Nama : Kintan Daya Kusuma Ningrum

NIM : 14601244045

Program Studi : PJKR

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi
Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran PJOK
Kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari

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

Yogyakarta, 3 Januari 2019

Yang menyatakan



Kintan Daya Kusuma N

NIM. 14601244045

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TERHADAP MATERI PERMAINAN
BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PJOK
KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 WONOSARI**

Disusun oleh:

Kintan Daya Kusuma Ningrum

Nim 14601244045

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 3 Januari 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Gunter M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN SISWA TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PJOK KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 WONOSARI

Disusun oleh:
Kintan Daya Kusuma Ningrum
NIM. 14601244045

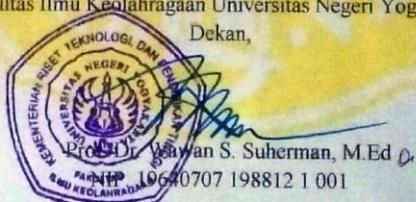
Telah dipertahankan di depan TIM penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 8 Januari 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Aris Fajar Pambudi, M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		29/1/2019
Nurhadi Santoso, M.Pd Sekretaris		20/1/2019
Tri Ani Hastuti, M.Pd. Penguji Utama		23/1/2019

Yogyakarta, 25 Januari 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Motto

1. Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kau harus menciptakannya.(Chris Grosser)
2. Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu. (Bobby Unser)
3. Hidup itu adalah menggambar tanpa menghapus. (John W. Gardner)
4. Jangan biarkan hal kemarin merenggut semangat di hari ini (Penulis)
5. Jangan menunggu waktu yang tepat, tetapi mulailah dari sekarang (Penulis)

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya sederhana ini untuk :

- Bapak dan ibuku tercinta (Wiyadi dan Sukeni Marigayani) juga Kakak-kakaku Awan Yudha, Danica Maespatala dan Christine Pramudani serta adikku Agatha Narulia yang selalu menyayangiku setulus hati dan memotivasi hidupku serta selalu mendoakan agar selalu mendapatkan yang terbaik untukku.
- Teman-teman PJKR E 2014 yang bertujuan bersama-sama untuk mencapai kesuksesan selama ini dan yang selalu ada dalam susah ataupun senang.
- Bagus Nasution, saudara dan teman-teman yang selalu memberikan motivasi, semangat dan doa yang luar biasa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjangkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusun tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran PJOK Materi Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Wonosari” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainnya penyusun tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd selaku Ketua Pengaji, Bapak Nurhadi Santosa, M.Pd selaku Sekertaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses pra proposal sampai selesaiannya TAS ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan TAS ini.
5. Bapak/ibu guru dan staff SMP Negeri 4 Wonosari yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Wiyadi, Ibu Sukeni Margiyani orang tua saya yang selalu memotivasi dan mendoakan setiap kegiatan saya.
7. Semua pihak, yang sudah membantu secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini sehingga Tugas Akhir Skripsi ini terselesaikan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 7 Januari 2019



Kintan Daya Kusuma N

NIM 14601244045

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBERAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Permainan Bolabasket.....	12

3. Peraturan Permainan Bolabasket	24
4. Materi Pembelajaran Bolabasket	26
5. Karakteristik Siswa Siswa Menengah Pertama	28
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian.....	35
B. Definisi Operasional Variabel.....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Uji Coba Instrumen	40
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	63
D. Keterbatasan Penelitian	64
DAFTAR PUSTAKA	65
<u>LAMPIRAN</u>	67

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Populasi Penelitian	36
Tabel 2. Sampel Penelitian.....	37
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian	39
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	44
Tabel 7. Standar Kriteria Objek	45
Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik	46
Tabel 9. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Peserta	47
Tabel 10. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Hakikat Dasar	48
Tabel 11. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Berdasarkan Hakikat Dasar	49
Tabel 12. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Teknik <i>passing</i>	50
Tabel 13. Kategorisasi Berdasarkan Teknik <i>passing</i>	51
Tabel 14. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Teknik <i>dribbling</i>	52
Tabel 15. Kategorisasi Berdasarkan Teknik <i>dribbling</i>	53
Tabel 16. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Teknik <i>Lay Up</i>	54
Tabel 17. Kategorisasi Berdasarkan Teknik <i>Lay Up</i>	55
Tabel 18. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Teknik <i>Shooting</i>	56
Tabel 19. Kategorisasi Berdasarkan Teknik <i>Shooting</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. <i>Passing Dada</i>	15
Gambar 2. Gerakan <i>Dribbling</i>	18
Gambar 3. Gerakan <i>Shooting</i>	22
Gambar 4. Lapangan Bolabasket	25
Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik	48
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Berdasarkan Faktor Hakikat Dasar.....	50
Gambar 7. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Teknik <i>Passing</i>	52
Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Teknik <i>Dribbling</i>	54
Gambar 9. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Teknik <i>Lay Up</i>	56
Gambar 10. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Teknik <i>Shooting</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Kuisioner Uji Coba	65
Lampiran 2. Hasil Data Uji Coba.....	71
Lampiran 3. Kuisioner Penelitian	78
Lampiran 4.Hasil Data Penelitian	84
Lampiran 5. Surat Ijin	99
Lampiran 6. Dokumentasi.....	103
Lampiran 7. Bahan Ajar.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Pendidikan juga pada umumnya dijadikan faktor tolak ukur kualitas setiap orang. Keberhasilan dalam bidang pendidikan sangat ditentukan oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara manusia yaitu pengajar (guru) dan yang diajar (peserta didik).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang, pendidikan dasar, pendidikan menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. (Permendiknas No. 22 Tahun 2006:157)

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang

pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Permendiknas No. 22 Tahun 2006:156). Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk jenjang SMP/MTs yang dirangkum dari Silabus Kurikulum 2013 revisi, yaitu aktivitas permainan bola besar dan kecil, aktivitas beladiri, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air dan keselamatan diri dan kesehatan. Mata pelajaran PJOK SMP/MTs dijabarkan ke dalam 8 ruang lingkup. Pada ruang lingkup permainan bola besar dan bola kecil sekolah dapat memilih satu atau berapa jenis permainan bola besar maupun bola kecil sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia dan kemampuan guru dalam mengajar. Pada kompetensi dasar seni beladiri, sekolah dapat memilih sesuai dengan kemampuan guru dan kesukaan siswa, dan untuk ruang lingkup renang, apabila sekolah tidak memiliki sarana dan prasarana maka boleh tidak diajarkan di sekolah.

Salah satu materi pendidikan jasmani yang diajarkan di SMP Negeri 4 Wonosari adalah materi permainan bolabasket. Permainan bolabasket adalah permainan yang membutuhkan fisik maupun mental pemainnya. Melalui permainan bolabasket siswa dapat meningkatkan jasmani maupun rohani, yaitu pada saat melakukan permainan tersebut dan dalam menyerap nilai yang terkandung dalam permainan bolabasket itu sendiri. Seperti pembelajaran olahraga yang lain permainan bolabasket mampu memberikan pendidikan karakter bagi siswanya. Permainan bolabasket adalah permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai. Permainan bolabasket merupakan permainan invasi dimana ada tim penyerang dan

bertahan, permainan bola basket adalah cabang olahraga beregu dimainkan secara beregu yang terdiri dari lima orang. Dalam permainan bolabasket dibutuhkan beberapa keterampilan seperti keterampilan menggiring bola (*dribbling*), mengumpam bola (*passing*) dan memasukan bola ke dalam keranjang (*shooting*). Apabila ketiga keterampilan bermain bolabasket ini dapat dilakukan maka besar kemungkinan suatu permainan bolabasket dapat berjalan. Permainan bolabasket membutuhkan beberapa sarana dan prasarana seperti : bolabasket, lapangan, ring basket, papan pantul dan tiang penyangga.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) bahwa dalam pembelajaran permainan bolabasket pada kelas VIII, guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Kurangnya antusias siswa dan kurangnya partisipasi aktif di dalam pembelajaran permainan bolabasket. Siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan cara mengajar yang membosankan untuk menyampaikan materi. Selain itu guru dalam proses pembelajaran masih seringkali membebaskan peserta didik untuk melakukan olahraga yang disukai, tidak berpedoman terhadap RPP yang telah disusun.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pengetahuan harus dimiliki oleh setiap peserta didik karena pengetahuan termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Namun permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran adalah pengetahuan peserta didik terhadap materi

bola besar kurang. Peserta didik belum mengetahui pengertian maupun teknik yang ada di dalam permainan bolabasket. Pemahaman dalam memahamikan materi dan menyatakan kembali masih mengalami kesulitan.

Dalam silabus pembelajaran Kurikulum 2013, Kompetensi Dasar untuk kelas VIII lebih menekankan pada permainan dimana siswa dituntut aktif dalam pembelajaran seperti disebutkan di Kompetensi dasar 3.1 Menganalisis dan mengkategorikan keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan; 4.1 Mempraktikkan perbaikan keterampilan salah satu permainan bola besar sesuai hasil analisis dan kategorisasi. Berbeda dengan kompetensi dasar untuk kelas VII 3.1 memahami gerak spesifik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional, 4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Selain itu kelas VII siswa yang baru memasuki masa peralihan dari Sekolah Dasar ke Sekolah Menengah Pertama dan baru diajarkan gerak dasar fundamental permainan bolabasket seperti, menggiring bola dengan berbagai cara dengan posisi diam dan bergerak dasar fundamental secara individual dengan menunjukkan nilai disiplin. Melempar dan menangkap bola dengan posisi diam dan bergerak dasar fundamental secara individual, berpasangan, atau berkelompok dengan menunjukkan nilai disiplin, kerjasama, dan toleransi.

Kurikulum 2013 yang untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Begitu juga dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dalam

berbagai permainan olahraga yang diajarkan, peserta didik diharapkan mampu memahami teknik- teknik dasar suatu olahraga melalui bermain permainan tersebut.

Mengingat dalam pembelajaran PJOK memerlukan pengetahuan yang sangat baik maka perlu diketahui apakah siswa belum mengetahui materi dari permainan bolabasket atau siswa mengetahui materi dari permainan bolabasket. Untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Bolabasket dalam Pembelajaran PJOK Kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan permainan bola basket masih berjalan dengan metode komando, yaitu guru memberikan perintah kepada siswa
2. Guru dalam proses pembelajaran masih seringkali membebaskan peserta didik untuk melakukan olahraga yang disukai, tidak berpedoman terhadap RPP yang telah disusun.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan terhadap permainan bolabasket.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka agar dapat mengkaji masalah yang timbul maka dibatasi pada “Belum diketahuinya Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket dalam Pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Seberapa tinggi pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari ?“.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

- a. Pemelitian ini dapat memberikan informasi menegenai tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi bolabasket di SMP Negeri 4 Wonosari

- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran atau masukan untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bolabasket.
 - c. Penelitian ini dapat digunakan untuk membuat model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket.
2. Secara praktis :
- a. Peneliti dapat mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wonosari.
 - b. Sebagai bahan pembelajaran tentang pengetahuan materi permainan dalam olahraga bolabasket.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut Suriyamantri yang dikutip oleh Lestari (2011:7), “Pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang diketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu”. Pengetahuan adalah merupakan hasil dari “Tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media masa maupun lingkungan. Juga pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil tahu dari manusia, yang sekedar menjawab pertanyaan “*what*”, misalnya apa air, apa manusia, apa alam, dan sebagainya (Nototatmodjo 2010:1).

Pengetahuan yang lebih menekankan pengamatan dan pengalaman inderawi dikenal sebagai pengetahuan empiris atau pengetahuan aposteriori. Pengetahuan ini bisa didapatkan dengan melakukan pengamatan dan observasi yang dilakukan secara empiris dan rasional. Pengetahuan empiris tersebut juga dapat berkembang menjadi pengetahuan deskriptif bila seseorang dapat melukiskan dan menggambarkan segala ciri, sifat, dan gejala yang ada pada objek empiris tersebut. Pengetahuan empiris juga bisa didapatkan melalui pengalaman pribadi manusia yang terjadi berulangkali. Misalnya, seseorang yang sering dipilih untuk memimpin organisasi dengan

sendirinya akan mendapatkan pengetahuan tentang manajemen organisasi. Menurut Lestari (2011:9) “secara garis besar pengetahuan dapat digolongkan dalam 3 kategori utama yakni: pengetahuan tentang apa yang baik dan buruk (etika/moral), pengetahuan tentang apa yang indah dan yang jelek (estetika) , Pengetahuan tentang apa yang benar dan apa yang salah (logika), pada dasarnya terdapat dua cara pokok bagi manusia untuk mendapatkan pengetahuan, yang pertama adalah mendasarkan diri kepada rasio dan yang kedua mendasarkan diri kepada pengalaman”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui dan bisa dibuktikan kebenarannya secara empirik, ada pula yang menyebutkan pengetahuan mencakup segenap apa yang diketahui tentang suatu objek yang didapat dari kenyataan (fakta) dengan melihat dan mendengar sendiri melalui panca indera yang diterima dengan tujuan untuk mendapatkan kepastian dan menghilangkan adanya prasangka sebagai akibat ketidak pastian yang terdapat di lingkungan sekitar. Pengetahuan manusia diperoleh melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media masa maupun lingkungan.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Sjamsuri yang dikutip oleh Ardillah Sanni (2012: 9) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

- 1) Umur
Umur adalah lamanya waktu hidup seseorang dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan sampai berulang tahun yang terakhir.
- 2) Pendidikan
Pendidikan adalah sebuah proses pengubahan dan tata laku seseorang atau kelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya

pengajaran dan pelatihan, maka jelas dapat kita kerucutkan sebuah visi pendidikan yaitu mencerdaskan manusia.

3) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari artinya makin cocok jenis pekerjaan yang diemban, maka makin tinggi pula tingkat kepuasan yang diperoleh.

b. Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010:10-19), dari berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan sepanjang sejarah, dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: cara tradisional atau non ilmiah (tanpa melalui penelitian ilmiah), dan cara modern atau cara ilmiah (melalui proses penelitian) adalah sebagai berikut:

1) Cara Memperoleh Kebenaran Non ilmiah

Cara kuno atau tradisional ini dipakai orang untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum ditemukannya metode ilmiah atau metode penemuan secara sistematis dan logis adalah dengan cara nonilmiah, tanpa melalui penelitian. Cara-cara penemuan pengetahuan pada periode ini antara lain meliputi:

- a) Cara Coba Salah (*Trial and Error*).
- b) Berdasarkan Pengalaman Pribadi.
- c) Cara akal Sehat (*Common Sense*).
- d) Kebenaran Melalui Wahyu.
- e) Kebenaran secara Intuitif.
- f) Melalui Jalan Pikiran.
- g) Induksi.
- h) Deduksi.

2) Cara Ilmiah dalam Memperoleh Pengetahuan

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut metode penelitian ilmiah, atau lebih populer disebut metodologi penelitian (*research methodology*), yang mencakup tiga hal pokok, yakni:

- a) Segala sesuatu yang positif, yakni gejala tertentu yang muncul pada saat dilakukan pengamatan.
- b) Segala sesuatu yang negatif, yakni gejala tertentu yang tidak muncul pada saat dilakukan pengamatan.

- c) Gejala-gejala yang muncul secara bervariasi, yaitu gejala-gejala yang berubah-ubah pada kondisi-kondisi tertentu.

Berdasarkan hasil pencatatan ini kemudian ditetapkan ciri-ciri atau unsur-unsur yang pasti ada pada suatu gejala. Selanjutnya hal tersebut dijadikan dasar pengambilan kesimpulan atau generalisasi. Selanjutnya diadakan penggabungan antara proses berpikir deduktif induktif verifikatif seperti yang dilakukan oleh Newton dan Galileo. Akhirnya lahir suatu cara melakukan penelitian, yang dewasa ini kita kenal dengan metode penelitian ilmiah (*scientific research method*).

c. Ilmu Pengetahuan Ilmiah

Ilmu pengetahuan ilmiah bersifat sistematis artinya ilmu pengetahuan ilmiah dalam upaya menjelaskan setiap gejala selalu berlandaskan suatu teori. Atau dapat dikatakan bahwa teori dipergunakan sebagai sarana untuk menjelaskan gejala dari kehidupan sehari-hari. Tetapi teori itu sendiri bersifat abstrak dan merupakan puncak piramida darisusunan tahap-tahap proses mulai dari persepsi sehari-hari/ bahasa seharihari, observasi/konsep ilmiah, hipotesis, hukum dan puncaknya adalah teori. Menurut Noerhadi T.H. (1998: 15) ciri-ciri yang sistematis dari ilmu pengetahuan ilmiah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Persepsi sehari-hari (bahasa sehari-hari).

Dari persepsi sehari-hari terhadap fenomena atau fakta yang biasanya disampaikan dalam bahasa sehari-hari diobservasi agar dihasilkan makna. Dari observasi ini akan dihasilkan konsep ilmiah.

2) Hasil Observasi (konsep ilmiah)

Untuk memperoleh konsep ilmiah atau menyusun konsep ilmiah perlu ada definisi. Dalam menyusun definisi perlu diperhatikan bahwa dalam definisi tidak boleh terdapat kata yang didefinisikan.

Terdapat dua jenis definisi, yaitu: definisi sejati dan definisi nir-sejati.

3) Hipotesis

Dari konsep ilmiah yang merupakan pernyataan-pernyataan yang mengandung informasi, 2 (dua) pernyataan digabung menjadi proposisi. Proposisi yang perlu diuji kebenarannya disebut hipotesis.

4) Hukum

Hipotesis yang sudah diuji kebenarannya disebut dalil atau hukum.

5) Teori

Keseluruhan dalil-dalil atau hukum-hukum yang tidak bertentangan satu sama lain serta dapat menjelaskan fenomena yang disebut teori.

2. Hakikat Permainan Bolabasket

a. Pengertian Permainan Bolabasket

Pada hakikatnya permainan bolabasket merupakan permainan beregu yang menggunakan bola besar. Untuk putra menggunakan bola ukuran 7 dan untuk putri menggunakan bola berukuran 6 untuk kategori remaja dan dewasa. Bolabasket dimainkan dilapangan oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari lima pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk

memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan keranjang sendiri dari serangan lawan. Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh. Menurut Wissel (1996: 2) “bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dengan lima per tim dengan tujuan mendapatkan nilai dengan memasukkan bola tim dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat dipassing, dribble, shoot dan rebound”.

Menurut Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia (2010: 1) pengertian “bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Pertandingan di kontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang commissioner, jika hadir.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bolabasket adalah permainan antara dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang dengan tujuan untuk mencetak skor sebanyakbanyaknya dan berusaha menghalangi lawan untuk mencetak skor dengan waktu yang sudah ditentukan.

b. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Teknik dasar bolabasket adalah cara- cara melakukan suatu gerakan dalam suatu permainan olahraga sesuai dengan peraturan yang ada telah ditetapkan dalam permainan olahraga tersebut. Teknik dasar yang terdiri dari *footwork* (olah kaki), *shooting* (menembak), *passing* (mengoper), dan menangkap, *dribble*, *rebound*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola dan bertahan (Wissel 1996: 2). Menurut

Faruq (2009: 37) beberapa “teknik dasar dalam permainan bola basket adalah melempar dan menangkap bola (*passing ball*), memantul-mantulkan bola (*dribbling ball*), dan menembakan bola ke dalam ring bolabasket (*shooting*)”.

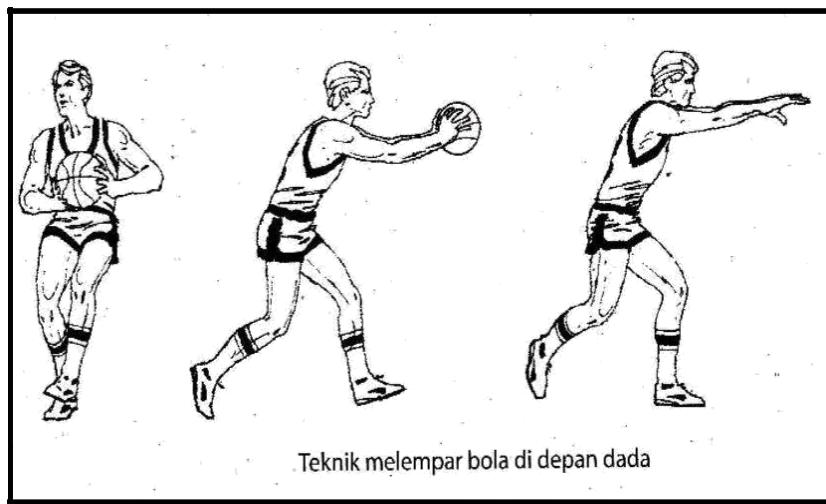
1) Teknik Dasar Mengoper Bola dan Menangkap Bola

Menurut Ahmadi (2007: 13), “*passing* berarti mengoper bola.” Operan merupakan teknik dasar pertama dalam bola basket. Dengan operan pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakukan tembakan. Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras, yang terpenting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Operan juga dapat dilakukan secara lunak. Jenis operan tersebut bergantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan teman, situasi teman, waktu, dan taktik yang digunakan. Untuk dapat melakukan operan yang baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik. Menurut Oliver (2007: 35), “umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan- tembakan yang berpeluang besar mencetak angka.” Ketepatan dalam memberikan umpan kepada teman tidak dapat diremehkan, hal tersebut bisa menjadi motivasi bagi rekan satu tim, menghibur penonton dan menghasilkan permainan yang tidak individualis. Seorang pengumpul yang terampil mampu melihat seluruh lapangan dan mengantisipasi perkembangan permainan yang sarat akan serangan dari lawan serta memberikan umpan yang tepat kepada rekan satu tim.

Umpaman yang tepat adalah umpan yang efektif yaitu dengan mempertimbangkan jarak dan kecepatan serta kecermatan saat mengumpan. Pada dasarnya sudah terdapat beberapa jenis umpan yang tepat menyesuaikan keadaan pada saat bertanding. Kesalahan yang sering terjadi pada saat rekan satu tim akan mengumpan adalah memberikan bola kepada rekan satu tim yang sedang di jaga ketat oleh lawan, hal tersebut harus dihindari pada saat permainan.

Menurut Ahmadi (2007: 13-16), teknik dasar mengoper (*passing*) dalam bola basket adalah sebagai berikut:

- a) Mengoper bola setinggi dada (*chest pass*),
- b) Mengoper bola dari atas kepala (*overhead pass*),
- c) Mengoper bola dengan di pantulkan (*bounce pass*)



Gambar 1. Passing Dada (Ahmadi 2007: 14)

Kegunaan khusus operan menurut Wissel (1996: 71) adalah:

- a) Mengalihkan bola dari daerah padat pemain
- b) Menggerakkan bola dengan cepat pada saat menyerang.

- c) Membangun permainan yang *offensive*.
- d) Mengoper ke rekan yang sedang terbuka (tanpa permainan lawan) untuk penembakan
- e) Mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan

Teknik menerima bola menurut Ahmadi (2007: 16) adalah sebagai berikut:

- a) Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola.
- b) Kedua lengan dijulurkan kedepan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola.
- c) Berat badan bertumpu pada kaki depan.
- d) Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan kebelakang, siku kedua lengan dibekuk hingga bola ditarik mendekati dada/badan.
- e) Badan agak condong ke depan.
- f) Berat badan bertumpu pada kaki belakang.
- g) Posisi bola dipegang di depan badan.

Menurut Kosasih (2008: 26), ada beberapa prinsip dasar dalam *passing* yang harus diajarkan, yaitu sebagai berikut:

- a) Kecepatan. Bola yang di *passing* harus tajam, cepat, tidak terlalu keras, dan tidak terlalu pelan.
- b) Target. setiap *passing* haruslah tepat pada target yang spesifik.
- c) *Timing*. Bola harus sampai pada penerima disaat yang tepat,tidak sebelum atau sesudahnya.
- d) Trik. Pemain yang melakukan *passing* harus berusaha menggunakan tipuan untuk mengelabui *defender*.
- e) Komunikasi. Komunikasi antar pemain sangat diperlukan untuk mengurangi resiko *turnover*.

Berdasarkan beberapa pandapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa operan dan tangkapan bola dalam bolabasket adalah mengoperkan bola kepada teman dalam satu tim yang bertujuan untuk melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakukan tembakan. Umpan yang tepat akan menghasilkan permainan yang baik dan menutup kemungkinan untuk tim lawan melakukan serangan.

Pengumpan yang baik adalah yang mampu mengarahkan umpan tepat pada sasaran dan mampu menguasai keseluruhan lapangan.

c. Teknik Dasar Menggiring Bola

Ahmadi (2007: 17), “menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada”. “*Dribbling* adalah usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang” (Sumiyarsono 2002: 40). Pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai. Menggiring bola harus dengan satu tangan. *Dribbling* atau menggiring bola dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tangan kanan atau tangan kiri. Kegunaan menggiring adalah membuka serangan dan menerobos pertahanan lawan atau memperlambat tempo permainan. Menggiring dibagi menjadi dua cara yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk menghindari bola dari jangkauan lawan sedangkan menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan cepat ke daerah pertahanan lawan.

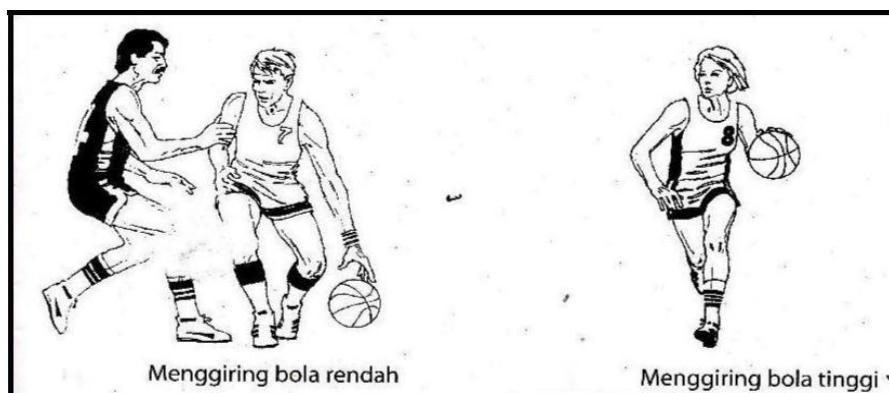
Dribbling (*menggiring bola*) dapat dilakukan dengan keinginan dan situasi pemain dalam permainan bola basket. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 17), bentuk-bentuk menggiring bola yang sering dilakukan antara lain:

1) Menggiring bola tinggi

Menggiring bola dengan pantulan tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat (kecepatan).

2) Menggiring bola rendah

Menggiring bola dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama dalam melakukan terobosan ke dalam pertahanan lawan.



Gambar 2. Gerakan Dribbling (Nuril 2007: 17)

Menurut Sumiyarsono (2002:44), “yang tidak termasuk *dribbling* adalah tembakan berturut-turut ke keranjang, memegang bola diawal dan akhir menggiring, berusaha menguasai bola dengan menepuknya dari pemain lain, menepuk bola dari pegangan pemain lain, memotong umpan dan menguasai bola, melempar bola dari tangan satu ke tangan lainnya dan membiarkannya beberapa saat sebelum menyentuh lantai dimana tidak terjadi pelanggaran menggiring.”

Menggiring bola dalam suatu permainan mengikuti peraturan yang ada. Apabila terjadi kesalahan dalam menggiring bola maka akan dikenakan sanksi.

Menggiring bola harus dilakukan dengan satu tangan. Pemain yang mampu men-*dribble* bola dengan baik akan memudah menerobos pertahanan tim lawan dan melancarkan serangan ke ring lawan. Menggiring memerlukan kelincahan yang tinggi agar mampu mengecoh dan mempertahankan bola agar tidak direbut oleh pemain lawan. *Dribbling* harus dapat melihat situasi di lapangan, seberapa mungkin bola untuk di *dribble* atau di operkan ke teman satu tim.

Menurut Sumiyarsono (2002: 40), adapun pelaksanaan menggiring sebagai berikut:

- 1) Sikap kaki kuda-kuda dengan posisi lutut sedikit ditekuk.
- 2) Badan condong ke depan, titik berat badan berada diantara kedua kaki.
- 3) Gerakan tangan ke atas dan ke bawah dengan sumbu gerak di siku, saat gerak bola ke atas maka telapak tangan mengikuti bola ke atas seolah-olah bola melekat pada telapak tangan.
- 4) Pandangan tidak melihat bola, akan tetapi melihat situasi serangan.
- 5) Apabila akan melakukan gerakan mundur atau membalik, usahakan posisi kaki benar-benar berhenti terlebih dahulu dengan cara seluruh telapak kaki menyentuh lantai posisi lutut ditekuk dalam-dalam.
- 6) Usahakan bola selalu dalam lindungan, dengan cara menutup badan atau menggiring dengan tangan yang jauh dengan lawan dengan posisi kaki kanan menutupi atau sebaliknya.

Menggiring bola harus menggunakan satu tangan. “Menggiring bola adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket” (Oliver 2007: 49). Menurut Wissel (1996: 95), beberapa manfaat khusus *dribble*, yaitu:

- 1) Memindahkan bola keluar dari daerah padat penjagaan ketika operan tidak memungkinkan (contoh ketika setelah *rebound* atau dijaga dua orang).
- 2) Memindahkan bola ketika penerima tidak bebas penjagaan.
- 3) Memindahkan bola pada saat *fast break* karena rekan tim tidak bebas penjagaan untuk mencetak angka.
- 4) Menembus penjagaan ke arah *ring*.
- 5) Menarik perhatian penjaga untuk membebaskan rekan tim.
- 6) Menyiapkan permainan menyerang.
- 7) Memperbaiki posisi atau sudut (*angle*) sebelum mengoper ke rekan, dan
- 8) Membuat peluang untuk menembak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *dribbling* adalah bentuk teknik dasar olahraga bolabasket, berupa membawa lari bola ke segala arah dengan memantulkan bola ke lantai dan dilakukan sesuai dengan peraturan yang ada. Agar dapat menggiring bola dengan baik maka diperlukan latihan penguasaan bola atau *ballhandling* yang terus menerus. Apabila dapat menggiring bola dengan baik maka akan memudahkan tim dalam menerobos perlawana atau pertahanan tim lawan dan melancarkan serangan. Namun jika terlalu lama, hal tersebut akan membuat rekan tim cenderung tidak bergerak dan akan mudah direbut oleh lawan. Menggiring bola sangat membutuhkan kelincahan tinggi dari pemain bola basket tersebut.

d. Teknik Dasar Menembak Bola

Tembakan atau shooting adalah kunci dari permainan bola basket yaitu dengan memasukan bola ke dalam ring lawan. Apabila dapat melakukan

shooting dengan baik dan dapat mencetak angka sebanyak-banyaknya maka dinyatakan menang. Menembak atau *shooting* adalah keahlian yang sangat penting dalam permainan bolabasket, teknik dasar seperti operan, menggiring, bertahan, *rebounding* adalah teknik yang juga harus dikuasai. Untuk membuat skor harus mampu melakukan tembakan.

Tujuan permainan bolabasket adalah memasukkan bola ke ring lawan sebanyak-banyaknya, oleh karena itu teknik dasar menembak merupakan hal yang paling banyak dibicarakan karena kemenangan suatu regu ditentukan jumlah keberhasilan tembakan ke ring lawan. Teknik menembak yang cukup efektif dan banyak digunakan adalah teknik menembak dengan satu tangan. Persyaratan teknik menembak yang baik menurut Sumiyarsono (2002: 25) sebagai berikut:

- 1) Kaki sejajar, apabila menggunakan sikap kuda-kuda kaki yang berada di depan sesuai dengan tangan yang digunakan untuk menembak.
- 2) Pertama-tama bola dipegang di atas kepala dengan dua tangan sedikit di depan dahi. Siku lengan tangan yang dipergunakan untuk menembak membentuk sudut 90° .
- 3) Tangan yang tidak dipergunakan untuk menembak meninggalkan bola saat dilepas, sedangkan tangan yangdigunakan untuk menembak diputar menghadap arah tembakan. Sikap badan rileks menghadap sasaran.
- 4) Tekuk lutut secukupnya agar memperoleh awalan tembakan, posisi siku tetap 90° .
- 5) Luruskan kaki bersamaan dengan meluruskan tangan yang dipergunakan untuk menembak ke depan atas, sampai siku lurus dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sampai jari-jari menghadap ke bawah.
- 6) Sasaran sebagai tembakan dilihat di bawah bola, bukan di samping atau di atas bola.
- 7) Apabila bola tidak sampai pada sasaran yang dituju, maka tekuk lutut lebih rendah agar memperoleh momen yang lebih benar.

Menurut Ahmadi (2007: 18), “usaha memasukkan bola dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan *lay-up*”. Menurut Wissel (1996: 46), secara umum teknik dalam *shooting* itu ada tujuh jenis yaitu:

- 1) Tembakan satu tangan (*one-hand set shoot*)
- 2) Tembakan bebas (*free throw*)
- 3) Tembakan sambil melompat (*jumpshoot*)
- 4) Tembakan tiga skor (*three point*)
- 5) Tembakan mengait (*hook shoot*)
- 6) Lay-up
- 7) Runner

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan tembakan adalah usaha mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam ring lawan. Macam-macam tembakan dalam permainan bolabasket adalah *lay-up* dan *jump-shoot*. Keberhasilan dalam melakukan *lay-up* masih membutuhkan penggunaan teknik dan pengambilan langkah yang tepat untuk memaksimalkan hasil tembakan tersebut. Beberapa hal yang harus diperhatikan seperti saat menerima bola, saat mengambil langkah dan saat melepaskan bola harus dengan kekuatan yang kecil pada saat dilepas.



Gambar 3. Gerakan Shooting (Ahmadi, 2007:18)

Menurut Oliver (2007: 32), “penerapan dasar-dasar menembak yang benar secara konsisten adalah kunci untuk mendapatkan keberhasilan melakukan tembakan selama bermain dalam situasi-situasi pertandingan. Semakin banyak bola yang masuk ke dalam ring bolabasket maka semakin besar suatu tim memperoleh kemenangan”. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi tembakan, menurut Sumiyarsono (2002: 32-33) antara lain:

- 1) Jarak
Mudah dimengerti dan dirasakan bahwa melakukan tembakan dengan jarak jauh, semakin sulit dan semakin tidak tepat. Sedangkan semakin dekat semakin mudah untuk memasukkan bola, akan tetapi menembak persis dibawah basket sangat sulit untuk dilakukan.
- 2) Mobilitas
Apabila pada saat melakukan tembakan dengan sikap berhenti (diam) akan lebih mudah melakukannya dibanding dengan sikap berlari, melompat atau memutar. Hal tersebut disebabkan oleh karena dasar teknik menembak yang belum baik, serta kebiasaan yang dilakukan pada saat berlatih.
- 3) Sikap Menembak
Sikap menghadap, menyerong atau membelakangi basket mempengaruhi sulit atau mudahnya penembak. Menembak dengan sikap permulaan menghadap ke basket adalah lebih mudah untuk dilakukan dibanding dengan sikap membelakangi basket.
- 4) Ulangan tembakan
Ulangan tembakan atau jumlah kesempatan yang diperoleh penembak untuk melakukan tembakan, makin sedikit mendapat jumlah kesempatan menembak makin sulit untuk memperoleh keberhasilan penembak.
- 5) Situasi dan suasana
Situasi dan suasana fisik serta psikis seperti adanya penjaga yang menghalang-halangi, mengganggu penembak, keletihan, kecapekan, pengaruh pertandingan baik lawan atau kawan akan berpengaruh penembak dalam melakukan tugasnya untuk dapat menghasilkan tembakan yang baik.

Untuk mendapat hasil yang maksimal dalam permainan bolabasket tentunya para pemain harus bisa menguasai empat teknik dasar permainan bola

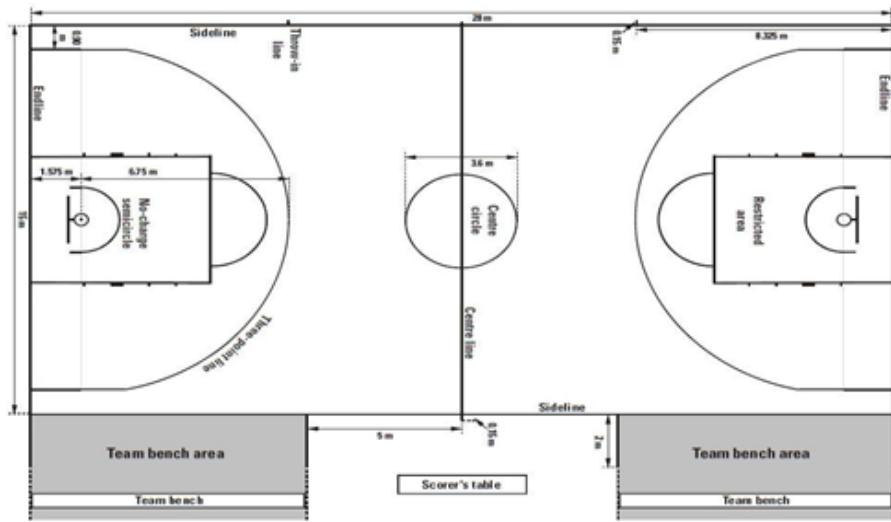
basket seperti yang sudah dijelaskan di atas dan tiga teknik dasar tersebut tidak dapat dipisahkan dalam permainan bola basket. Oleh sebab itu untuk dapat bermain dengan maksimal dan dapat mencetak skor sebanyak banyaknya, harus mengusai teknik dasar tersebut.

3. Peraturan Permainan BolaBasket

a. Lapangan bola basket

Lapangan permainan bola basket terdiri atas lantai yang datar, keras, dan bebas dari rintangan. Ukuran lapangan berbentuk empat persegi panjang dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Panjang lapangan = 28 meter
- 2) Lebar lapangan = 15 meter
- 3) Diameter lingkaran lapangan = 3,6 meter
- 4) Tinggi ring = 2,75 meter
- 5) Diameter ring = 0,45 meter



Gambar 4. Lapangan Bolabasket

Sumber: PERBASI (2012)

b. Waktu permainan

Pertandingan terdiri atas dua babak yang masing-masing memakan waktu 20 menit dan 10 menit untuk istirahat diantara dua babak. Organisasi nasional maupun lokal diijinkan untuk memperpanjang waktu dari 2 babak menjadi 4 babak, yang masing-masing babak 10 menit. Khusus untuk bola basket mini dilaksanakan 4 babak, tiap babak 10 menit dengan waktu istirahat 2 menit

c. Bola lompat (*jump ball*)

Jump ball adalah bola yang dilambungkan oleh wasit keudara di antara dua pemain yang berlawanan, bola harus di sentuh salah satu orang pemain setelah mencapai titik tertinggi. Bila bola jatuh ke lantai tanpa di sentuh salah satu pemain maka wasit harus mengulangi. Jump ball dilaksanakan pada saat :

- 1) Permulaan permainan dan sesudah istirahat
 - 2) Dua orang pemain yang berlawanan memegang bola secara bersamaan.
- d. Angka (Nilai)
- Gol terjadi kalau bola masuk ke dalam keranjang dari atas jatuh melewati jaring. Gol yang terjadi dari tembakan lapangan mendapat nilai 2, sedangkan gol yang terjadi dari tembakan lapangan dari luar batas three point mendapatkan nilai 3. Gol yang terjadi dari hasil tembakan hukuman mendapat nilai 1. Setelah terjadi gol dari tembakan lapangan, maka regu yang kemasukan segera memainkan bola kembali dari garis akhir, dalam tempo 5 detik.

- e. Bola hidup dalam permainan bola basket

Bola menjadi hidup dalam permainan apabila :

- 1) Setelah mencapai titik tertinggi dan di sentuh oleh seorang pemain pada saat *jump ball*
- 2) Wasit menyerahkan bola kepada penembak
- 3) Operan dari luar lapangan dan bola menyentuh seorang pemain di lapangan bebas.

4. Materi Pembelajaran Bolabasket

Dalam setiap pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang penting karena tercapainya tujuan pembelajaran adalah tolok ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Demikian halnya dengan pembelajaran bolabasket, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan tidak terlepas dari materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh

guru. Dari Kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Pertama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdapat berbagai macam permainan olahraga yang diajarkan. Mulai dari permainan bola besar dan bola kecil. Permainan bolabasket merupakan salah satu bagian dari permainan bola besar, kegiatan pokok yang wajib diajarkan di SMP dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pembelajaran bolabasket kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari mengalokasikan waktu 3 kali pertemuan, dengan 3 jam pelajaran setiap pertemuan.

Materi pembelajaran permainan bolabasket di SMP disampaikan mulai dari kelas VII sampai kelas IX dengan Kompetensi Dasar kelas VII adalah 3.1 memahami gerak spesifik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional, 4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Kompetensi Dasar kelas VIII adalah 3.1 memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola basket dan atau tradisional, 4.1 mempraktikkan variasi gerak dasar dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional. Sedangkan kompetensi dasar kelas IX adalah 3.1 memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola basket dan atau tradisional, 4.1 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional.

Adapun materi pembelajaran permainan bolabasket kelas VIII yang diajarkan oleh guru di SMP Negeri 4 Wonosari sebagai berikut: *Passing (chest pass, over head pass, bounce pass)*, Menggiring bola (*dribble*) Memasukan bola (*Lay up shooting/Jumping Shooting*).

Berdasarkan Kompetensi diatas memilih kelas VIII sebagai populasi penelitian karena pada kelas VIII mulai diajarkan variasi kombinasi gerak dasar fundamental dalam permainan bolabasket. Berbeda dengan kelas VII yang baru diajarkan gerak dasar fundamental permainan bolabasket.

4. Karakteristik Siswa Siswa Menengah Pertama

Dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Fatimah (2008: 12) setiap individu dikatakan sebagai peserta didik apabila telah memasuki usia sekolah, antara lain:

- a. Usia 4-6 tahun (pendidikan di taman kanak-kanak).
- b. Usia 6/7-12/13 tahun (pendidikan di sekolah dasar).
- c. Usia 12/13-15/16 tahun (pendidikan di SMP).
- d. Usia 16-19 tahun (pendidikan di SLTA).

Menurut Piaget dalam Desmita (2009: 101) tahap perkembangan seorang anak terdiri dari empat tahap yaitu:

- a. Tahap sensorik-motorik pada usia sejak lahir sampai usia 2 tahun,
- b. Tahap pra-operasional pada usia 2 sampai 7 tahun,
- c. Tahap konkret-operasional pada usia 7 sampai 11 tahun, dan
- d. Tahap operasional formal pada usia 11 tahun ke atas.

Menurut Desmita (2009: 36) “anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas dan berada pada tahap perkembangan operasional formal dimana pada tahap ini dicirikan dengan anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis”. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipotetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Menurut Desmita (2009: 38) ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

- a. Terjadinya ketidak seimbangan proporsi tinggi dan berat badan. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- b. Kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- c. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- d. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- e. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- f. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Menurut Yusuf (2000: 26-27) masa usia Sekolah Menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa yaitu, sebagai berikut:

a. Masa praremaja (remaja awal)

Masa praremaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik, dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkas, yaitu (a) negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun prestasi mental; dan (b) negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif pasif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

b. Masa Remaja (Remaja Madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja.

Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandanga sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah pertama, karena tiadanya pedoman, remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dipuja walaupun sesuatu yang dipujanya belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan seringkali remaja hanya mengetahui bahwa dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya. Kedua, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-40 pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu jadi personifikasi nilai-nilai). Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempua kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

Masa remaja akhir setelah dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah

individu ke dalam masa dewasa. Siswa sekolah menengah pertama memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia yang remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana siswa labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sara Sri Widiati (2015) yang berjudul, "Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Tentang Materi Pembelajaran Bolabasket Di SMP Negeri Se-Kabupaten Klaten Bagian Barat". Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 guru pendidikan jasmani di SMP Negeri se-Kabupaten Klaten di 14 sekolah. Instrumen yang digunakan adalah tes. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes tertulis. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan hasil penilaian seluruh guru yang dilakukan dengan alat yang sama yang akan dibuat menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani tentang Materi Pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri Se-Kabupaten Klaten yaitu sebanyak 1 responden (3.33%) kategori Sangat Tinggi, 8 responden (26.67%) kategori Tinggi, 11 responden

- (36.67%) kategori Sedang, 8 responden (26.67%) kategori Rendah, dan 2 responden (6.67%) kategori Sangat Rendah. Secara keseluruhan guru penjas di Kabupaten Klaten Bagian Barat memiliki tingkat pengetahuan cukup baik terhadap materi permainan bolabasket.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novianta Wahyu Prasetyawan (2016) yang berjudul, "Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten". Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yang terdiri atas 8 kelas yang berjumlah 260 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* mengingat anggota populasi dalam penelitian ini bersifat homogen adapun jumlah sampel berjumlah 155 siswa dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskritif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten berada pada kategori "sangat kurang" sebesar 4,52% (7 siswa), kategori "kurang" sebesar 28,39% (44 siswa), kategori "cukup" sebesar 32,26% (50 siswa), kategori "baik" sebesar 30,97% (48 siswa), kategori "sangat baik" sebesar 3,87% (6 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan secara beregu masing-masing lima orang dengan tujuan memasukan bola ke ring lawan sebanyak mungkin dengan cara sportif sesuai dengan peraturan yang ada. Olahraga Bolabasket adalah salah satu olahraga yang paling digemari saat ini oleh seluruh kalangan masyarakat, mulai dari SD, SMP, SMA/SMK, dan Perguruan Tinggi, di Indonesia banyak pembinaan olahraga bolabasket di berbagai jenjang sekolah dan klub-klub. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pertandingan dari tingkat daerah sampai tingkat Nasional.

Permainan bolabasket yang menjadi salah satu materi pembelajaran bola besar pada kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari dengan beberapa materi dalam permainan bola basket dapat dikuasai yaitu *passing*, *dribbling* dan *shooting* yang harus dikuasai oleh siswa kelas VIII, melalui pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wonosari diharapkan mampu melibatkan keaktifan siswa dan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak monoton dan materi dapat tersampaikan. Selain itu bahan pembelajaran yang telah tertuang di dalam silabus pembelajaran diharapkan mampu dilaksanakan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di dalam pembelajaran yakni tentang pengetahuansiswa SMP Negeri 4 Wonosari dalam pembelajaran bola besar yaitu permainan bolabasket. Pengetahuan mengenai materi permainan bolabasket merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran,

karena keberhasilan proses pembelajaran di ukur dari seberapa paham siswa terhadap materi tersebut. Keberhasilan kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 4 Wonosari akan terwujud apabila mengetahui tentang tingkat pengetahuan siswa mengenai materi bolabasket.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Menurut Arikunto (2006:245), “penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan hal-hal yang berhubungan dengan keadaan atau status fenomena”. Penelitian ini ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan keadaan sesuatu tanpa memakai hipotesis.

Penelitian akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda. Skor dari perolehan tes pilihan ganda kemudian dikelola dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Wonosari.

B. Definisi Operasional Variabel

Arikunto (1997:99) mengatakan bahwa, “variabel adalah aspek atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel dalam penelitian ini adalah “Tingkat pengetahuan materi permainan bolabasket siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari”. Adapun faktor tingkat pengetahuan yang dimaksud mencakup pengetahuan materi-materi yang berasal dari: 1) Buku panduan permainan bolabasket; 2) Peraturan PERBASI; dan 3) Kurikulum 2013 PJOK Kelas VIII . Untuk mengetahui tingkat pengetahuan materi permainan bolabasket siswa kelas VIII tersebut menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi menurut Arikunto (2006:102) “adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2006:55) “mendefinisikan populasi sebagai objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari yang berjumlah 153 siswa yang terbagi ke dalam 5 kelas.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Wonosari yang berjumlah 154 siswa dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah tiap kelas
VIII A	31
VIII B	30
VIII C	31
VIII D	31
VIII E	31
Jumlah	154

Sampel merupakan bagian atau perwakilan dari populasi yang diambil untuk dilakukan penelitian. “Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti” (Arikunto, 2010:109). Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Arikunto (2010:112), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil

semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung pada:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Luas sempitnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Proses pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *proporsional random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2007: 85). Menurut Sugiyono (2010:120) “dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi”.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Per Kelas	Teknik	Jumlah Sampel Tiap Kelas
VIII A	31	25x154	7
VIII B	30		6
VIII C	31		7
VIII D	31		7
VIII E	31		7
Jumlah	154		34

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) yaitu tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu. Biasanya terdapat dua

sampai lima alternatif jawaban yang disuguhkan dan jumlah alternatif jawaban tersebut tidak boleh terlalu banyak karena akan sangat membingungkan dan juga sangat menyulitkan penyusunan butir soal.

Penyusunan instrumen disusun dengan memperhatikan adanya beberapa tahapan atau langkah-langkah yang akan dilewati. Menurut Hadi (1991:7) ada tiga langkah yang harus diperhatikan / disusun untuk menyusun sebuah instrument yaitu sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak.

Konstrak variabel dalam penelitian ini adalah Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran penjasorkes kelas VIII di SMP N 4 Wonosari. Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Pemahaman ini terbentuk akibat dari adanya proses belajar. Pemahaman berasal dari kata dasar paham yang berarti mengerti yang nantinya dituangkan dalam sebuah angket berupa butir-butir pertanyaan.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang ditemukan dalam objek dari pemahaman yaitu mengerti atau memahami pengertian bola besar, jenis permainan bola besar dan memahami pengertian, teknik dan peraturan dari jenis permainan bola besar tersebut.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Langkah yang ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstrak. Untuk memberi gambaran mengenai tes pilihan ganda yang akan dipakai dalam penelitian, maka dibuat kisi-kisi instrumen uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	No item	Jumlah
Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar Sub materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari	Hakikat Bola Basket	1. Sejarah 2. Gerak dasar bola basket	1, 2, 3 4, 5, 6,	3 3
	Teknik Dasar	1. Passing 1.1 Gerakan Passing 1.2 Manfaat passing 1.3 Tujuan passing 2. Dribbling 2.1 Gerakan Dribbling 2.2 Manfaat dribbling 2.3 Tujuan dribbling 3. Lay Up 3.1 Gerakan Lay-up 3.2 Manfaat Lay-up 3.3 Tujuan Lay-up 4. Shooting 4.1 Gerakan Shooting 4.2 Manfaat shooting 4.3 Tujuan shooting	7, 8, 9, 10, 11 12 13, 14 15 16, 17 18,19,20, 21 22, 23 24, 25, 26, 27 28, 29, 30	3 2 1 2 1 2 4 1 1 1 4 1 1 2

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) yaitu tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu. Biasanya terdapat dua sampai lima alternatif jawaban yang disuguhkan dan jumlah alternatif jawaban tersebut tidak boleh terlalu banyak karena akan sangat membingungkan dan juga sangat menyulitkan penyusunan butir soal. Pelaksanaannya yaitu dengan memberikan lembar tes pilihan ganda kepada seluruh peserta didik kelas VIII yang telah dipilih sebagai populasi penelitian untuk mengisi angket tersebut. Lama tes pengetahuan dibatasi, hanya ditunggu pada saat pengisian dengan tidak memberikan pengaruh pada setiap responden pada saat pengisian.

E. Uji Coba Instrumen

Setelah menyusun butir-butir pertanyaan langkah selanjutnya adalah dikonsultasikan kepada ahli dan uji coba keterbacaan instrumen.

1. Kalibrasi Ahli

Butir-butir pertanyaan yang telah disusun kemudian dikonsultasikan pada ahli “*judgement*” atau kalibrasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan masukan-masukan terhadap instrument penelitian sehingga akan memperkecil tingkat kesalahan dan kelemahan dari instrumen penelitian yang telah dibuat peneliti. Butir pertanyaan yang dibuat peneliti di kalibrasikan kepada ahli “*judgement*” yaitu bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or

2. Uji Keterbacaan

Setelah butir-butir pertanyaan disusun, selanjutnya peneliti mengadakan uji coba angket. Dalam uji coba angket peneliti harus mengujicobakan kepada responden yang memiliki karakter yang sama dengan responden yang akan diteliti. Uji coba tes pilihan ganda dilakukan di SMP Negeri 3 Playen, pada tanggal 21 Mei 2018. Selanjutnya instrumen dilakukan pengujian Validitas dan Reliabilitas instrumen.

a. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2006:168) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* dari Karl Pearson, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Korelasi momen tangkar

N = Cacah obyek uji coba

$\sum x$ = Jumlah x

$\sum y$ = Jumlah y

$\sum xy$ = Jumlah tangkar (perkalian x dan y)

Suatu instrumen dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel, selanjutnya apabila ada pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, maka pertanyaan tersebut harus diganti, direvisi atau dihilangkan. Butir-butir pertanyaan yang dikatakan valid apabila mempunyai korelasi yang lebih besar dari nilai r tabel dengan taraf signifikansi tertentu. Apabila hasil korelasi kurang atau lebih kecil dari nilai r tabel maka butir pertanyaan dinyatakan gugur atau tidak valid.

Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

No Butir	r hitung	r tabel(df=27)	Keterangan
BUTIR 1	0,426	0,367	Valid
BUTIR 2	0,655	0,367	Valid
BUTIR 3	0,725	0,367	Valid
BUTIR 4	0,465	0,367	Valid
BUTIR 5	0,883	0,367	Valid
BUTIR 6	0,559	0,367	Valid
BUTIR 7	0,672	0,367	Valid
BUTIR 8	0,640	0,367	Valid
BUTIR 9	0,709	0,367	Valid
BUTIR 10	0,404	0,367	Valid
BUTIR 11	0,720	0,367	Valid
BUTIR 12	0,804	0,367	Valid
BUTIR 13	0,833	0,367	Valid
BUTIR 14	0,138	0,367	Tidak Valid
BUTIR 15	0,575	0,367	Valid
BUTIR 16	0,667	0,367	Valid
BUTIR 17	0,755	0,367	Valid
BUTIR 18	0,130	0,367	Tidak Valid
BUTIR 19	0,530	0,367	Valid
BUTIR 20	0,840	0,367	Valid
BUTIR 21	0,754	0,367	Valid
BUTIR 22	0,672	0,367	Valid
BUTIR 23	0,627	0,367	Valid
BUTIR 24	0,604	0,367	Valid
BUTIR 25	0,402	0,367	Valid
BUTIR 26	0,440	0,367	Valid
BUTIR 27	0,608	0,367	Valid
BUTIR 28	0,644	0,367	Valid
BUTIR 29	0,618	0,367	Valid
BUTIR 30	0,435	0,367	Valid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat diperaya, yaitu hasil pengukuran dari alat ukur tersebut tetap konsisten bila dilakukan pengukuran 2 kali atau lebih (Notoatmojo, 2005). Pengujian menggunakan program komputer SPSS dengan keterangan rumus menggunakan *Alpha Cronbach* dari Sutrisno Hadi (1991: 56) sebagai berikut:

$$r_{ll} = \frac{(k)}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{ll} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2006: 178)

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dikatakan reliable jika r hitung yang diperoleh besarnya kurang dari 1 (Sugiyono, 2006). Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel, hasilnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut: Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.934	30

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji validitas dan uji reliabilitas diatas, maka instrumen penelitian menjadi:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	No item	Jumlah
Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar Sub materi permainan bolabasket dalam pembelajaran Pjok kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari	Hakikat Bola Basket	1. Sejarah 2. Gerak dasar bola basket	1, 2, 3 4, 5, 6,	3 3
	Teknik Dasar	1. Passing 1.1 Gerakan Passing 1.2 Manfaat passing 1.3 Tujuan passing 2.Dribbling a. Gerakan Dribbling 2.2 Manfaat dribbling 2.3 Tujuan dribbling 3. Lay Up 3.1 Gerakan Lay-up 3.2 Manfaat Lay-up 3.3 Tujuan Lay-up 4. Shooting 4.1 Gerakan Shooting 4.2 Manfaat shootin 4.3 Tujuan shooting	7, 8, 9, 10, 11 12 13, 14 15, 16 17, 18, 19 20, 21 22, 23, 24, 25 26, 27, 28	3 2 1 1 1 2 3 1 1 4 1 2

F. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Pada perhitungan ini juga menggunakan bantuan program komputer SPSS. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase responden yang termasuk dalam kategori

tertentu yang ditentukan dari kelas interval data penelitian disetiap aspek, sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sumber: Sudijono, 2012: 43)

Untuk mengelompokkan berdasar kategori, skor maksimum dan minimum harus ditentukan terlebih dahulu. Kemudian menentukan nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram. Pengkategorian disusun dalam 5 kategori yaitu menggunakan teknik kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang (Sujiono, 2000:161). Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 7. Standar Kriteria Objek

No.	Rumus	Kategori
1.	76 – 100	Sangat baik
2.	66 – 75	Baik
3.	56 – 65	Cukup
4.	41 – 55	Kurang
5.	0 – 40	Sangat kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang tingkat Pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Penelitian ini dilakukan pada Senin, 30 September 2018 dan diperoleh responden sebanyak 34 orang. Dari hasil di atas akan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari Kelas VIII

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari Kelas VIII

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	59,6626
<i>Median</i>	60,7100
<i>Mode</i>	60,71
<i>Std. Deviation</i>	8,94571
<i>Range</i>	42,85
<i>Minimum</i>	42,86
<i>Maximum</i>	85,71

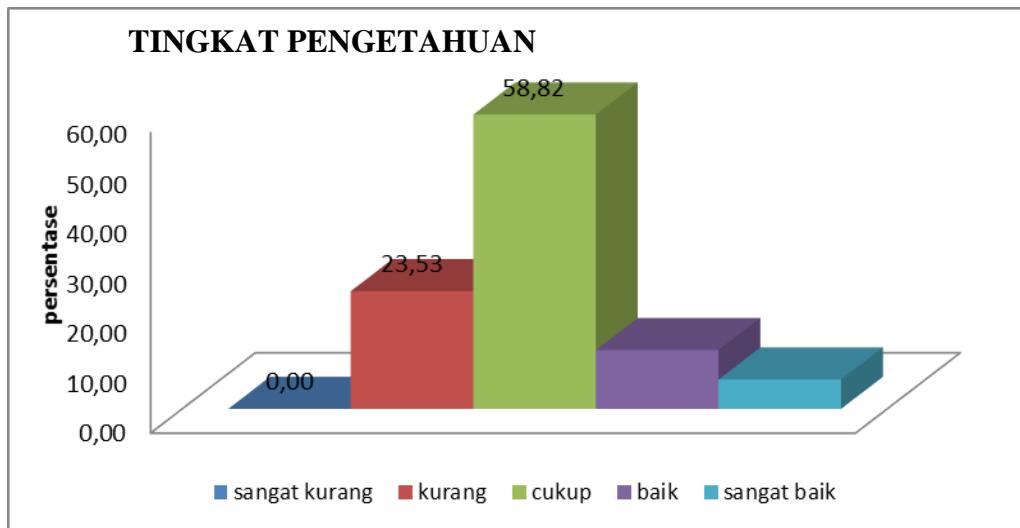
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII dengan rerata sebesar 59,66, nilai tengah sebesar 60,71, nilai sering

muncul sebesar 60,71 dan simpangan baku sebesar 8,94. Sedangkan skor tertinggi sebesar 85,71 dan skor terendah sebesar 42,86. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran PJOK Di SMP Negeri 4 Wonosari Kelas VIII

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	2	5,88	Sangat baik
2	66-75	4	11,76	Baik
3	56-65	20	58,82	Cukup
4	41-55	8	23,53	Kurang
5	0-40	0	0,00	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 59,66. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 2 orang atau 5,88%, baik 4 orang atau 11,76%, cukup 20 orang atau 58,82%, kurang 8 orang atau 23,53% dan sangat kurang 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII:



Gambar 5.Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Dalam Pembelajaran Pjok Di SMP Negeri 4 Wonosari Kelas VIII

2. Deskripsi Hasil Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Hakikat Dasar

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Hakikat Dasar

Statistik	Skor
Mean	59,3144
Median	66,6700
Mode	66,67
Std. Deviation	17,5004
Range	83,33
Minimum	16,67
Maximum	100,00

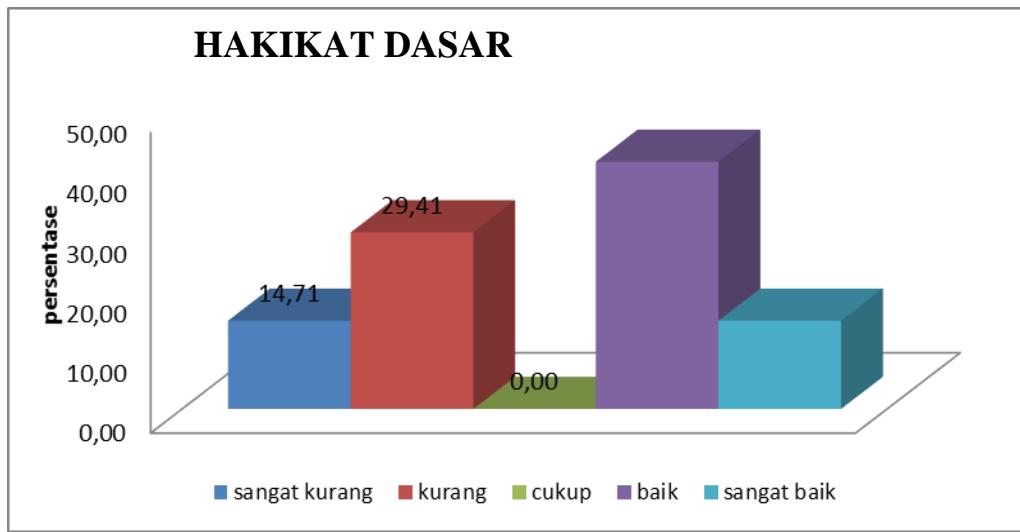
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket faktor hakikat dasar dengan rerata sebesar 59,31, nilai

tengah sebesar 66,67, nilai sering muncul sebesar 66,67 dan simpangan baku sebesar 17,50. Sedangkan skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 16,67. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat Pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar berdasarkan faktor hakikat dasar. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Hakikat Dasar

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	5	14,71	Sangat baik
2	66-75	14	41,18	Baik
3	56-65	0	0,00	Cukup
4	41-55	10	29,41	Kurang
5	0-40	5	14,71	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 59,31. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran Pjok di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 5 orang atau 14,71%, baik 14 orang atau 41,18%, cukup 0 orang atau 0,00%, kurang 10 orang atau 29,41% dan sangat kurang 5 orang atau 14,71%. Berikut adalah grafik tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII:



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Hakikat Dasar

3. Deskripsi Hasil Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Passing*

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Passing*

Statistik	Skor
Mean	60,7850
Median	66,6700
Mode	66,67
Std. Deviation	20,46688
Range	83,33
Minimum	16,67
Maximum	100,00

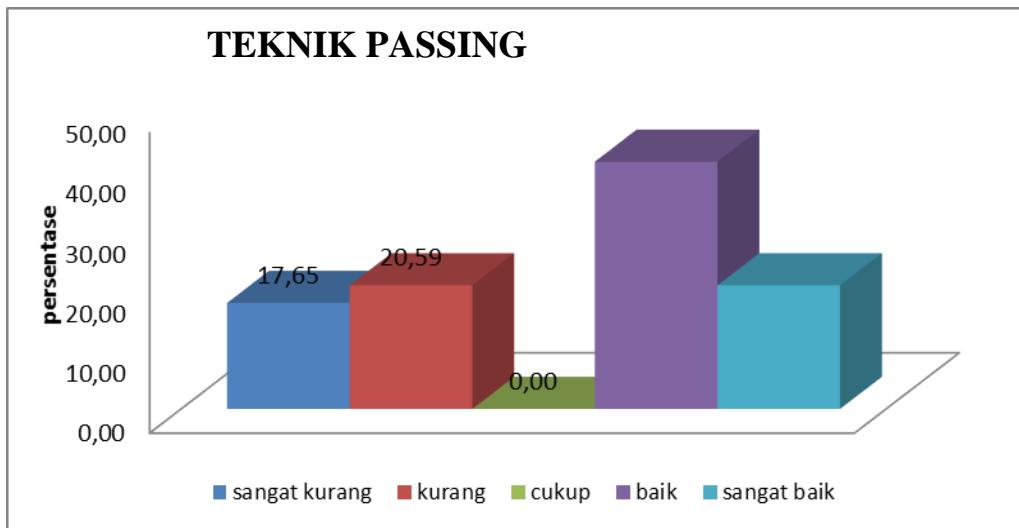
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket faktor teknik *passing* dengan rerata sebesar 60,78, nilai tengah sebesar 66,67, nilai sering muncul sebesar 66,67 dan simpangan baku sebesar

20,46. Sedangkan skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 16,67. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket berdasarkan faktor teknik *passing*. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Teknik *Passing*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	7	20,59	Sangat baik
2	66-75	14	41,18	Baik
3	56-65	0	0,00	Cukup
4	41-55	7	20,59	Kurang
5	0-40	6	17,65	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 60,78. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 7 orang atau 20,59%, baik 14 orang atau 41,18%, cukup 0 orang atau 0,00%, kurang 7 orang atau 20,59% dan sangat kurang 6 orang atau 17,65%. Berikut adalah grafik tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII:



Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Passing*

4. Deskripsi Hasil Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Dribbling*

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 14. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Dribbling*

Statistik	Skor
Mean	58,8235
Median	50,0000
Mode	50,00
Std. Deviation	19,34765
Range	75,00
Minimum	25,00
Maximum	100,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket faktor teknik *dribbling* dengan rerata sebesar 58,82, nilai tengah sebesar 50,00, nilai sering muncul sebesar 50,00 dan simpangan baku

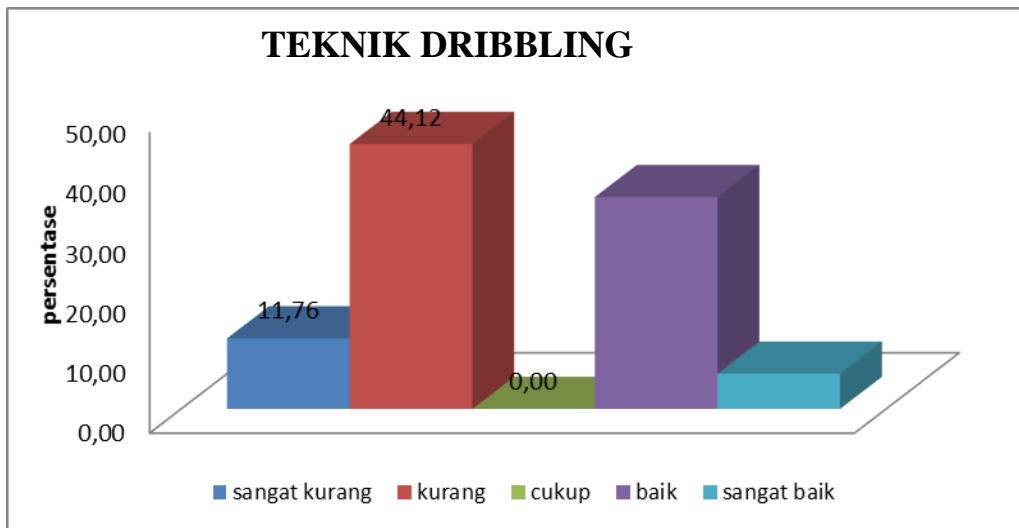
sebesar 10,35. Sedangkan skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 25.

Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket berdasarkan faktor teknik *dribbling*. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Teknik *Dribbling*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	2	5,88	Sangat baik
2	66-75	12	35,29	Baik
3	56-65	0	0,00	Cukup
4	41-55	15	44,12	Kurang
5	0-40	4	11,76	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat Pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 58,82. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 2 orang atau 5,88%, baik 12 orang atau 35,29%, cukup 0 orang atau 0,00%, kurang 15 orang atau 44,12% dan sangat kurang 4 orang atau 11,76%. Berikut adalah grafik tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII:



Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Dribbling*

5. Deskripsi Hasil Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Lay Up*

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 16. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Lay Up*

Statistik	Skor
Mean	57,0588
Median	60,0000
Mode	40,00 ^a
Std. Deviation	18,50952
Range	60,00
Minimum	20,00
Maximum	80,00

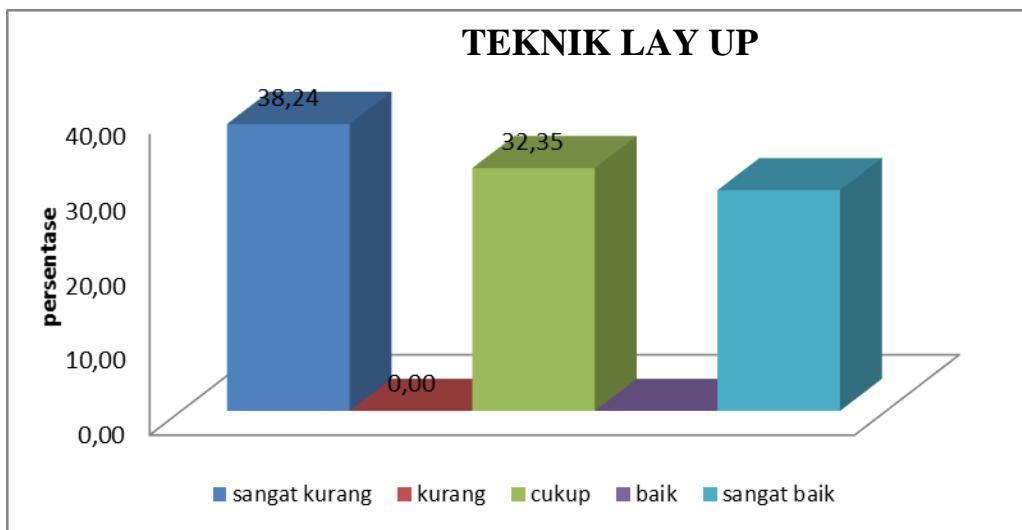
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket faktor teknik *Lay Up* dengan rerata sebesar 57,05, nilai tengah sebesar 60,00, nilai sering muncul sebesar 40,00 dan simpangan baku sebesar

18,51. Sedangkan skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah sebesar 20. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket berdasarkan faktor teknik *Lay Up*. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Teknik *Lay Up*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	10	29,41	Sangat baik
2	66-75	0	0,00	Baik
3	56-65	11	32,35	Cukup
4	41-55	0	0,00	Kurang
5	0-40	13	38,24	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 57,05. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran Pjok di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 10 orang atau 29,41%, baik 0 orang atau 0,00%, cukup 11 orang atau 32,35%, kurang 0 orang atau 0% dan sangat kurang 13 orang atau 38,24%. Berikut adalah grafik tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran Pjok di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII :



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Lay Up*

6. Deskripsi Hasil Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Shooting*

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 18. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Shooting*

Statistik	Skor
Mean	61,3444
Median	57,1400
Mode	71,43
Std. Deviation	13,40456
Range	42,85
Minimum	42,86
Maximum	85,71

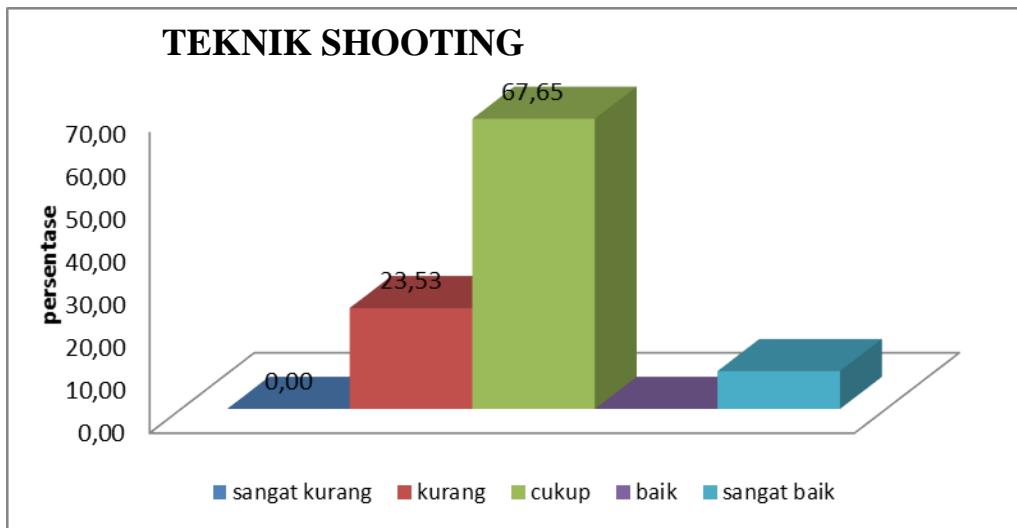
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket faktor teknik *Shooting* dengan rerata sebesar 61,34, nilai tengah sebesar 57,14, nilai sering muncul sebesar 71,43 dan simpangan baku sebesar

13,40. Sedangkan skor tertinggi sebesar 85,71 dan skor terendah sebesar 42,86. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket berdasarkan faktor teknik *Shooting*. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Teknik *Shooting*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	3	8,82	Sangat baik
2	66-75	0	0,00	Baik
3	56-65	23	67,65	Cukup
4	41-55	8	23,53	Kurang
5	0-40	0	0,00	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 61,34. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 3 orang atau 8,82%, baik 0 orang atau 0,00%, cukup 23 orang atau 67,65%, kurang 8 orang atau 23,53% dan sangat kurang 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bolabasket Berdasarkan Faktor Teknik *Shooting*

B. Pembahasan

Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 59,66. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 2 orang atau 5,88%, baik 4 orang atau 11,76%, cukup 20 orang atau 58,82%, kurang 8 orang atau 23,53% dan sangat kurang 0 orang atau 0%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket masih berkategori

cukup. Pengetahuan terhadap materi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentunya sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang telah dilakukan. Semakin baik pengemasan pembelajaran dan pengontrolan kelas yang dilakukan oleh guru semakin baik, maka tingkat Pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik juga akan semakin baik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap materi permainan pembelajaran bolabasket didominasi oleh siswa yang berkategori cukup dengan lebih dari 58%. Sedangkan yang paling sedikit yaitu siswa yang memiliki tingkat pengetahuan sangat baik hanya 5,88% dan sangat kurang 0%. Keadaan ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat pengetahuan sangat baik masih tergolong sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori cukup. Hasil proses pembelajaran ini menjadikan tolok ukur seberapa siswa mampu menguasai materi ajar yang disampaikan.

Tingkat pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hakikat dasar permainan bolabasket. Secara garis besar lebih didominasi oleh siswa yang berkategori baik dengan 41,18% dan siswa yang berkategori kurang dengan 29,41%. Hal ini bahwa pembagian antara siswa yang pengetahuannya baik dan kurang hampir memiliki persentase yang sama. Selisih yang tidak terlalu jauh ini menunjukkan bahwa siswa yang pengetahuan baik dan kurang memiliki persentase yang hampir imbang.

Sedangkan untuk teknik passing didominasi oleh siswa yang berpengetahuan yang baik tetapi pembagian persentase antara siswa berpengetahuan baik dan kurang masih hampir berimbang. Keadaan serupa juga terjadi pada pengetahuan teknik *dribbling* dan *lay up*. Di mana teknik *dribbling* didominasi siswa yang kurang dan *lay up* didominasi oleh siswa yang berkategori sangat kurang. Keadaan ini menunjukkan bahwa teknik *dribbling* dan *lay up* merupakan teknik yang dirasa sangat sulit dipahami dan dikuasai. Akan secara keseluruhan bahwa secara persentase antara siswa berpengetahuan baik dan kurang masih seimbang.

Tingkat Pengetahuan terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran Pjok dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor Pengetahuan terhadap hakikat permainan bola besar dan teknik yang dipahami serta dikuasai. Pengetahuan akan hakikat permainan bola besar yang dimiliki oleh siswa yaitu berkaitan dengan dasar-dasar permainan bolabasket. Tingkat Pengetahuan peserta didik akan hakikat dasar permainan bolabasket masih berkategori cukup. Sedangkan untuk Pengetahuan teknik dasar juga masih berkategori cukup. Teknik dasar bermain permainan bola besar meliputi teknik *passing*, *dribbling*, *lay up* dan *shooting*. Dari keempat teknik dasar tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan pengetahuan akan teknik dasar masih berkategori cukup. Pengetahuan akan teknik dasar tentunya dapat dipengaruhi oleh penguasaan tingkat keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Jujun S. Suriasumantri yang dikutip oleh Lestari (2011:7), “Pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang diketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu. Sejalan dengan pendapat tersebut

menunjukkan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik disebabkan adanya proses penerimaan ilmu yang dimiliki oleh peserta didik". Melalui kegiatan pembelajaran maka peserta didik akan semakin baik dalam meningkatkan pengetahuannya. Pengetahuan dapat berkembangan seiring dengan adanya keterampilan yang dimilikinya. Pembelajaran PJOK lebih banyak dilakukan melalui kegiatan atau aktivitas fisik dan permainan sehingga proses perpindahan pengetahuan dari ke siswa dapat diberikan melalui kegiatan aktivitas fisik tersebut. Semakin terampil peserta didik dalam permainan bolabasket di pembelajaran PJOK akan semakin baik juga pengetahuan siswa terhadap permainan bolabasket.

Menurut Sjamsuri yang dikutip oleh Rizki Ardillah Sanni (2012: 9) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu umur, pendidikan dan pekerjaan. Sejalan dengan pendapat terebut bahwa proses pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki ilmu pengetahuan. Keadaan ini menunjukkan bahwa semakin baik pengemasan pembelajaran maka akan semakin baik kualitas pengetahuan peserta didik yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa masih sedikit siswa yang memiliki tingkat pengetahuan yang baik, maka pembelajaran yang diebrikan harus ditingkatkan kembali. Bagi peserta didik proses pendidikan ini menjadikan dirinya akan semakin berilumu dan bagi guru melalui pekerjaan sebagai pendidik ini akan menjadikan dirinya dapat mentransfer ilmu yang dimilikinya dengan maksimal. Selain pengaruh dari guru akan pengemasan pembelajaran, motivasi dan minat peserta didik terhadap permainan bola besar sub permainan basket ini menjadi faktor tersendiri. Semakin peserta didik tertarik maka ilmu yang diserap

oleh peserta didik akan semakin baik. Hal ini terbalik jika peserta didik tidak memiliki motivasi yang baik maka pengetahuan akan minim mampu diserap

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII adalah cukup dengan pertimbangan rerata sebesar 59,66. Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi permainan bolabasket dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Wonosari kelas VIII. Yang berkategori sangat baik 2 orang atau 5,88%, baik 4 orang atau 11,76%, cukup 20 orang atau 58,82%, kurang 8 orang atau 23,53% dan sangat kurang 0 orang atau 0%.

B. Implikasi

1. Hasil penelitian ini sebagai evaluasi guru terhadap tingkat pengetahuan dan pemahaman materi yang diajarkan kepada peserta didik.
2. Dengan hasil ini dapat sebagai acuan bagi guru untuk dapat menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

C. Saran

1. Guru harus melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk kualitas pembelajaran.

2. Sekolah harus mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
2. Pengambilan data tidak dilakukan oleh pihak yang ahli dibidangnya.
3. Peneliti mengakui adanya keterbatasan dalam hal waktu, biaya, maupun kemampuan berpikir dan bekerja. Namun besar harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Nuril . (2007). Permainan Bolabasket. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardillah Sanni, Rizki. (2012). Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tentang Strategi Pembelajaran Di SMA Negeri Se-Kabupaten Bantul. Strata 1.*Skripsi*. UNY. Yogyakarta: FIK UNY.
- Buku siswa. <https://arsip.berkasedukasi.com/2018/07/buku-pjok-kelas-8-smp-mts-kurikulum.html>. Pada tanggal 14 desember 2018, jam 20.10 WIB.
- Berkasedukasi (2017) Gambar lapangan bolabasket 2017. Diakses dari <http://berkasedukasi.com/2017/07/buku-pjok-kelas-8-smp-mts-kurikulum-2017.html>. Pada tanggal 14 desember 2018, jam 20.10 WIB.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Diakses dari http://www.aidsindonesia.or.id/uploads/20130729141205.Permendiknas_No_22_Th_2006.pdf (diakses pada tanggal 2 April 2018 pukul 16:48)
- Hadi, Sutrisno. (1991). Analisis Butir untuk Hasil Instrumen. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kosasih, Dani. (2008). Fundamental Basketball – First Step to Win. Semarang: Karangturi Media.
- Lestari. (2011). Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Penjas di SMA Negeri Se-kabupaten Bantul. Strata 1. *Skripsi*. UNY. Yogyakarta: FIK UNY.
- NoerhadiT.H. (1998). Filsafat Ilmu Pengetahuan. Diakses dari <http://zankmaxim.blogspot.com/2012/12/pengetahuan-dengan-ilmupengetahuan.html>. Pada tanggal 23 Desember 2018, jam 15.35 WIB.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-dasar Bolabasket*. Jakarta: Intisari Pers.

- Perbasi. (2010). Peraturan Resmi Bolabasket 2010. Diakses dari <http://mainbasket.files.wordpress.com/2011/07/peraturan-resmi-bola-basket-2010.pdf>. Pada tanggal 14 april 2018, jam 18.30 WIB.
- Sudjono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik penendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2006). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CVF Alfabeta.
- Sumiyarsono, Dedy. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sarwono, Jonathan. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wissel, Hal. (1996). Bola Basket. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahyu Prastiawan, Novianta. (2012). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten. Strata 1.*Skripsi*. UNY. Yogyakarta: FIK UNY.
- _____. (1999). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2002). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Rev.ed. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisioner Uji Coba

KUISIONER UNTUK SISWA

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK DALAM MATERI BOLA
BESAR SUB MATERI BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 4 WONOSARI**

Kintan Daya (14601244045)

I. KETERANGAN KUISIONER

1. Kuisioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari siswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dengan mengisi kuisioner ini, berarti telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi.

II. PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

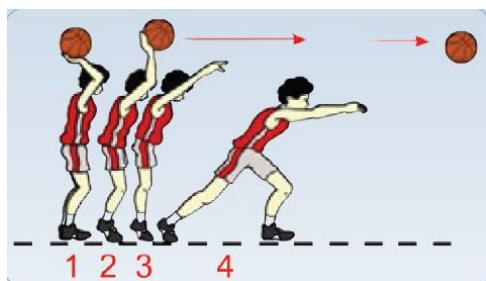
1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian beri tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Waktu mengerjakan angket 20 menit
4. Isilah kuisioner ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Dan sebelumnya tak lupa kami ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

III. IDENTITAS SISWA

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Hari/Tgl :

IV. DAFTAR PERTANYAAN

1. Pencipta permainan bola basket yaitu
 - a. James
 - b. Prof Dr. James Nainsmith
 - c. William James
 - d. William G Morgan
2. Permainan bola basket di temukan pertama kali pada tahun ...
 - a. 1898
 - b. 1945
 - c. 1981
 - d. 1891
3. Pertandingan resmi bola basket pertama kali diselenggarakan pada
 - a. 15 Desember 1891
 - b. 20 Februari 1891
 - c. 20 Januari 1892
 - d. 15 Januari 1982
4. Dibawah ini yang tidak termasuk teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu ...
 - a. Passing
 - b. Dribbling
 - c. Smash
 - d. Shooting
- 5.



- Gambar diatas dalam permainan bola basket disebut
- a. Chest pass
 - b. Javeline pass
 - c. Bounce pass
 - d. Overhead pass
6. Teknik menggiring bola disebut juga ...
 - a. Dribbling
 - b. Shooting
 - c. Passing
 - d. Lay Up

7. Menembak bola ke arah basket disebut....
 - a. Passing
 - b. Shooting
 - c. Dribbling
 - d. Jump ball
8. Teknik yang digunakan untuk passing bola yang dipantulkan dilantai dalam permainan bola basket adalah
 - a. Overhead pass
 - b. Jeveline pass
 - c. Cheest pass
 - d. Bounce pass
9. Pelepasan bola dari tangan saat passing bola basket melalui atas kepala adalah...
 - a. Ketika tangan posisi memegang bola
 - b. Ketika sikut tangan posisi membengkok
 - c. Ketika lengan posisi lurus
 - d. Ketika posisi badan tegak
10. Manfaat overhead pass dalam permainan bola basket adalah
 - a. Mempercepat penyerangan
 - b. Memperlambat permainan
 - c. Mengontrol bola di daerah lawan
 - d. Mencetak angka
11. Passing kepada teman satu tim dengan cepat kearah depan dada untuk mempermudah serangan adalah satu keuntungan menggunakan passing
 - a. Overhead pass
 - b. Bounce pass
 - c. Javelin pass
 - d. chest pass
12. Tujuan utama dari teknik dasar passing dalam permainan bola basket adalah
 - a. Mencetak angka
 - b. Melakukan pertahanan dengan baik
 - c. Melindungi bola dari serangan lawan
 - d. Mengoper bola ke teman satu tim
13. Dalam permainan bola basket, seorang pemain dinyatakan salah dalam melakukan dribble jika ia melakukan drible
 - a. Dengan berganti-ganti tangan
 - b. Memakai 2 tangan bersamaan

- c. Tanpa berjalan
 - d. Sambil berjalan
14. Yang termasuk tujuan dari mendribble bola dalam permainan bola basket yaitu
- a. Menguasai bola dalam permainan
 - b. Mengoper bola kepada teman satu tim
 - c. Menunjukkan dribble yang indah
 - d. Mendribble bola dengan kuat agar musuh takut
15. Melakukan gerakan mendribble bola ke lantai dengan maksud
- a. Mengejar bola pada lawan kita
 - b. Mendribbling bola ke ring lawan
 - c. Memantulkan bola dengan kuat agar musuh takut
 - d. Menguasai bola agar tidak direbut lawan
16. Tujuan mendribble bola dengan rendah dalam permainan bola basket yaitu
- a. Mengendalikan penyerangan
 - b. Memperlambat permainan
 - c. Mempercepat permainan
 - d. Menguasai bola lebih aman
17. Tujuan mendribble bola tinggi dalam permainan bola basket yaitu ...
- a. Memperlambat permainan
 - b. Mempercepat permainan
 - c. Menguasai bola lebih aman
 - d. Mengendalikan penyerangan
18. Teknik shooting dalam permainan bola basket yang didahului dengan melangkah dua langkah adalah
- a.Tembakan satu tangan di atas kepala
 - b.Tembakan lay – up
 - c.Tembakan meloncat dengan dua tangan
 - d.Tembakan kaitan

19. Shooting bola ke ring basket dalam lay up dilakukan saat....
 - a. Titik tertinggi lompatan
 - b. Awal lompatan
 - c. Sebelum rnendarat
 - d. Setelah melompat
20. Pendaratan kaki yang benar setelah melakukan lay-up shoot bola basket adalah...
 - a. Menggunakan kedua telapak kaki
 - b. Menggunakan salah satu telapak taki
 - c. Menggunakan kedua tumit kaki
 - d. Menggunakan kedua pinggir kaki
21. Bentuk gerakan lengan saat *lay-up shoot* bola basket adalah...
 - a. Mendorong bola ke arah ring
 - b. Melempar bola ke arah ring
 - c. Menghantar bola ke arah ring
 - d. Memukul bola ke arah ring
22. Manfaat dari gerakan lay up dalam permainan bola basket adalah ...
 - a. Agar tidak mudah direbut lawan
 - b. Mudah mendapatkan poin
 - c. Mudah mengoper ke teman satu tim
 - d. Menguasai permainan
23. Tujuan dari gerakan lay up dalam permainan bola basket adalah
 - a. Menjauhi ring dan melepaskan tembakan,
 - b. Mendekati ring lawan dan tidak mencetak angka
 - c. Menjauhi ring lawan dan melepaskan tembakan keluar lapangan
 - d. Mendekati ring lawan dan melepaskan tembakan
24. Posisi awal kaki saat akan melakukan shooting satu tangan pada permainan bola basket adalah.....
 - a. Melangkah dan lurus
 - b. menyilang kedepan
 - c. Rapat dan lurusS
 - d. menyilang di belakang

25. Gerakan lutut dan pinggul saat melakukan tembakan satu tangan dalam permainan bola basket adalah

 - Turun
 - Menyilang
 - Berputar
 - Naik

26. Bentuk gerakan arah bola hasil melakukan shooting satu tangan dalam permainan bola basket adalah

 - Datar
 - Lurus
 - Menyilang
 - Parabol

27. Akhir gerakan lengan setelah melakukan shooting satu tangan dalam permainan bola basket adalah

 - Ditekuk rileks
 - Lurus ditegangkan
 - Lurus rileks
 - Lurus disilangkan

28. Manfaat dari teknik dasar shooting dalam permainan bola basket adalah

 - Menguasai permainan
 - Membuat lawan takut
 - Mendapatkan poin
 - Bola tidak mudah direbut oleh lawan

29. Salah satu keuntungan shooting dari daerah three point line adalah

 - Mempermudah serangan
 - Menguasai permainan
 - Mendapat lebih banyak point
 - Menunjukkan teknik yang indah

30. Teknik shooting dalam permainan bola basket bertujuan untuk

 - Mendekatkan bola ke ring
 - Menghindari serangan lawan
 - Melindungi bola dari lawan
 - Memasukkan bola ke ring

Lampiran 2. Hasil Data Uji Coba

Hasil Data Uji Coba

Nama	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	Skor Total
a1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	17	
a2	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	18	
a3	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	17	
a4	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	16	
a5	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	17	
a6	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	13	
a7	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	13	
a8	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	14	
a9	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	15	
a10	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	19	
a11	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	18	
a12	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14		
a13	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	15		
a14	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	18	
a15	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	16		
a16	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	c	1	1	19		
a17	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	18		
a18	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	18		
a19	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	20	
a20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	21	
a21	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	21		
a22	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	d	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	
a23	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	19		
a24	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24		
a25	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26		
a26	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	16		
a27	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	15		
a28	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	17		
a29	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17		
	16	19	2	21	13	28	27	14	8	20	16	22	20	10	22	18	7	18	13	8	23	21	16	18	14	16	11	17	25	24	

Hasil Uji Validitas Instrumen

No Butir	r hitung	r tabel(df=27)	Keterangan
BUTIR 1	0,426	0,367	Valid
BUTIR 2	0,655	0,367	Valid
BUTIR 3	0,725	0,367	Valid
BUTIR 4	0,465	0,367	Valid
BUTIR 5	0,883	0,367	Valid
BUTIR 6	0,559	0,367	Valid
BUTIR 7	0,672	0,367	Valid
BUTIR 8	0,640	0,367	Valid
BUTIR 9	0,709	0,367	Valid
BUTIR 10	0,404	0,367	Valid
BUTIR 11	0,720	0,367	Valid
BUTIR 12	0,804	0,367	Valid
BUTIR 13	0,833	0,367	Valid
BUTIR 14	0,138	0,367	Tidak Valid
BUTIR 15	0,575	0,367	Valid
BUTIR 16	0,667	0,367	Valid
BUTIR 17	0,755	0,367	Valid
BUTIR 18	0,130	0,367	Tidak Valid
BUTIR 19	0,530	0,367	Valid
BUTIR 20	0,840	0,367	Valid
BUTIR 21	0,754	0,367	Valid
BUTIR 22	0,672	0,367	Valid
BUTIR 23	0,627	0,367	Valid
BUTIR 24	0,604	0,367	Valid
BUTIR 25	0,402	0,367	Valid
BUTIR 26	0,440	0,367	Valid
BUTIR 27	0,608	0,367	Valid
BUTIR 28	0,644	0,367	Valid
BUTIR 29	0,618	0,367	Valid
BUTIR 30	0,435	0,367	Valid

Hasil Data Ujicoba Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan
Bolabasket berdasarkan Faktor Hakikat Dasar

Nama	1	2	3	4	5	6	Skor
a1	0	1	0	1	1	1	4
a2	0	1	0	1	1	0	3
a3	1	1	0	1	0	1	4
a4	0	1	0	1	0	1	3
a5	0	1	0	1	1	1	4
a6	1	1	0	0	0	1	3
a7	1	1	0	0	0	1	3
a8	0	1	0	1	0	1	3
a9	1	0	0	0	0	1	2
a10	0	0	1	1	1	1	4
a11	0	0	1	1	1	1	4
a12	0	0	0	0	0	1	1
a13	0	1	0	1	0	1	3
a14	1	0	0	0	1	1	3
a15	1	0	0	1	0	1	3
a16	1	0	0	1	0	1	3
a17	1	0	0	1	1	1	4
a18	1	0	0	1	1	1	4
a19	0	1	0	1	1	1	4
a20	1	1	0	1	1	1	5
a21	1	1	0	0	1	1	4
a22	1	1	0	1	0	1	4
a23	1	1	0	1	0	1	4
a24	1	1	0	1	1	1	5
a25	1	1	0	1	1	1	5
a26	0	0	0	1	0	1	2
a27	0	1	0	0	0	1	2
a28	0	1	0	0	0	1	2
a29	1	1	0	1	0	1	4
	16	19	2	21	13	28	
					Jumlah	99	
					Rerata	3.41379	
					Median	4	
					Modus	4	
					SD	0.98261	
					Skor Tertinggi	5	
					Skor Terendah	1	

Hasil Data Ujicoba Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Passing*

Nama	7	8	9	10	11	12	Skor
a1	1	0	0	1	1	1	4
a2	1	0	0	0	1	1	3
a3	1	0	0	1	1	1	4
a4	1	0	0	1	1	1	4
a5	1	0	0	1	1	1	4
a6	1	1	0	0	0	0	2
a7	1	1	0	0	0	0	2
a8	1	0	0	1	0	1	3
a9	0	0	1	1	1	1	4
a10	1	1	1	0	0	1	4
a11	1	1	0	0	1	1	4
a12	1	0	0	0	0	0	1
a13	1	0	0	1	0	0	2
a14	1	1	1	1	0	1	5
a15	1	1	0	1	1	1	5
a16	1	0	0	1	0	1	3
a17	1	1	1	1	1	0	5
a18	1	0	0	1	1	1	4
a19	1	0	0	1	1	1	4
a20	1	1	0	1	0	1	4
a21	1	1	1	1	1	1	6
a22	1	0	0	1	0	1	3
a23	1	1	1	1	1	1	6
a24	1	1	0	0	1	1	4
a25	1	1	1	0	1	1	5
a26	0	0	1	1	1	0	3
a27	1	1	0	1	0	1	4
a28	1	1	0	1	0	1	4
a29	1	0	0	0	0	0	1
	27	14	8	20	16	22	
					Jumlah	107	
					Rerata	3.689655	
					Median	4	
					Modus	4	
					SD	1.25651	
					Skor Tertinggi	6	
					Skor Terendah	1	

Hasil Data Ujicoba Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Dribbling*

Nama	13	14	15	16	17	Skor
a1	1	0	0	1	0	2
a2	1	1	1	0	0	3
a3	1	0	0	1	0	2
a4	1	0	0	1	0	2
a5	1	0	0	1	0	2
a6	1	0	1	0	0	2
a7	0	0	1	0	0	1
a8	1	0	1	0	0	2
a9	1	0	1	1	0	3
a10	1	1	1	1	0	4
a11	1	0	1	0	1	3
a12	0	1	1	1	0	3
a13	1	0	1	1	0	3
a14	0	1	0	1	0	2
a15	0	0	0	1	1	2
a16	0	0	1	1	1	3
a17	1	0	1	1	0	3
a18	1	1	1	0	0	3
a19	1	1	1	1	0	4
a20	1	1	1	0	1	4
a21	0	0	1	1	0	2
a22	0	0	1	d	0	1
a23	1	0	1	0	0	2
a24	1	1	1	1	1	5
a25	1	1	1	1	1	5
a26	0	1	0	1	1	3
a27	1	0	1	1	0	3
a28	1	0	1	0	0	2
a29	0	0	1	0	0	1
	20	10	22	18	7	
					Jumlah	77
					Rerata	2.655172
					Median	3
					Modus	2
					SD	1.044573
					Skor Tertinggi	4
					Skor Terendah	1

Hasil Data Ujicoba Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Lay up*

Nama	18	19	20	21	22	23	Skor
a1	1	0	0	1	1	1	4
a2	0	1	1	1	1	0	4
a3	0	0	1	1	1	1	4
a4	0	0	1	1	1	1	4
a5	1	0	0	1	1	1	4
a6	1	0	0	0	1	0	2
a7	1	0	0	0	1	0	2
a8	0	1	0	1	0	1	3
a9	0	1	0	1	0	0	2
a10	1	0	0	0	1	1	3
a11	1	1	0	0	0	1	3
a12	1	1	0	1	1	1	5
a13	0	1	0	1	0	0	2
a14	0	0	0	1	1	1	3
a15	0	1	0	1	0	0	2
a16	1	0	1	1	1	1	5
a17	1	0	0	1	1	0	3
a18	0	0	0	1	1	0	2
a19	1	0	0	1	1	1	4
a20	1	1	0	1	1	0	4
a21	1	1	0	1	0	1	4
a22	0	0	0	1	1	0	2
a23	1	0	1	1	0	0	3
a24	1	0	1	1	1	1	5
a25	1	0	1	1	1	1	5
a26	0	1	0	1	1	0	3
a27	1	1	0	1	0	0	3
a28	1	1	0	0	1	1	4
a29	1	1	1	0	1	1	5
	18	13	8	23	21	16	
						Jumlah	99
						Rerata	3.413793
						Median	3
						Modus	4
						SD	1.052794
						Skor Tertinggi	5
						Skor Terendah	2

Hasil Data Ujicoba Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan
Bolabasket berdasarkan Teknik *Shooting*

Nama	24	25	26	27	28	29	30	Skor
a1	0	1	0	0	1	1	0	3
a2	0	1	0	1	1	1	1	5
a3	0	0	0	0	1	1	1	3
a4	0	0	0	0	1	1	1	3
a5	0	0	0	0	1	1	1	3
a6	1	0	1	1	0	1	0	4
a7	1	0	1	1	1	1	0	5
a8	0	1	0	1	0	0	1	3
a9	1	1	0	0	0	1	1	4
a10	1	0	1	0	0	1	1	4
a11	1	0	1	0	0	1	1	4
a12	0	1	0	0	1	1	1	4
a13	1	1	1	0	1	1	0	5
a14	1	1	1	0	0	1	1	5
a15	1	1	0	0	1	0	1	4
a16	1	1	1	0	c	1	1	5
a17	0	0	0	1	0	1	1	3
a18	1	0	1	1	0	1	1	5
a19	1	0	1	0	1	0	1	4
a20	1	1	0	0	1	0	1	4
a21	1	0	1	1	0	1	1	5
a22	1	0	1	1	1	1	1	6
a23	0	0	1	0	1	1	1	4
a24	1	0	1	1	1	1	0	5
a25	1	0	1	1	1	1	1	6
a26	0	1	0	1	1	1	1	5
a27	0	1	0	0	0	1	1	3
a28	1	1	1	0	0	1	1	5
a29	1	1	1	0	1	1	1	6
	18	14	16	11	17	25	24	
							Jumlah	125
							Rerata	4.310345
							Median	4
							Modus	5
							SD	0.967451
							Skor Tertinggi	6
							Skor Terendah	3

Lampiran 3. Kuisioner Penelitian

KUISIONER UNTUK SISWA

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK DALAM MATERI BOLA
BESAR SUB MATERI BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PJOK
KELAS VIII SMP NEGERI 4 WONOSARI**

Kintan Daya (14601244045)

I. KETERANGAN KUISIONER

1. Kuisioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari siswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dengan mengisi kuisioner ini, berarti telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi.

II. PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

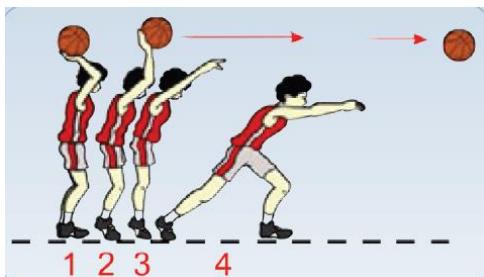
1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, kemudian beri tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Waktu mengerjakan angket 20 menit
4. Isilah kuisioner ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Dan sebelumnya tak lupa kami ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

III. IDENTITAS SISWA

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Hari/Tgl :

IV. DAFTAR PERTANYAAN

1. Pencipta permainan bola basket yaitu
 - a. James
 - b. Prof Dr. James Nainsmith
 - c. William James
 - d. William G Morgan
2. Permainan bola basket di temukan pertama kali pada tahun ...
 - a. 1898
 - b. 1945
 - c. 1981
 - d. 1891
3. Pertandingan resmi bola basket pertama kali diselenggarakan pada
 - a. 15 Desember 1891
 - b. 20 Februari 1891
 - c. 20 Januari 1892
 - d. 15 Januari 1982
4. Dibawah ini yang tidak termasuk teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu ...
 - a. Passing
 - b. Dribbling
 - c. Smash
 - d. Shooting



5. Gambar diatas dalam permainan bola basket disebut
 - a. Cheest pass
 - b. Jeveline pass
 - c. Bounce pass
 - d. Overhead pass
6. Teknik menggiring bola disebut juga ...
 - a. Dribbling
 - b. Shooting
 - c. Passing
 - d. Lay Up

7. Menembak bola ke arah basket disebut....
 - a. Passing
 - b. Shooting
 - c. Dribbling
 - d. Jump ball
8. Teknik yang digunakan untuk passing bola yang dipantulkan dilantai dalam permainan bola basket adalah
 - a. Overhead pass
 - b. Jeveline pass
 - c. Cheest pass
 - d. Bounce pass
9. Pelepasan bola dari tangan saat passing bola basket melalui atas kepala adalah....
 - a. Ketika tangan posisi memegang bola
 - b. Ketika sikut tangan posisi membengkok
 - c. Ketika lengan posisi lurus
 - d. Ketika posisi badan tegak
10. Manfaat overhead pass dalam permainan bola basket adalah
 - a. Mempercepat penyerangan
 - b. Memperlambat permainan
 - c. Mengontrol bola di daerah lawan
 - d. Mencetak angka
11. Passing kepada teman satu tim dengan cepat kearah depan dada untuk mempermudah serangan adalah satu keuntungan menggunakan passing
 - a. Overhead pass
 - b. Bounce pass
 - c. Javelin pass
 - d. chest pass
12. Tujuan utama dari teknik dasar passing dalam permainan bola basket adalah
 - a. Mencetak angka
 - b. Melakukan pertahanan dengan baik
 - c. Melindungi bola dari serangan lawan
 - d. Mengoper bola ke teman satu tim
13. Dalam permainan bola basket, seorang pemain dinyatakan salah dalam melakukan dribble jika ia melakukan drible....
 - a. Dengan berganti-ganti tangan
 - b. Memakai 2 tangan bersamaan

- c. Tanpa berjalan
 - d. Sambil berjalan
14. Melakukan gerakan mendribble bola ke lantai dengan maksud
- a. Mengejar bola pada lawan kita
 - b. Mendribbling bola ke ring lawan
 - c. Memantulkan bola dengan kuat agar musuh takut
 - d. Menguasai bola agar tidak direbut lawan
15. Tujuan mendribble bola dengan rendah dalam permainan bola basket yaitu
- a. Mengendalikan penyerangan
 - b. Memperlambat permainan
 - c. Mempercepat permainan
 - d. Menguasai bola lebih aman
16. Tujuan mendribble bola tinggi dalam permainan bola basket yaitu ...
- a. Memperlambat permainan
 - b. Mempercepat permainan
 - c. Menguasai bola lebih aman
 - d. Mengendalikan penyerangan
17. Shooting bola ke ring basket dalam lay up dilakukan saat....
- a. Titik tertinggi lompatan
 - b. Awal lompatan
 - c. Sebelum rnendarat
 - d. Setelah melompat
18. Pendaratan kaki yang benar setelah melakukan lay-up shoot bola basket adalah...
- a. Menggunakan kedua telapak kaki
 - b. Menggunakan salah satu telapak taki
 - c. Menggunakan kedua tumit kaki
 - d. Menggunakan kedua pinggir kaki
19. Bentuk gerakan lengan saat *lay-up shoot* bola basket adalah...
- a. Mendorong bola ke arah ring
 - b. Melempar bola ke arah ring
 - c. Menghantar bola ke arah ring

- d. Memukul bola ke arah ring
20. Manfaat dari gerakan lay up dalam permainan bola basket adalah ...
- a. Agar tidak mudah direbut lawan
 - b. Mudah mendapatkan poin
 - c. Mudah mengoper ke teman satu tim
 - d. Menguasai permainan
21. Tujuan dari gerakan lay up dalam permainan bola basket adalah
- a. Menjauhi ring dan melepaskan tembakan,
 - b. Mendekati ring lawan dan tidak mencetak angka
 - c. Menjauhi ring lawan dan melepaskan tembakan keluar lapangan
 - d. Mendekati ring lawan dan melepaskan tembakan
22. Posisi awal kaki saat akan melakukan shooting satu tangan pada permainan bola basket adalah.....
- a. Melangkah dan lurus
 - b. menyilang kedepan
 - c. Rapat dan lurus
 - d. menyilang di belakang
23. Gerakan lutut dan pinggul saat melakukan saat melakukan tembakan satu tangan dalam permainan bola basket adalah
- a. Turun
 - b. Menyilang
 - c. Berputar
 - d. Naik
24. Bentuk gerakan arah bola hasil melakukan shooting satu tangan dalam permainan bola basket adalah
- a. Datar
 - b. Lurus
 - c. Menyilang
 - d. Parabol
25. Akhir gerakan lengan setelah melakukan shooting satu tangan dalam permainan bola basket adalah
- a. Ditekuk rileks
 - b. Lurus ditegangkan
 - c. Lurus rileks
 - d. Lurus disilangkan
26. Manfaat dari teknik dasar shooting dalam permainan bola basket adalah
- a. Menguasai permainan
 - b. Mendapatkan poin

- b. Membuat lawan takut d. Bola tidak mudah direbut oleh lawan

27. Salah satu keuntungan shooting dari daerah three point line adalah

 - Mempermudah serangan
 - Menguasai permainan
 - Mendapat lebih banyak point
 - Menunjukkan teknik yang indah

28. Teknik shooting dalam permainan bola basket bertujuan untuk

 - Mendekatkan bola ke ring
 - Menghindari serangan lawan
 - Melindungi bola dari lawan
 - Memasukkan bola ke ring

Lampiran 4. Hasil Data Penelitian

Nama	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	Skor	Nikai
A	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	16	57.14
B	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	17	60.71
C	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17	60.71
D	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	16	57.14
E	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	16	57.14
F	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	12	42.86	
G	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12	42.86	
H	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	14	50.00	
I	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	15	53.57	
J	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17	60.71	
K	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	17	60.71	
L	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	12	42.86	
M	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	15	53.47	
N	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	60.71	
O	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	16	57.14		
P	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	c	1	1	14	64.29	
Q	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	17	60.71		
R	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	17	60.71	
S	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	18	54.29		
T	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	19	67.86	
U	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	71.43	
V	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	d	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	57.14	
W	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	16	64.29
Q	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	22	78.57		
Y	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	85.71	
Z	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	15	53.57	
AA	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	14	50.00	
BB	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	16	57.14		
CC	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	57.14	
DD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	19	67.86		
EE	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	17	60.71	
FF	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	19	67.86	
GG	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	17	60.71	
HH	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	17	60.71	
	20	22	5	26	17	31	30	17	12	23	18	24	23	24	22	21	17	11	25	25	19	20	18	20	13	18	29	28		
																												Rerata	16.71	
																												Median	17.00	
																												Modus	17.00	
																												SD	2.50	
																												Skor Terendah	4.00	
																												Skor Tertinggi	12.00	
																													Skor Rata-rata	42.86

Statistics

		PEMAHAMAN	HAKIKAT	TEKNIK_PAS SING	TEKNIK_DRI BBLING	TEKNIK_LAY UP	TEKNIK_SHO TING
N	Valid	34	34	34	34	34	34
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		59.6626	59.3144	60.7850	58.8235	57.0588	61.3444
Median		60.7100	66.6700	66.6700	50.0000	60.0000	57.1400
Mode		60.71	66.67	66.67	50.00	40.00 ^a	71.43
Std. Deviation		8.94571	1.75004E1	20.46688	19.34765	18.50952	13.40456
Range		42.85	83.33	83.33	75.00	60.00	42.85
Minimum		42.86	16.67	16.67	25.00	20.00	42.86
Maximum		85.71	100.00	100.00	100.00	80.00	85.71

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

PEMAHAMAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	42.86	3	8.8	8.8	8.8
	50	2	5.9	5.9	14.7
	53.57	3	8.8	8.8	23.5
	57.14	7	20.6	20.6	44.1
	60.71	10	29.4	29.4	73.5
	64.29	3	8.8	8.8	82.4
	67.86	3	8.8	8.8	91.2
	71.43	1	2.9	2.9	94.1
	78.57	1	2.9	2.9	97.1
	85.71	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

HAKIKAT

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 16.67	1	2.9	2.9	2.9
33.33	4	11.8	11.8	14.7
50	10	29.4	29.4	44.1
66.67	14	41.2	41.2	85.3
83.33	4	11.8	11.8	97.1
100	1	2.9	2.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

TEKINK_PASSING

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 16.67	2	5.9	5.9	5.9
33.33	4	11.8	11.8	17.6
50	7	20.6	20.6	38.2
66.67	14	41.2	41.2	79.4
83.33	5	14.7	14.7	94.1
100	2	5.9	5.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

TEKNIK_DRIBBLING

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 25	4	11.8	11.8	11.8
50	16	47.1	47.1	58.8

	75	12	35.3	35.3	94.1
	100	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

TEKNIK_LAYUP

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 20	2	5.9	5.9	5.9
40	11	32.4	32.4	38.2
60	11	32.4	32.4	70.6
80	10	29.4	29.4	100.0
Total	34	100.0	100.0	

TEKNIK_SHOOTING

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 42.86	8	23.5	23.5	23.5
57.14	11	32.4	32.4	55.9
71.43	12	35.3	35.3	91.2
85.71	3	8.8	8.8	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Faktor Hakikat Dasar

Nama	1	2	3	4	5	6	Skor	Nilai
A	0	1	0	1	1	1	4	66,67
B	0	1	0	1	1	0	3	50,00
C	1	1	0	1	0	1	4	66,67
D	0	1	0	1	0	1	3	50,00
E	0	1	0	1	1	1	4	66,67
F	1	1	0	0	0	1	3	50,00
G	1	1	0	0	0	1	3	50,00
H	0	1	0	1	0	1	3	50,00
I	1	0	0	0	0	1	2	33,33
J	0	0	1	1	1	1	4	66,67
K	0	0	1	1	1	1	4	66,67
L	0	0	0	0	0	1	1	16,67
M	0	1	0	1	0	1	3	50,00
N	1	0	0	0	1	1	3	50,00
O	1	0	0	1	0	1	3	50,00
P	1	0	0	1	0	1	3	50,00
Q	1	0	0	1	1	1	4	66,67
R	1	0	0	1	1	1	4	66,67
S	0	1	0	1	1	1	4	66,67
T	1	1	0	1	1	1	5	83,33
U	1	1	0	0	1	1	4	66,67
V	1	1	0	1	0	1	4	66,67
W	1	1	0	1	0	1	4	66,67
X	1	1	0	1	1	1	5	83,33
Y	1	1	0	1	1	1	5	83,33
Z	0	0	0	1	0	1	2	33,33
AA	0	1	0	0	0	1	2	33,33
BB	0	1	0	0	0	1	2	33,33
CC	1	1	0	1	0	1	4	66,67
DD	1	1	1	1	1	1	6	100,00
EE	1	0	1	1	0	0	3	50,00
FF	1	1	0	1	1	1	5	83,33
GG	1	1	0	1	1	0	4	66,67
HH	0	0	1	1	1	1	4	66,67
	20	22	5	26	17	31		
						Rerata	3.56	59,31
						Median	4.00	66,67
						Modus	4.00	66,67
						SD	1.05	17,50
						Skor Terendah	1.00	100,00
						Skor Tertinggi	6.00	16,67

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Passing*

Nama	7	8	9	10	11	12	SKOR	Nilai	
A	1	0	0	1	1	1	4	66.67	
B	1	0	0	0	1	1	3	50.00	
C	1	0	0	1	1	1	4	66.67	
D	1	0	0	1	1	1	4	66.67	
E	1	0	0	1	1	1	4	66.67	
F	1	1	0	0	0	0	2	33.33	
G	1	1	0	0	0	0	2	33.33	
H	1	0	0	1	0	1	3	50.00	
I	0	0	1	1	1	1	4	66.67	
J	1	1	1	0	0	1	4	66.67	
K	1	1	0	0	1	1	4	66.67	
L	1	0	0	0	0	0	1	16.67	
M	1	0	0	1	0	0	2	33.33	
N	1	1	1	1	0	1	5	83.33	
O	1	1	0	1	1	1	5	83.33	
P	1	0	0	1	0	1	3	50.00	
Q	1	1	1	1	1	0	5	83.33	
R	1	0	0	1	1	1	4	66.67	
S	1	0	0	1	1	1	4	66.67	
T	1	1	0	1	0	1	4	66.67	
U	1	1	1	1	1	1	6	100.00	
V	1	0	0	1	0	1	3	50.00	
W	1	1	1	1	1	1	6	100.00	
X	1	1	0	0	1	1	4	66.67	
Y	1	1	1	0	1	1	5	83.33	
Z	0	0	1	1	1	0	3	50.00	
AA	1	1	0	1	0	1	4	66.67	
BB	1	1	0	1	0	1	4	66.67	
CC	1	0	0	0	0	0	1	16.67	
DD	1	1	0	1	0	0	3	50.00	
EE	1	1	1	0	1	1	5	83.33	
FF	1	0	1	0	1	0	3	50.00	
GG	0	1	1	1	0	1	4	66.67	
HH	0	0	1	1	0	0	2	33.33	
	30	17	12	23	18	24			
							Rerata	3.65	60.78
							Median	4.00	66.67
							Modus	4.00	66.67
							SD	1.23	20.47
							Skor Terendah	1.00	16.67
							Skor Tertinggi	6.00	100.00

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Dribbling*

Nama	13	14	15	16	Skor	Nilai
A	1	0	1	0	2	50.00
B	1	1	0	0	2	50.00
C	1	0	1	0	2	50.00
D	1	0	1	0	2	50.00
E	1	0	1	0	2	50.00
F	1	1	0	0	2	50.00
G	0	1	0	0	1	25.00
H	1	1	0	0	2	50.00
I	1	1	1	0	3	75.00
J	1	1	1	0	3	75.00
K	1	1	0	1	3	75.00
L	0	1	1	0	2	50.00
M	1	1	1	0	3	75.00
N	0	0	1	0	1	25.00
O	0	0	1	1	2	50.00
P	0	1	1	1	3	75.00
Q	1	1	1	0	3	75.00
R	1	1	0	0	2	50.00
S	1	1	1	0	3	75.00
T	1	1	0	1	3	75.00
U	0	1	1	0	2	50.00
V	0	1	d	0	1	25.00
W	1	1	0	0	2	50.00
X	1	1	1	1	4	100.00
Y	1	1	1	1	4	100.00
Z	0	0	1	1	2	50.00
AA	1	1	1	0	3	75.00
BB	1	1	0	0	2	50.00
CC	0	1	0	0	1	25.00
DD	1	0	1	1	3	75.00
EE	0	0	1	1	2	50.00
FF	0	1	1	1	3	75.00
GG	1	0	0	1	2	50.00
HH	1	1	1	0	3	75.00
23	24	22	11			
				Rerata	2.35	58.82
				Median	2.00	50.00
				Modus	2.00	50.00
				SD	0.77	19.35
				Skor Terendah	1.00	25.00
				Skor Terringgi	4.00	100.00

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Lay Up*

Nama	17	18	19	20	21	Skor	Nilai
A	0	0	1	1	1	3	60.00
B	1	1	1	1	0	4	80.00
C	0	1	1	1	1	4	80.00
D	0	1	1	1	1	4	80.00
E	0	0	1	1	1	3	60.00
F	0	0	0	1	0	1	20.00
G	0	0	0	1	0	1	20.00
H	1	0	1	0	1	3	60.00
I	1	0	1	0	0	2	40.00
J	0	0	0	1	1	2	40.00
K	1	0	0	0	1	2	40.00
L	1	0	1	1	1	4	80.00
M	1	0	1	0	0	2	40.00
N	0	0	1	1	1	3	60.00
O	1	0	1	0	0	2	40.00
P	0	1	1	1	1	4	80.00
Q	0	0	1	1	0	2	40.00
R	0	0	1	1	0	2	40.00
S	0	0	1	1	1	3	60.00
T	1	0	1	1	0	3	60.00
U	1	0	1	0	1	3	60.00
V	0	0	1	1	0	2	40.00
W	0	1	1	0	0	2	40.00
X	0	1	1	1	1	4	80.00
Y	0	1	1	1	1	4	80.00
Z	1	0	1	1	0	3	60.00
AA	1	0	1	0	0	2	40.00
BB	1	0	0	1	1	3	60.00
CC	1	1	0	1	1	4	80.00
DD	0	0	1	1	0	2	40.00
EE	1	1	0	1	1	4	80.00
FF	1	0	1	1	1	4	80.00
GG	1	1	0	0	1	3	60.00
HH	1	1	0	1	0	3	60.00
	17	11	25	25	19		
					Rerata	2.85	57.06
					Median	3.00	60.00
					Modus	3.00	60.00
					SD	0.93	18.51
					Skor Terendah	1.00	20.00
					Skor Tertinggi	4.00	80.00

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bolabasket berdasarkan Teknik *Shooting*

Nama	22	23	24	25	26	27	28	Skor	Nilai
A	0	1	0	0	1	1	0	3	42.86
B	0	1	0	1	1	1	1	5	71.43
C	0	0	0	0	1	1	1	3	42.86
D	0	0	0	0	1	1	1	3	42.86
E	0	0	0	0	1	1	1	3	42.86
F	1	0	1	1	0	1	0	4	57.14
G	1	0	1	1	1	1	0	5	71.43
H	0	1	0	1	0	0	1	3	42.86
I	1	1	0	0	0	1	1	4	57.14
J	1	0	1	0	0	1	1	4	57.14
K	1	0	1	0	0	1	1	4	57.14
L	0	1	0	0	1	1	1	4	57.14
M	1	1	1	0	1	1	0	5	71.43
N	1	1	1	0	0	1	1	5	71.43
O	1	1	0	0	1	0	1	4	57.14
P	1	1	1	0	c	1	1	5	71.43
Q	0	0	0	1	0	1	1	3	42.86
R	1	0	1	1	0	1	1	5	71.43
S	1	0	1	0	1	0	1	4	57.14
T	1	1	0	0	1	0	1	4	57.14
U	1	0	1	1	0	1	1	5	71.43
V	1	0	1	1	1	1	1	6	42.86
W	0	0	1	0	1	1	1	4	57.14
X	1	0	1	1	1	1	0	5	71.43
Y	1	0	1	1	1	1	1	6	85.71
Z	0	1	0	1	1	1	1	5	71.43
AA	0	1	0	0	0	1	1	3	42.86
BB	1	1	1	0	0	1	1	5	71.43
CC	1	1	1	0	1	1	1	6	85.71
DD	0	1	1	1	0	1	1	5	71.43
EE	0	0	1	0	1	1	0	3	42.86
FF	1	1	0	0	0	1	1	4	57.14
GG	0	1	1	0	0	1	1	4	57.14
HH	1	1	1	1	0	0	1	5	71.43
	20	18	20	13	18	29	28		
								Rerata	4.29
								Median	4.00
								Modus	5.00
								SD	0.94
								Skor Terendah	3.00
								Skor Tertinggi	6.00
									85.71

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran PJOK Di SMP Negeri 4 Wonosari Kelas VIII

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	2	5,88	Sangat baik
2	66-75	4	11,76	Baik
3	56-65	20	58,82	Cukup
4	41-55	8	23,53	Kurang
5	0-40	0	0,00	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

**Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola
Besar Berdasarkan Faktor Hakikat Dasar**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	5	14,71	Sangat baik
2	66-75	14	41,18	Baik
3	56-65	0	0,00	Cukup
4	41-55	10	29,41	Kurang
5	0-40	5	14,71	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

**Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan
Bola Besar Berdasarkan Teknik *Passing***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	7	20,59	Sangat baik
2	66-75	14	41,18	Baik
3	56-65	0	0,00	Cukup
4	41-55	7	20,59	Kurang
5	0-40	6	17,65	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Berdasarkan Teknik *Dribbling*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	2	5,88	Sangat baik
2	66-75	12	35,29	Baik
3	56-65	0	0,00	Cukup
4	41-55	15	44,12	Kurang
5	0-40	4	11,76	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Berdasarkan Teknik *Lay Up*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	10	29,41	Sangat baik
2	66-75	0	0,00	Baik
3	56-65	11	32,35	Cukup
4	41-55	0	0,00	Kurang
5	0-40	13	38,24	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

**Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap
Materi Permainan Bola Besar Berdasarkan *Shooting***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	76-100	3	8,82	Sangat baik
2	66-75	0	0,00	Baik
3	56-65	23	67,65	Cukup
4	41-55	8	23,53	Kurang
5	0-40	0	0,00	Sangat Kurang
Jumlah		34	100	

Lampiran 5. Surat Ijin
Surat Ijin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kalombo No. 1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 psw. 282, 299, 291, 541

Nomor : 09.283/N.34.16/PP/2018.

19 September 2018.

Lamp : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa;

Nama : Kintan Daya Kusuma Ningrum
NIM : 14601244045
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP : 198205222009121006
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 24 s/d 30 September 2018
Tempat : SMP Negeri 4 Wonosari
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Bola Besar Sub Materi Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas VIII di SMP Negeri 4 Wonosari.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala SMP Negeri 4 Wonosari.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Surat Keterangan penelitian dari SMPN 4 Wonosari



Surat ijin dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta 55213
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 21 September 2018

Nomor : 074/0381/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth
Bupati Gunungkidul
Up. Kepala Dinas Peranaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Gunungkidul

di Wonosari

Memperhatikan surat

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor : 09.28/UIN 34.16/PP/2018

Tanggal : 19 September 2018

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal "TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI BOLA BESAR SUB MATERI PERMAINAN BOLABASKET DALAM PEMBELAJARAN PENJASOKES KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 WONOSARI" kepada

Nama : KINTAN DAYA KUSUMA NINGRUM

NIM : 14601244045

No HP/Identitas : 081225194977/3403014611950001

Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi/Pendidikan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 4 Wonosari

Waktu Penelitian : 24 September 2018 s.d 30 September 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang bertaku di wilayah riset/penelitian,
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud,
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

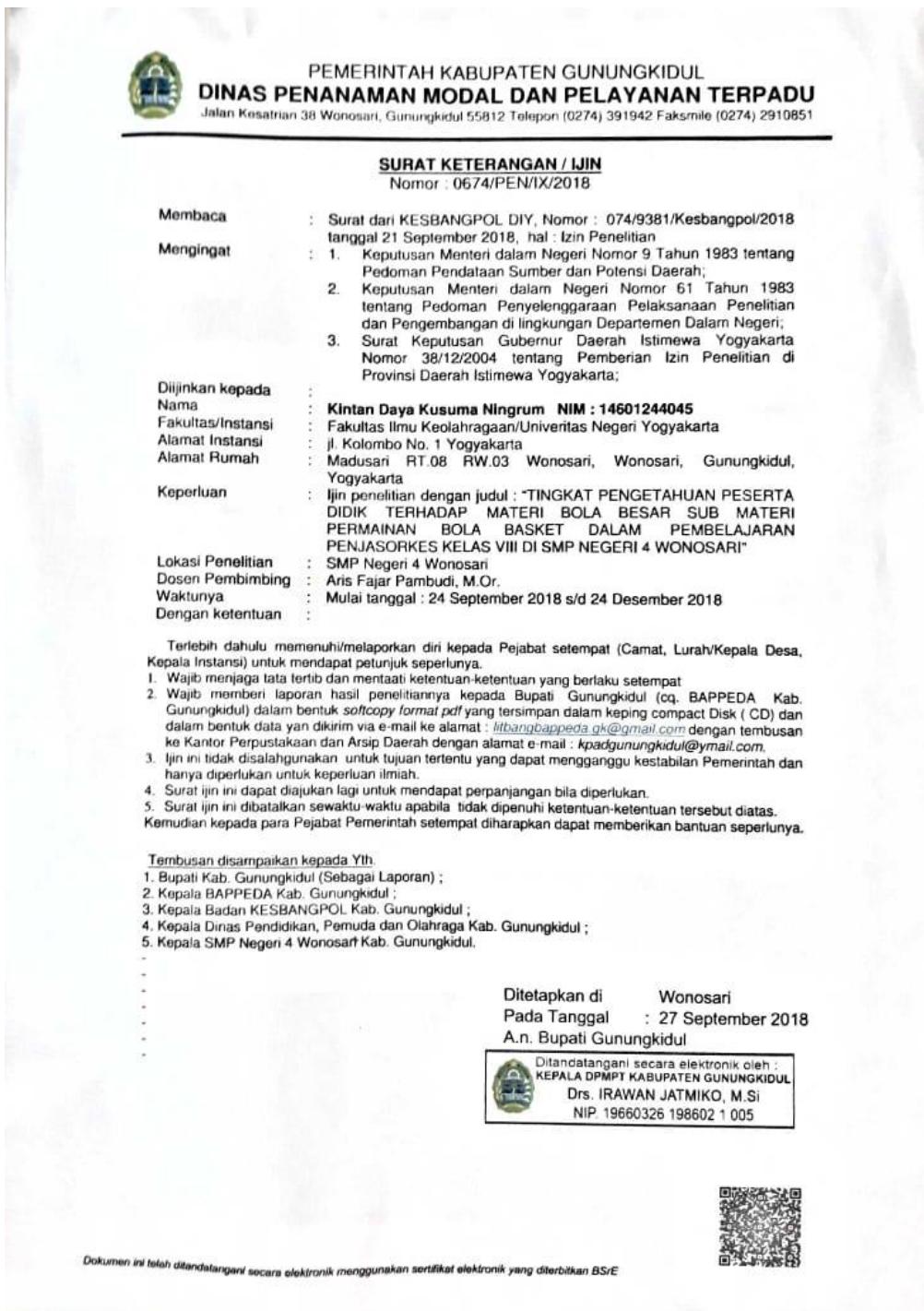
Demikian untuk menjadikan maklum



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan

Surat ijin dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Gunungkidul



Dokumen ini telah ditandatangani dan diakses oleh pengguna yang memiliki hak akses.



Lampiran 6. Dokumentasi



Hari pertama saat menjelaskan cara menggerjakan angket penelitian di kelas VIII D



Hari kedua saat membagikan angket penelitian di kelas VIII A

Lampiran 7. Bahan Ajar

Permainan diawali dengan servis atas oleh pemain lain dari arah kelompok B, dan pemain kelompok A menerima bola dengan teknik passing atas atau bawah, bola dimainkan di lapangan sendiri 3 x dengan mengoper passing pada teman, dan yang terakhir menerima bola diserberangkan ke lapangan lawan (kelompok B) melewati teknik menerima bola diserberangkan ke lapangan lawan (kelompok B) melewati teknik dasar yang telah dipelajari.

Untuk menentukan kemenangan dalam permainan ini dengan pemberian skor sebagai berikut :

1. Untuk bola keluar lapangan skor = 0, dan pihak lawan skor = 1
 2. Untuk bola mati tidak dapat menerima bola dari lawan = 0 dan pihak lawan = 1
 3. Untuk bola menyangkut net = 0 dan pihak lawan = 1
 4. Tidak dapat memainkan bola 3 x pada lapangan sendiri = 0 dan pihak lawan = 1

Bagi skor yang terbanyak dinyatakan sebagai pemenang, dengan format sebagai berikut :

Contoh :

No.	Indikator yang dinilai	Kel. A	Kel. B	Keterangan
		Skor	Skor	
1	Bola keluar lapangan	0	1	Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok A
2	Bola Mati	1	0	
3	Bola menyangkut net	1	0	
4	Tidak dapat memainkan bola 3 x pada lapangan sendiri	1	0	
	Jumlah Skor	3	1	

Permainan Bola Besar melalui Aktivitas Pengembangan Bola Basket

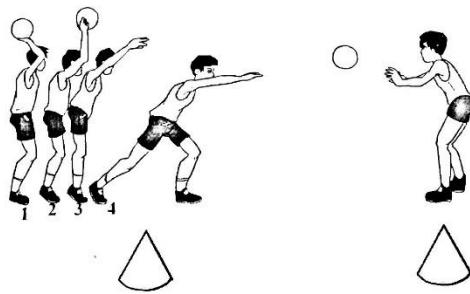
Bola basket adalah olahraga bola beregu, yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan ini dianggap sebagai olahraga unik karena ditemukan secara tidak sengaja oleh seorang guru olahraga. Pada tahun 1891, *Dr. James Naismith*, seorang guru olahraga asal Kanada yang mengajar di sebuah perguruan tinggi untuk para siswa profesional di YMCA (sebuah wadah pemuda umat Kristen) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menemukan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember tahun 1891.

Pertandingan resmi bola basket yang pertama, diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja Dr. James Naismith. Basket adalah sebutan yang dikenakan oleh salah seorang muridnya. Olahraga ini pun menjadi segera terkenal di seluruh Amerika Serikat. Penggemar tanatik ditempatkan di seluruh cabang di Amerika Serikat. Pertandingan demi pertandingan pun segera dilaksanakan di kota-kota di seluruh negara bagian Amerika Serikat. Pada awalnya, setiap tim berjumlah sembilan orang dan tidak ada *dribble*, sehingga bola hanya dapat berpindah melalui lemparan. Sejarah peraturan permainan basket diawali dari 13 aturan dasar yang ditulis sendiri oleh James Naismith.

Kini permainan bola basket sudah sangat berkembang dan digemari. Salah satu perkembangannya adalah ditemukannya gerakan *slam dunk* atau menombok, yaitu gerakan untuk memasukkan bola basket langsung ke dalam keranjang yang bisa dilakukan dengan gerakan akrobatik yang berkekuatan luar biasa.

A. Gerak Spesifik Pemilihan Bola Basket

1. Gerak Spesifik Melempar Bola Basket melalui Atas Kepala



Gambar 1.65 Melempar bola basket melalui atas kepala.

Tahapan Pembelajaran

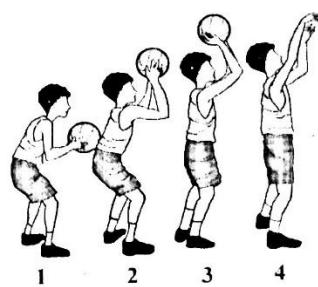
- Persiapan: berdiri dengan kedua kaki dalam posisi melangkah, berat badan bertumpu pada kedua kaki dan sikap badan agak condong ke depan, pegang bola di atas kepala.
- Gerakan: ayunkan bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan bersamaan kaki belakang dilangkahkan ke depan dan berat badan dibawa ke depan. Lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus, arah bola lurus dan datar.

- (c) Akhir gerakan: berat badan dibawa ke depan, kedua lengan lurus ke depan rileks, pandangan mengikuti arah gerakan bola.

2. Gerak Spesifik Menembak dengan Satu Tangan

Tahapan Pembelajaran

- (1) Persiapan: berdiri tegak, sikap melangkah menghadap arah gerakan bola dan kedua lutut agak rendah, bola dipegang pada bagian bawahnya dengan telapak tangan dan jari-jari, satu terbuka sedangkan tangan yang lainnya membantu menahan bagian samping bola, pandangan ke arah sasaran tembakan.



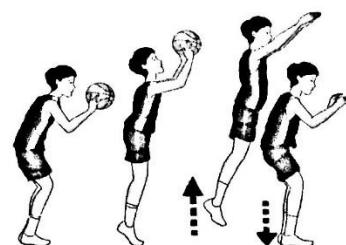
Gambar 1.55 Menembak dengan satu tangan.

- (2) Gerakan: dorong bola ke depan atas dengan menggunakan satu lengan hingga lengan lurus, bersama dengan itu pinggul, lutut dan tumit naik, lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus, gerakan pelepasan bola dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan serta jari-jari, bentuk arah bola yang benar adalah menyerupai parabola.
- (3) Akhir gerakan: kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandangan mengikuti arah gerak bola.

3. Gerak Spesifik Menembak dengan Dua Tangan Sambil Melompat

Tahapan Pembelajaran

- (1) Persiapan: berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu, kedua lengan memegang bola di depan badan, pandangan ke depan atas (ke arah tembakan).
- (2) Gerakan: rendahkan kedua lutut dengan membawa bola ke depan atas dahi, tolakkan kedua kaki ke atas tegak lurus bersamaan kedua lengan diluruskan ke atas, lepaskan tembakan pada sasaran saat lompatan berada pada titik tertinggi atau saat akan turun menggunakan kedua tangan.



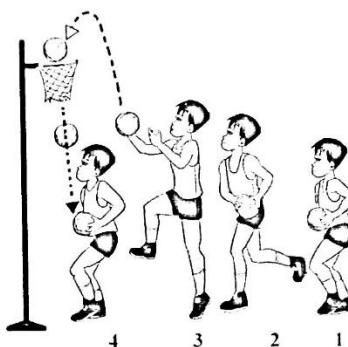
Gambar 1.67 Menembak dengan dua tangan sambil melompat

- (3) Akhir gerakan mendarat menggunakan kedua ujung telapak kaki bersamaan kedua lutut mengeper, kedua tangan di depan samping badan dengan kedua sikut ditekuk, pandangan ke arah bola.

4. Gerak Spesifik *Lay-Up Shoot*

Tahapan Pembelajaran

- (1) Persiapan berdiri menghadap arah gerakan posisi kaki melangkah dibuka selebar bahu, bola dipegang di depan badan, pandangan ke arah gerakan.
- (2) Gerakan langkah pertama harus lebar dan badan condong ke depan untuk memperoleh jarak maju sejauh mungkin dan memelihara keseimbangan. Langkah kedua pendek dengan maksud mempersiapkan diri untuk membuat awalan agar dapat menolakkan kaki sekutu-kuatnya supaya memperoleh lompatan setinggi-tingginya. Lompatan terakhir harus setinggi-tingginya dengan maksud mendekatkan diri dengan keranjang basket dan menghilangkan kecepatan ke depan. Setelah langkah kaki terakhir, kaki ditolakkan sekutu-kuatnya agar dapat mencapai titik tinggi sedekat mungkin dengan keranjang basket. Pada saat berhenti pada titik tertinggi, luruskan tangan yang memegang bola ke atas, dan pada saat berhenti lepaskan tangan kiri yang membantu memegang bola, serta lecukkan pergelangan tangan yang memegang bola (tangan -kanan) hingga jalannya bola tidak kencang.
- (3) Akhir gerakan: mendarat menggunakan kedua ujung telapak kaki, kedua lutut saat mendarat mengeper, kedua tangan di samping badan.



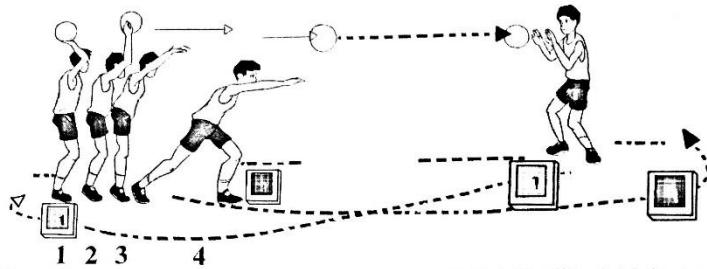
Gambar 1.67 *lay-up shoot*.

B. Variasi dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket

Variasi dalam pembelajaran bola basket adalah melakukan satu bentuk gerak spesifik dengan berbagai cara, seperti: melakukan teknik dasar mengumpam/ menembak (*shooting*) bola di tempat, sambil bergerak maju-mundur, dan bergerak menyamping, baik secara perorangan, berpasangan maupun kelompok.

Akhir dari pembelajaran variasi gerak spesifikasi adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan penanaman nilai disiplin, menghargai perbedaan, tanggung jawab, dan kerja sama. Berikut variasi dalam pembelajarannya.

1. Aktivitas Pembelajaran Melempar Bola melalui Atas Kepala

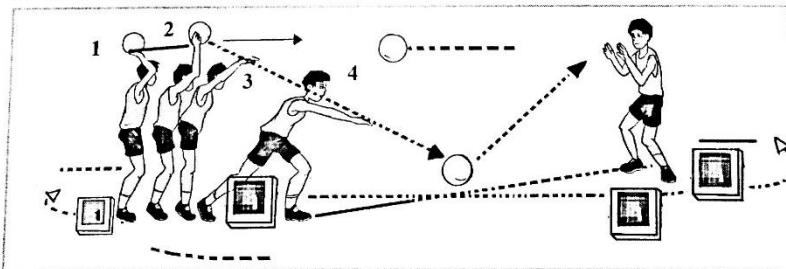


Gambar 1.68 Melempar bola melalui atas kepala.

Tahapan Pembelajaran

- (1) Amati contoh peragaan aktivitas gerakan oleh guru dan lihat Gambar 1.68.
- (2) Lakukan seperti contoh peragaan.
- (3) Rasakan saat melakukan gerakan tersebut.
- (4) Bandingkan gerakan yang kamu lakukan dengan contoh aktivitas gerakan oleh guru.
- (5) Gerakan mana yang mudah kamu lakukan?
- (6) Fokuskan perhatian pada gerakan tangan mengujan.

2. Aktivitas Pembelajaran Melempar Bola Pantul melalui Atas Kepala



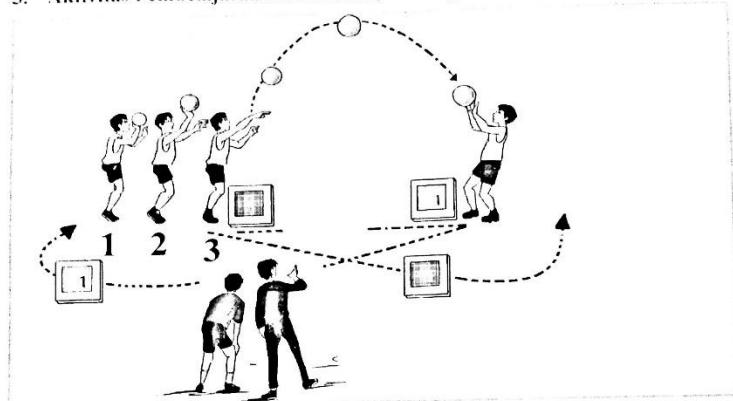
Gambar 1.69 Melempar bola pantul melalui atas kepala.

Tahapan Pembelajaran

- (1) Amati contoh peragaan aktivitas gerakan oleh guru dan lihat Gambar 1.69.
- (2) Lakukan seperti contoh peragaan.

- (3) Rasakan saat melakukan gerakan tersebut.
- (4) Bandingkan gerakan yang kamu lakukan dengan contoh aktivitas gerakan oleh guru
- (5) Gerakan mana yang mudah kamu lakukan?
- (6) Fokuskan perhatian pada gerakan tangan mengayun.

3. Aktivitas Pembelajaran Menembak (*shooting*) Bola dengan Satu Tangan

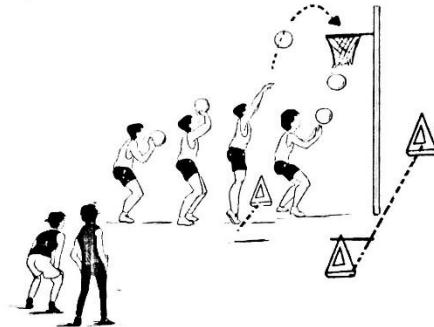


Gambar 1.70 Menembak (*shooting*) bola dengan satu tangan.

Tahapan Pembelajaran

- (1) Bentuk kelompok dan berhadapan berjarak $\pm 4 - 6$ meter, satu kelompok memegang satu buah bola, (lihat Gambar: 1.70).
- (2) Lakukan gerak menembak (*shooting*) dengan satu tangan arah teman di depannya.
- (3) Tahap pertama dilakukan di tempat,
- (4) Tahap kedua bergerak maju, mundur, dan menyamping.
- (5) Tahap ketiga dilakukan dalam formasi berbanjar, pada tahap ini yang telah melakukan gerakan berpindah tempat, fokuskan perhatian pada gerakan lengan mendorong bola ke depan atas, pelepasan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus, arah bola berbentuk parabol, gerakan pinggul, lutut dan tumit naik.

4. Aktivitas Pembelajaran Mendorong Bola Menggunakan Kedua Tangan dari Depan Atas Dahi ke Arah Ring Basket

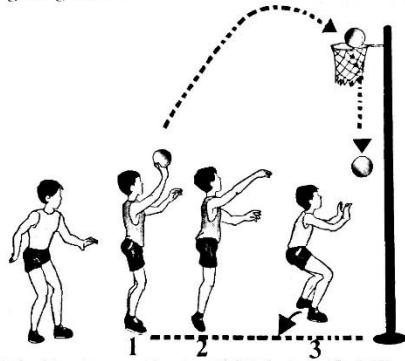


Gambar 1.71 Mendorong bola menggunakan kedua tangan dari depan atas dahi ke arah ring basket.

Tahapan Pembelajaran

- (1) Amati contoh peragaan aktivitas gerakan oleh guru dan lihat Gambar 1.71.
- (2) Lakukan seperti contoh peragaan.
- (3) Rasakan saat melakukan gerakan tersebut.
- (4) Bandingkan gerakan yang kamu lakukan dengan contoh aktivitas gerakan oleh guru.
- (5) Gerakan mana yang mudah kamu lakukan?
- (6) Fokuskan pada gerak mendorong bola, kaki, lutut, dan pinggul naik.

5. Aktivitas Pembelajaran Menembak (*Shooting*) Bola dengan Satu Tangan ke Arah Ring/Lingkaran



Gambar 1.72 Menembak (*shooting*) bola dengan satu tangan ke arah ring/lingkaran.

Tahapan Pembelajaran

- (1) Bentuk Kelompok dan menghadap ring lingkaran berjarak $\pm 3 - 4$ m, satu kelompok memegang satu buah bola
- (2) Lakukan gerak menembak (*shooting*) dengan satu tangan bola diarahkan ke ring/ lingkaran .
- (3) Dilakukan dalam formasi berbanjar, yang telah melakukan gerakan menangkap bola dan mengumpam pada teman, lalu berpindah tempat ke belakang formasi.
- (4) Fokuskan perhatian pada gerakan lengan mendorong bola ke depan atas, pelepasan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus, arah bola berbentuk parabola, gerakan pinggul, lutut dan tumit naik.

Untuk menentukan keberhasilan *shooting* dari 10 x melakukan *shooting*, kamu dapat memberikan skor untuk mengevaluasi teknik gerakan yang dilakukan sebagai berikut.

1. Dapat memasukkan bola 8-10 kali, kategori Sangat Baik (SB)
2. Dapat memasukkan bola 6-7 kali, kategori Baik (B)
3. Dapat memasukkan bola 4-5 kali, kategori Cukup (C)
4. Dapat memasukkan bola 3-0 kali, kategori Kurang Baik (KB)

Contoh Format Perolehan Skor *Shooting* Bola basket

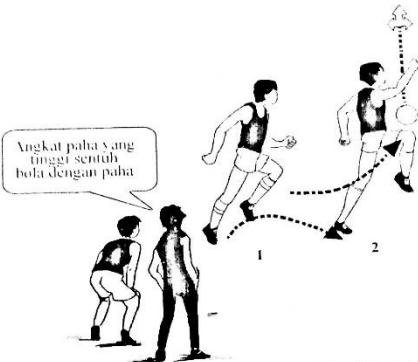
No.	Nama Peserta Didik	Skor Perolehan	Keterangan
1	A	7	Baik (B)
2	B	8	Sangat Baik (SB)
3	C	9	Sangat Baik (SB)
4	D	5	Kurang Baik (KB)

Bentuk penilaian ini dapat dilakukan sesama teman (*peer assesment*) atau diri sendiri (*self assessment*).

6. Aktivitas Pembelajaran Gerakan Mengangkat/ Menggantung Salah Satu Kaki ("Hop")

Tahap Pembelajaran

- (1) Amati contoh peragaan aktivitas gerakan oleh guru dan lihat Gambar 1.73.
- (2) Lakukan seperti contoh peragaan.
- (3) Rasakan saat melakukan gerakan tersebut.
- (4) Bandingkan gerakan yang kamu lakukan dengan contoh aktivitas gerakan oleh guru.
- (5) Gerakan mana yang mudah kamu lakukan?
- (6) Fokuskan perhatian pada gerakan mengangkat paha hingga dalam.

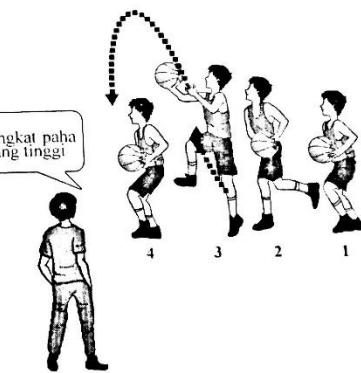


Gambar 1.73 Gerakan mengangkat/ menggantung salah satu kaki ("hop").

7. Aktivitas Pembelajaran Gerakan *Lay-Up Shoot* Tanpa Ring Basket

Tahapan Pembelajaran

- (1) Bentuk kelompok dan menghadap arah gerakan, posisi melangkah. Lihat Gambar 1.74.
- (2) Langkahkan kaki kanan ke depan dan lanjutkan dengan gerak menolak ke depan atas hingga paha dan lutut kaki kiri terangkat dan tergantung di depan badan (urutan menolak kaki kanan mulai dari tumpit, tengah telapak kaki dilanjutkan ke ujung telapak kaki).
- (3) Dilakukan secara individu, dan kelompok dalam formasi berbanjar, yang telah melakukan gerakan "hop", berpindah tempat ke belakang formasi.
- (4) Fokuskan perhatian pada gerakan langkah kaki, gerak kaki menolak, pengangkatan paha dan posisi badan saat melayang di udara tegak, dan gerakan tangan mendorong bola.



Gambar 1.74 Gerakan *lay-up shoot* tanpa ring basket.

8. Aktivitas Pembelajaran Melakukan Gerakan *Lay-Up Shoot* ke Arah Ring Basket

- (1) Perhatikan contoh *lay-up shoot* yang dilakukan guru.
- (2) Bentuk beberapa kelompok
- (3) Dilakukan secara individu, dan kelompok dalam formasi berbanjar, yang sudah melakukan gerakan *lay-up shoot* berpindah tempat ke belakang formasi.
- (4) Fokuskan perhatian pada gerakan langkah kaki, gerak kaki menolak, pengangkatan paha, dan posisi badan saat melayang di udara tegak.
- (5) Lakukan gerakan *lay-up shoot* menggunakan kaki kanan dan kiri.

Untuk menentukan keberhasilan *lay-up shoot* dari 10 x melakukan, kamu dapat memberikan skor untuk mengevaluasi teknik gerakan yang dilakukan, sebagai berikut.

1. Dapat memasukkan bola 8-10 kali, kategori Sangat Baik (SB)
2. Dapat memasukkan bola 6-7 kali, kategori Baik (B)
3. Dapat memasukkan bola 4-5 kali, kategori Cukup (C)
4. Dapat memasukkan bola 3-0 kali, kategori Kurang Baik (KB)

Contoh Format Perolehan Skor *Lay-up Shoot* Bola basket

No.	Nama Peserta Didik	Skor Perolehan	Keterangan
1	A	7	Baik (B)
2	B	8	Sangat Baik (SB)
3	C	9	Sangat Baik (SB)
4	D	5	Kurang Baik (KB)

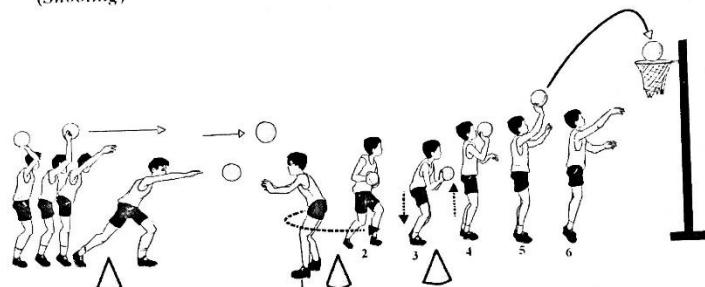
Bentuk penilaian ini dapat dilakukan sesama teman (*peer assessment*) atau diri sendiri (*self assessment*).

C. Variasi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket

Variasi dalam permainan bola basket adalah gabungan beberapa bentuk gerakan prinsip dasar dengan berbagai cara, seperti : melakukan prinsip dasar melempar melalui atas kepala, menembak (*shooting*), dan *lay-up shoot*, di tempat, bergerak maju-mundur, dan bergerak menyamping, zig-zag, baik secara perorangan, berpasangan maupun kelompok.

Akhir dari pembelajaran kombinasi teknik dasar ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan koordinasi gerakan, serta penanaman nilai disiplin, menghargai perbedaan, tanggung jawab, dan kerja sama.

1. Aktivitas Gerakan Variasi Lemparan melalui Atas Kepala dan Menembak (Shooting)

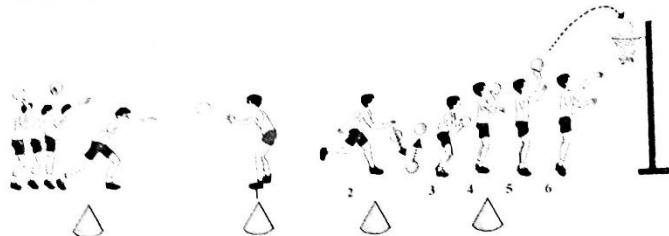


Gambar 1.76 Kombinasi lemparan melalui atas kepala dan menembak (*shooting*).

Tahapan Pembelajaran

- (1) Amati contoh yang dilakukan guru.
- (2) Bentuk kelompok.
- (3) Kelompok satu (pelempar) menghadap ring basket kelompok dua (*shooting*) membelakangi ring basket.
- (4) Lakukan dengan teman.
- (5) Setelah *shooting*, tangkap dan lempar bola ke kelompok pelempar, dilakukan secara kelompok dalam formasi berbanjar, yang sudah melakukan gerakan berpindah tempat ke belakang formasi.
- (6) Fokuskan perhatian pada gerakan lemparan atas kepala, dan gerakan menembak (*shooting*), gunakan menembak tangan kanan dan kiri.

2. Aktivitas Melakukan Gerakan Variasi Lemparan melalui Atas Kepala, Memantul-mantulkan Bola dan Menembak (*Shooting*)

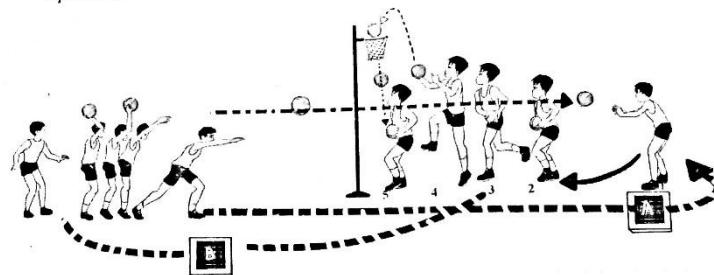


Gambar 1.77 Kombinasi lemparan melalui atas kepala, memantul-mantulkan bola dan menembak (*shooting*).

Tahapan Pembelajaran

- (1) Bentuk dua kelompok: kelompok pelempar dan kelompok penembak (*shooting*).
- (2) Kelompok pelempar menghadap ring basket, kelompok penembak menbelakangi ring basket.
- (3) Kelompok pelempar melakukan lemparan pada ke kelompok penembak bola.
- (4) Penembak (*shooting*) menangkap bola, lalu putar badan hingga menghadapi ring basket.
- (5) Lakukan gerakan memantul-mantulkan bola 2-3 langkah, lalu berhenti dan lakukan tembakan ke arah ring basket.
- (6) Sebelum bola jatuh ke lantai, cepat tangkap dan lempar bola ke kelompok pelempar, dilakukan secara kelompok dalam formasi berbanjar, yang telah melakukan gerakan berpindah tempat ke belakang formasi.
- (7) Fokuskan perhatian pada gerakan lemparan melalui atas kepala, dan gerakan menembak (*shooting*), gunakan menembak tangan kanan dan kiri.

3. Aktivitas Melakukan Gerakan Variasi Lemparan melalui Atas Kepala, Lay-up Shoot,



Gambar 1.78 Kombinasi lemparan melalui atas kepala. lay-up shoot.

- (1) Bentuk dua kelompok; kelompok pelempar dan kelompok *lay-up shoot*.
- (2) Kelompok pelempar menghadap ring basket, kelompok *lay-up shoot* membelakangi ring basket.
- (3) Kelompok pelempar melakukan lemparan pada ke kelompok *lay-up shoot* dan menangkap bola lalu putar badan hingga menghadap ring basket.
- (4) Lakukan *lay-up shoot* ke arah ring basket.
- (5) Sebelum bola jatuh ke lantai cepat tangkap dan melempar bola ke kelompok pelempar, dilakukan secara kelompok dalam formasi berbanjar, yang telah melakukan gerakan berpindah tempat ke belakang formasi.
- (6) Fokuskan perhatian pada gerakan lemparan melalui atas kepala, dan gerakan menembak *lay-up shoot*, gunakan *lay-up* tangan kanan dan kiri (memasukkan bola dengan tangan kiri dan sebaliknya).

D. Bermain Bola Basket Sederhana

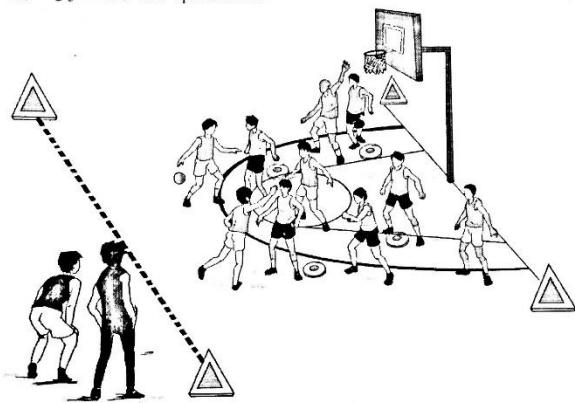
Akhir dari pembelajaran bermain bola basket sederhana adalah menerapkan gerak spesifik yang telah dikuasai dalam permainan bola basket untuk lebih meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan koordinasi gerakan, serta penanaman nilai disiplin, menghargai perbedaan, tanggung jawab, dan kerja sama, dengan pembelajaran sebagai berikut.

1. Permainan Bola basket Menggunakan Setengah Lapangan

Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan

- (1) Jumlah pemain adalah 2 lawan 3 dilanjutkan dengan 4 lawan 3, atau 5 lawan 4, yakni: (a) 2 pemain penyerang dan 3 pemain bertahan, (b) 4 pemain penyerang dan 3 pemain bertahan, (c) 5 pemain penyerang dan 4 pemain bertahan.

- (2) Lama permainan untuk setiap regu 3-5 menit.
- (3) Pemain penyerang berusaha memasukkan bola ke ring basket sebanyak-banyaknya, dan pemain bertahan untuk mencegah penyerang memasukkan bola ke ring basket.
- (4) Waktu permainan selesai, berganti posisi pemain bertahan menjadi penyerang
- (5) Teknik yang digunakan adalah *passing*, menggiring, menembak, dan *Lay-up shoot*.
- (6) Permainan ini untuk menanamkan nilai-nilai kerja sama, keberanian, tanggung jawab, dan sportivitas.



Gambar 1.79 Permainan basket menggunakan setengah lapangan

Dalam permainan ini dapat dilakukan pemberian skor, baik yang dilakukan sesama teman (*peer assessment*) atau diri sendiri (*self assessment*), dengan aspek yang diamati sebagai berikut.

- 1 Bekerja sama saat bermain
- 2 Dapat bertanggung jawab
- 3 Dapat menempati posisi gerak
- 4 Dapat mengoper bola pada teman
- 5 *Shooting*
- 6 *Lay-up shoot*

Adapun kriteria penilaiannya sebagai berikut.
 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai permainan
 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai permainan dan kadang-kadang tidak melakukan
 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Format Pengamatan

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati																Jml Skor	Ket				
		Kerja sama saat bermain				Tanggung jawab				Menempati posisi				Mengoper bola pada teman				Melakukan shoot					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	A																						
2	B																						
3	C																						
4	D																						
5	E																						
6	F																						

Jumlah Skor Maks = 24

Petunjuk Penskoran:

Kamu akan memperoleh nilai:

Baik Sekali : apabila memperoleh skor 16 - 24

Baik : apabila memperoleh skor 11 - 15

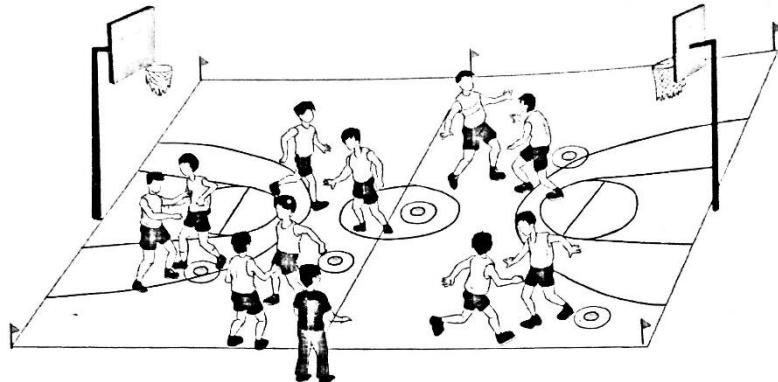
Cukup : apabila memperoleh skor 7 - 10

Kurang : apabila memperoleh skor 1 - 6

2. Permainan Bola Basket Menggunakan Satu Lapangan dan Dibagi Dua Bidang.

- (1) Bagi lapangan menjadi dua bidang. Bidang A lapangan untuk tim A dan bidang B lapangan untuk tim B. Untuk menanamkan nilai sportifitas, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.
- (2) Tim A menempatkan pemainnya di lapangan B sebanyak 2 orang pemain, begitu juga tim B menempatkan 2 pemainnya di lapangan A.
- (3) Para pemain boleh menggiring, melempar, menembak (*shooting*), dan *lay-up shoot*.
- (4) Saat menggiring bola pemain yang berada pada lapangan A dan B tidak boleh melewati garis tengah.

- (5) Jadi yang berhak melakukan serangan pada lapangan lawan hanya 2 orang pemain.
- (6) Pemenang adalah tim yang mendapatkan mengumpulkan skor lebih banyak dari lawan main, kriteria penilaian sama dengan *permainan pertama*.
- (7) Lama permainan 5 – 10 menit (lihat Gambar: 1.80).



Gambar 1.80 Permainan Basket menggunakan satu lapangan

Format pengamatan

No	Kel	Aspek yang diamati																Jml. Skor	Ket			
		Kerja sama saat bermain				Tanggung jawab				Menempati posisi				Mengoper bola pada teman				Melakukan shoot				Ket
1	A	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A			v			v			v				v			v		v		20	Baik Sekali
2	B																					

Jumlah Skor Maks = 24

Dalam permainan ini dapat dilakukan pemberian skor untuk kelompok, baik yang dilakukan sesama belolmpok (*peer teaching*) atau diri sendiri (*self assessment*).

