

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Liandro Wahyu Jati Prabowo  
NIM. 15601241029

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

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Liandro Wahyu Jati Prabowo  
NIM. 15601241029

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

**PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Disusun Oleh:

Liandro Wahyu Jati  
NIM. 15601241029

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

Suhadi, M.Pd.  
NIP.19600505 198803 1 006

### **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liandro Wahyu Jati Prabowo

NIM : 15601241029

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Bola Basket SMPN 1 Ngebel Kabupaten Ponorogo Tahun Ajaran 2018/ 2019

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, Juli 2019  
Yang Menyatakan,



Liandro Wahyu Jati Prabowo  
NIM. 15601241029

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/2019

Disusun Oleh:

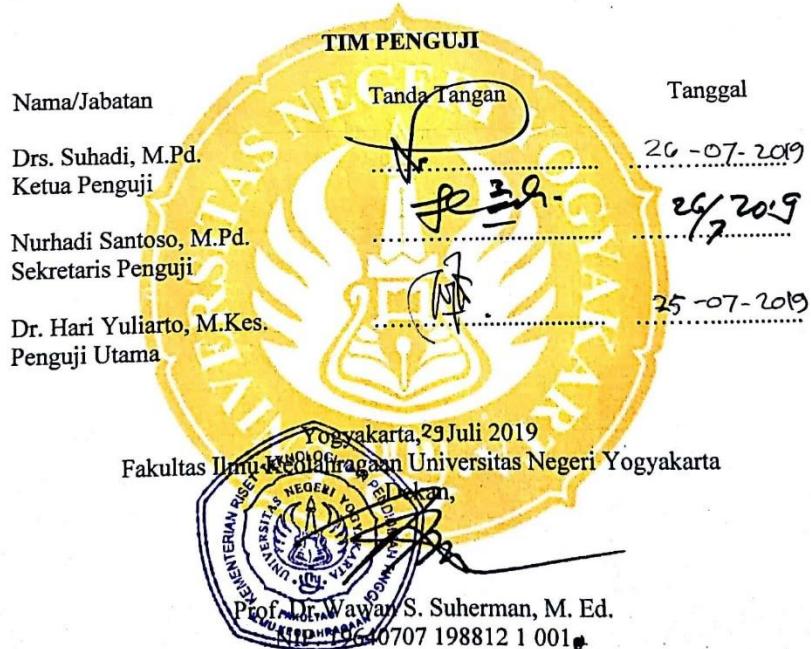
Liandro Wahyu Jati Prabowo  
NIM. 15601241029

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 24 Juli 2019



## **MOTTO**

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk dirinya sendiri”

(Qs. Al-ankabut: 6)

Orang yang pintar tidak akan sukses jika tidak memiliki etika

(Liandro Wahyu Jati Prabowo )

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur yang begitu dalamnya, kupersembahkan karya ini untuk orang yang bermakna di hidup saya:

1. Kedua Orang tua, Bapak Ali dan ibu Arum, kedua orang tuaku tercinta yang telah memberi saya kehidupan yang berarti, kasih sayang, perhatian dan fasilitas selama ini.
2. Adik saya Febriano yang aku cintai terima kasih telah memberiku semangat sampai saat ini
3. Teman-teman yang telah memberi saya motivasi dan bantuan.

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

Oleh  
Liandro Wahyu Jati Prabowo  
15601241029

**Abstrak**

Penelitian ini di latarbelakangi dengan asumsi belum diketahuinya tingkat pemahaman siswa terhadap permainan bola basket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Instrumen yang telah tersusun tersebut dikonsultasikan kepada dosen, selanjutnya diuji validitas dan terdapat reliabilitas sebesar 0,802. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 1 Ngebel dengan jumlah 87 siswa. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori sangat tinggi sebesar 1,2% (1 siswa), kategori tinggi sebesar 28,7% (25 siswa), kategori sedang sebesar 40,2% (35 siswa), kategori rendah sebesar 21,8% (19 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 8,1% (7 siswa).

Kata kunci: *tingkat pemahaman, permainan bola basket, SMPN 1 Ngebel*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjangkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat, rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Bola Basket SMPN 1 Ngebel Kabupaten Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019" dapat diselesaikan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebessar-besarnya kepada:

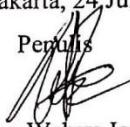
1. Drs. Suhadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Pengaji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Nurhadi Santoso, M.Pd. selaku Sekretaris dan Dr. Hari Yuliarto, M.kes. selaku Pengaji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Kepala Sekolah SMPN 1 Ngebel yang telah memberi ijin dan bantuan dalam melaksanakan Penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Guru SMPN 1 Ngebel yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua siswa kelas VIII SMPN 1 Ngebel yang telah ikut memperlancar dalam pengambilan data selama tes penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

9. Semua teman-teman PJKR yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya

Yogyakarta, 24 Juli 2019

Penulis



Liandro Wahyu Jati Prabowo

NIM. 15601241029

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	6
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Pemahaman.....	7
2. Hakikat Bola Basket.....	11
3. Proses Pembelajaran.....	18
4. Karakteristik Siswa SMP.....	20
B. Penelitian yang Relevan .....	22
C. Kerangka Berpikir .....	24
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	26
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	27
1. Instrument Penelitian.....	27
2. Uji Coba Instrumen .....	29
3. Teknik Pengumpulan Data .....	33
E. Teknik Analisis Data .....	34

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	36
1. Faktor Pengertian .....	36
2. Faktor Teknik Dasar.....	38
3. Faktor Peraturan Permainan.....	40
4. Faktor Fasilitas dan Sarana .....	41
5. Faktor Tingkat Pemahaman Siswa.....	43
B. Pembahasan .....	45

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	48
B. Implikasi.....	48
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	49
D. Saran .....	49

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	51
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN .....</b>	53
-----------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ukuran Lapangan dan Ring Basket .....	15
Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir .....	25
Gambar 3. Histogram Faktor Pengertian .....	38
Gambar 4. Histogram Faktor Teknik Dasar .....	39
Gambar 5. Histogram Faktor Peraturan .....	41
Gambar 6. Histogram Faktor Fasilitas dan Sarana .....	43
Gambar 7. Histogram Faktor Pemahaman .....	45

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen.....	29
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pemahaman Siswa .....	31
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman Siswa .....	32
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	33
Tabel 5. Norma Penilaian .....	35
Tabel 6. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	36
Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Pengertian .....	37
Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar.....	39
Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan.....	40
Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana.....	42
Tabel 11. Kategorisasi Data Tingkat Pemahaman Siswa .....	44

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	54
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	55
Lampiran 3. Kartu bimbingan .....	56
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Pemahaman Siswa .....	57
Lampiran 5. Intrumen Uji Coba .....	58
Lampiran 6. Instrumen penelitian .....	63
Lampiran 7. Data Penelitian.....	68
Lampiran 8. Deskriptif kuantitatif .....	70
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	74

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan faktor yang penting dalam kehidupan, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha seseorang untuk membentuk kepribadian yang baik. Keberhasilan dalam pendidikan sangat di penngaruhi dalam proses pembelajaran. Pada dunia pendidikan ada beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai, salah satunya adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan aktivitas yang mengutamakan aktivitas jasmani yang menyangkut perilaku hidup sehat. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, dan percaya diri. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, dan kebugaran terampil, serta memiliki sikap positif (Pendiknas No.22 Tahun 2006:194).

Pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga itu sendiri diajarkan dari sekolah dasar, sekolah menengah, hingga perguruan tinggi. Pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga merupakan alat atau media untuk mendorong kemampuan

motorik, kepribadian, pengetahuan, pemahaman dan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan seseorang menjadi lebih baik. Disamping hal itu pendidikan jasmani,kesehatan dan olahraga memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang diberikan secara sistematis dan terencana.

Keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dicapai oleh setiap guru. Guru harus profesional dalam memberikan materi pembelajaran, guru harus menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan efektif. Ketika guru memiliki sikap profesional dalam mengajar, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, penuh kesadaran tinggi dan bersemangat.

Guru pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga tidak hanya dituntut membuat siswanya menjadi bugar, akan tetapi guru prndidikan, jaman kesehatan dan olahraga harus mampu memberi pemahaman bagi siswa tentang materi-materi yang diajarkan. Karena pemahaman merupakan hal terpenting untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Ketika siswa itu paham tentang materi yang disampaikan oleh guru siswa pastinya mampu menjelaskan dan mengutarakan suatu materi yang telah diberikan oleh guru.

Pemahaman dapat diukur ketika seseorang mengungkapkan sesuatu yang telah mereka ketahui melalui lisan ataupun tulisan. Sehingga siswa harus mempunyai pemahaman yang baik di setiap materi agar dapat menguasai suatu

materi yang telah diberikan oleh guru. Karena pemahaman termasuk di ranah kognitif dalam pebelajaran.

Di dalam kurikulum 2013 pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga sekolah menengah memiliki tujuan agar siswa memiliki sikap, pengetahuan, keterampilan fisik dan gerak, serta kebugaran jasmani yang dapat digunakan untuk aktivitas hidup keseharian, rekreasi, dan menyalurkan bakat dan minat berolahraga, hidup sehat dan aktif sepanjang hayat yang dilandasi oleh nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Esa, disiplin, menghargai perbedaan, kerja sama, sportif, tanggung jawab, dan jujur, serta kearifan lokal yang relevan.

Materi pembelajaran di pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga salah satunya adalah bola basket. Permainan bola basket termasuk olahraga yang popular di Indonesia. Pemainan bola basket adalah olahraga beregu yang terdiri dari 5 orang pemain dengan tujuan memasukkan bola ke keranjang lawan untuk mencetak angka dan mencegah lawan mencetak angka. Perkembangan bola basket sangat pesat, bola basket merupakan olahraga popular di Indonesia khususnya di kalangan anak-anak dan remaja. Banyak peraturan bola basket yang seharusnya di ketahui siswa agar dapat melakukan permainan bola basket dengan baik dan benar.

Di dalam permainan bola basket banyak materi di dalamnya seperti peraturan salah satu hal penting untuk melakukan suatu permainan, tanpa peraturan suatu permainan akan berjalan tidak beraturan. Permainan bola basket

memiliki cukup banyak peraturan seperti halnya *foul out, double dribble, technical foul* dan banyak sebagainya. Istilah merupakan kata lain atau sebutan lain untuk mendefinisikan sesuatu. Di dalam permainan bola basket ada berberapa istilah-istilah seperti *forward, guard, center, chestpass, bouncepass, layup* dan masih banyak lagi. Teknik dasar merupakan materi dasar pada permainan bola basket siswa seharusnya paham tentang teknik dasar dalam permainan bola basket.

Di SMP 1 Ngebel olahraga bola basket kurang begitu terkenal seperti bola voli dan sepakbola, maka siswa kesulitan memahami dan melakukan permainan bola basket. Pemahaman siswa setingkat sekolah menengah pertama untuk mengetahui permainan bola basket dirasa kurang. Penting bagi siswa memiliki pemahaman tentang materi bola basket untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Di sini peran guru sangat penting agar siswa mampu memahami materi bola basket dan dapat melakukan permainan.

Melihat permainan bola basket merupakan hal yang penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan olahraga maka siswa seharusnya siswa mengetahui beberapa teknik dasar, peraturan dan istilah dasar sebagai pengetahuan dan salah satu sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam memberi materi pembelajaran bola basket. Untuk menindak lanjuti hal yang perlu diketahui kemampuan siswa dalam mengetahui tingkat pemahaman dalam materi permainan bola basket dengan demikian peneliti ingin mengkaji secara ilmiah

yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngebel terhadap Permainan Bola Basket”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya tingkat pemahaman siswa kelas VIII SMPN 1 Ngebel dalam materi permainan bola basket secara keseluruhan.
2. Belum diketahuinya tingkat keberhasilan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran bola basket di Kelas VIII SMPN 1 Ngebel
3. Belum diketahuinya tingkat pemahaman siswa Kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar menghindari penafsiran yang berbeda-beda maka akan diberikan batasan-batasan masalah agar ruang lingkup penelitian lebih jelas. Batasan masalah yang dimaksut ini adalah “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngebel terhadap Permainan Bola basket tahun ajaran 2018/2019”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan seperti berikut “seberapa besar tingkat pemahaman siswa Kelas VIII di SMPN 1 Ngebel terhadap permainan bola basket?“

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penilitan ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngebel terhadap permainan bola basket.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang memiliki konteks yang sama.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi mata pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga agar terlaksana lebih baik dari segi pembelajaran dan sarana prasarana.

#### b. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dan masukan agar guru dapat meningkatkan pemahaman tentang materi bola basket kepada siswa.

#### c. Bagi Siswa

Menambah wawasan bagi siswa tentang pentingnya pemahaman materi permainan bola basket.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pemahaman**

Pemahaman merupakan salah satu tingkatan dalam aspek kognitif, Anas Sudjiono (2015:49), mengemukakan bahwa “pemahaman masuk dalam ranah kognitif. Proses kognitif adalah suatu proses yang di mulai dari penerimaan langsung oleh alat indra, kemudian terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dan pengetahuan tersebut sehingga menjadi suatu pola yang logis dan mudah untuk di mengerti”.

Ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir dicakup dalam domain kognitif menurut Taksonomi Bloom yang dikutip dalam buku Budi Susetyo (2015: 19-21) memiliki enam tingkatan, yaitu:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali segala informasi yang sudah dipelajarinya (recall).

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran. Kemampuan untuk memahami akan terjadi manakala didahului oleh sejumlah pengetahuan. Oleh karena itu, pemahaman memiliki tingkatan lebih tinggi daripada pengetahuan. Pemahaman bukan hanya mengingat fakta. melainkan berkaitan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan,

menafsirkan atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan dalam bidang pemahaman ini dapat berupa kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, atau kemampuan ekstrapolasi. Kemampuan menerjemahkan, yaitu kesanggupan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu. Contoh menerjemahkan sandi atau simbol ke dalam kalimat lain yang memiliki arti yang sama. Pemahaman menafsirkan sesuatu, contohnya menafsirkan grafik, bagan atau gambar pada konteks yang berkaitan dengan topik tertentu. Adapun pemahaman ekstrapolasi. yaitu kemampuan untuk melihat di balik hal-hal yang tersirat atau tersurat. Pemahaman menafsirkan dapat berupa kemampuan untuk melanjutkan atau memprediksi sesuatu berdasarkan fakta atau pola yang sudah ada.

c. Penerpan (*Aplication*)

Penerapan adalah kemampuan untuk menerapkan konsep, prinsip-prinsip, prosedur pada situasi tertentu. Kemampuan menerapkan merupakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan dan pemahaman. Penerapan berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari, seperti teori, rumus-rumus, dalil. hukum, konsep, ide, dan sebagainya ke dalam situasi baru yang kongkret. Perilaku yang berkenaan dengan kemampuan menerapkan, misalnya kemampuan menyelesaikan suatu persoalan dengan menggunakan rumus, dalil, atau hukum tertentu. Di sini tampak jelas, bahwa seseorang akan dapat menguasai kemampuan menerapkan harus memiliki kemampuan mengingat dan memahami fakta atau konsep terlebih dahulu.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau menyelesaikan suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antarbagian dari bahan yang telah diajarkan. Analisis merupakan tujuan pembelajaran yang tergolong kompleks dan hanya mungkin dipahami dan dikuasai oleh siswa yang telah menguasai kemampuan memahami dan menerapkan. Kemampuan analisis berhubungan dengan kemampuan nalar atau logika pada diri seseorang.

e. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis adalah kemampuan menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang berarti, seperti merumuskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia. Sintesis merupakan kebalikan dari analisis. Analisis mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, maka sintesis mampu menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh. Kemampuan menganalisis dan sintesis merupakan kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan atau menciptakan inovasi dan kreasi baru.

f. Evaluasi (*Evaluations*)

Evaluasi adalah kemampuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Kemampuan dalam evaluasi berkenaan dengan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu. Dalam kemampuan ini, termasuk untuk mengambil suatu keputusan dengan berbagai pertimbangan dan ukuran-ukuran tertentu, misalnya memberikan keputusan bahwa sesuatu yang diamati adalah baik, sangat baik, buruk, indah, sangat jelek, lulus, tidak lulus, dan

sebagainya. Untuk dapat memberikan penilaian yang baik dibutuhkan semua kemampuan yang ada pada aspek sebelumnya.

Menurut Taksonomi Bloom dalam Komarudin (2016:64) "pemahaman adalah kemampuan yang menuntut siswa mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya". Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Menurut Nana (2013:24-25) pemahaman dapat dibedakan dalam kategori, yaitu:

- a. Tingkat terendah dalam pemahaman adalah pemahaman terjemahan, yang dimulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya mengartikan Bhinneka Tunggal Ika. Di tingkat ini seseorang tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang suatu materi atau konsep.
- b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagianbagian pengetahuan terdahulu yang telah diketahui atau hanya beberapa bagian dari grafik dengan kejadian yang dialami. Kemudian dapat membedakan yang pokok dan yang bukan pokok sehingga pendengar dapat mengerti perbedaannya.
- c. Tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi. Diharapkan seseorang mampu melihat di balik sesuatu yang tertulis, dapat membuat ramalan (meramalkan atau memperkirakan) tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu dimensi, kasus ataupun masalahnya. Intinya adalah dapat menjelaskan sejelas-jelasnya kepada pendengar tentang materi atau konsep yang disampaikan. Tentang saja tanpa keluar dari konsep awal meskipun terkesan penjelasan tersebut sangat luas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pemahaman merupakan hasil mengindraan manusia terhadap suatu objek, pemahaman bukan hanya tentang mengingat informasi, kumampuan untuk menerjemahkan, menafsirkan dan explorasi.

## 2. Hakikat Bola Basket

Bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain.

Menurut Sukma (2016:56) “permainan bola basket adalah permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok, terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding dengan tujuan mencetak poin dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang lawan”.

Menurut Teguh (2016:42) “permainan bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yaitu yang terdiri dua tim dan masing-masing tim terdapat lima orang pemain yang saling bertanding yang bertujuan memasukkan bola ke dalam ring lawan.

### a. Teknik Dasar

Dalam olahraga bola basket, terdapat beberapa teknik dasar yang dapat dipelajari, yaitu dimulai dari yang paling mendasar, seperti cara memegang bola dan menangkap, mengoper bola, serta menggiring bola. Teknik dasar Ialnnya adalah teknik pivot, shooting (menembakkan bola ke dalam keranjang atau ring), dan lay up. Saat ini, perkembangan olahraga bola basket semakin maju. Banyak

teknik-teknik baru pada saat bermain, di antaranya *slam dunk* yang lebih dikenal dengan teknik memasukkan bola langsung ke dalam keranjang.

### 1) Memegang bola

Teknik memegang bola pada bola basket adalah dengan menggunakan ke- dua telapak tangan yang dikembangkan seluruhnya hingga membentuk sebuah mangkok yang besar. Bentukan mangkok besar ini seperti menutupi hampir sebagian permukaan bola. Posisi akhir pada teknik ini adalah telapak tangan berada di bagian samping belakang bola. Posisi kaki membentuk kuda-kuda, yaitu meletakkan salah satu kaki di depan dengan lutut yang sedikit ditekuk namun tidak ditegangkan. Posisi badan pada saat melakukan teknik ini adalah dicondongkan sedikit ke depan.

### 2) Menangkap bola

Menangkap bola biasanya dilakukan pada saat akan menerima lemparan bola dari teman satu tim. Yang harus diperhatikan pada saat akan menangkap bola adalah lakukan gerakan seperti sedang menjemput bola dengan menggunakan kedua telapak tangan. Posisi jari-jari sama dengan pada saat melakukan pegangan pada bola, yaitu seluruh jari dan telapak tangan dikembangkan seperti mangkok yang besar. Teknik ini dibagi ke dalam dua jenis, yaitu menangkap bola yang datang dari atas kepala dan menangkap bola yang datang dari depan dada.

### 3) Melempar bola

Teknik melempar bola terdiri atas tiga jenis, yaitu teknik lemparan bola dari arah dada (*chest pass*). Lemparan bola dari atas kepala (*over head pass*). dan

lemparan bola ke arah tanah dengan cara memantul (*bounce pass*). Teknik ini dilakukan saat melakukan umpan pada teman satu tim.

#### 4) Menggiring bola

Teknik menggiring bola sangat penting dipelajari. Teknik ini sangat membantu ketika akan mengoperkan bola kepada teman satu tim. Nama lain dari menggiring bola adalah dribbling. Caranya adalah dengan memantulkan bola ke lantai atau tanah sampai ke titik yang ingin dicapai, jika menemui keadaan terdesak karena gempuran musuh, maka lepaskan bola dengan mengoper pada teman satu tim. Teknik ini terbagi ke dalam dua jenis, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah adalah untuk menghindarkan bola jauh dari jangkauan lawan dan menggiring bola jauh adalah saat melakukan serangan ke daerah pertahanan lawan.

#### 5) Pivot

*Pivot* sering disebut sebagai teknik paras. Tujuannya adalah sebagai usaha menyelamatkan bola dari gangguan lawan. Dengan meletakkan salah satu kaki sedikit ke depan dan yang lainnya melakukan putaran 360 derajat.

#### 6) Lay up

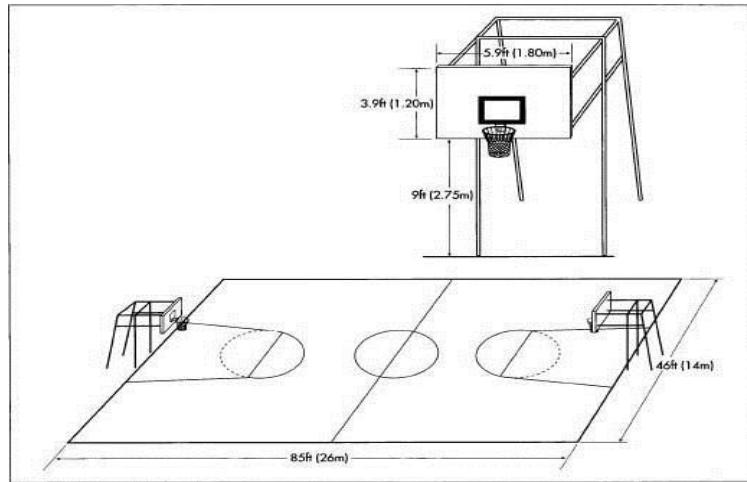
*Lay up* merupakan teknik yang dilakukan sebagai salah satu usaha untuk mencetak angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Teknik ini dilakukan dengan rangkaian tahapan. Melakukan dua sampai tiga langkah dan jika sudah berada dekat ring basket, lakukan loncatan dan membuat poin.

#### 7) Shooting (Menembakan bola)

*Shooting* ini merupakan teknik dasar paling akhir dari sebuah penyerangan. Teknik ini bertujuan memasukkan bola ke dalam keranjang. Jika bola masuk, maka skor bertambah 2 atau 3 poin. Poin ini diberikan tergantung pada titik mana pemain memasukkan bola. Cara melakukan shooting adalah bola dipegang dengan kedua telapak tangan yang membentuk poros seperti mangkok besar atau dapat juga dilakukan dengan menggunakan satu tangan. Saat bola ditembakkan ke dalam keranjang pantulkan terlebih dahulu pada permukaan papan keranjang yang sudah diberikan gambaran berbentuk kotak. Dengan menggunakan pantulan pada gambar kotak, mala akan mempermudah masuknya bola ke dalam keranjang.

b. Sarana dan Prasarana

Dalam permainan ini yang paling dibutuhkan adalah bola basket dan keranjang yang menempel pada sebuah tiang. Bola basket berukuran lebih besar dari bola tangan lainnya, seperti bola voli. Ukuran bola basket memiliki keliling sekitar 75cm-78cm dengan berat berkisar antara 600-650 gram. Keranjang basket menempel pada sebuah papan pantul yang memiliki panjang 1,8 meter dengan lebar 1.2 meter. Bagian dalam papan pantul memiliki panjang sekitar 0,59 meter dengan lebar 0.45 meter, sedangkan tinggi papan pantul bagian bawah hingga lantai mencapai 2.75 meter. Lapangan yang digunakan berupa ruangan terbuka atau tertutup. Namun, kini olahraga bola basket sebagian besar dilakukan di ruangan tertutup atau sport indoor. Tentunya dengan adanya fasilitas indoor, baik pemain maupun penonton yang menyaksikan, akan merasa lebih nyaman karena tidak akan terganggu dengan panas dan hujan yang turun.



Gambar 1. Ukuran Lapangan dan Ring Bola Basket  
sumber : Roji (2007: 21)

c. Sistem Peraturan

Terdapat beberapa peraturan yang ditetapkan dalam permainan bola basket, baik dari segi taktik maupun segi teknik bermain saat permaina berlangsung. Jika di lihat dari segi teknik, berikut peraturan yang harus di perhatikan.

- 1) Bola basket dapat dioper ke segala arah.
- 2) Bola basket dilemparkan ke segala arah, baik dengan satu cangan maupun dua tangan.
- 3) Bola hanya diperbolehkan berada dalam telapak tangan. Artinya, anggota tubuh lainnya selain tangan, tidak diperbolehkan memegang bola.
- 4) Pemain tidak boleh membawa bola dalam keadaan sedang berjalan atau berlari. Artinya, pemain tidak boleh membawa bola dalam pelukan sambil berlari, jika hal ini dilakukan. Wasit akan memberikan tanda bahwa hal tersebut dianggap sebagai sebuah pelanggaran.

- 5) Pada saat pemain sudah melakukan dribbling bergerak sambil membawa bola dengan cara memantul, tindakan yang harus dilakukan selanjutnya adalah mengoper bola pada teman satu tim atau menembakan bola ke dalam keranjang pada posisi detik terakhir berhenti.

Tidak hanya peraturan pada saat melakukan teknik bermain bola basket. hal lainnya pun perlu diperhatikan pada saat permainan akan dimulai dan sedang berlangsung.

- 1) Jumlah pemain dalam satu tim terdiri atas 5 orang dengan jumlah cadangan sebanyak 5 orang.
- 2) Pertandingan bola basket berlangsung sebanyak 4 quarter, dengan lamanya waktu tiap quarter adalah 10 menit
- 3) Penentuan tim yang menang adalah dengan perolehan poin terbanyak.
- 4) Jumlah wasit dalam setiap pertandingan sebanyak 2 orang, yaitu wasit 1 yang disebut referee dan wasit 2 yang disebut dengan umpire.
- 5) Pada saat pertandingan akan dimulai pemain wajib memeriksa seragam tim dengan tidak mengenakan aksesoris pada anggota tubuh. Khususnya pada tim putri, seperti gelang atau kalung. Keberadaan aksesoris yang digunakan tersebut dapat mempersulit gerakan dalam bermain. Pastikan kuku jari tangan telah dipotong pendek dan rapi.
- 6) Pemain dilarang melakukan kekerasan fisik yang di lakukan secara sengaja, misalnya mendorong lawan hingga terjatuh ke Iantai lapangan atau memukul

anggota tubuh lawan. Setiap pemain diberikan peringatan akan kesalahan yang dibuatnya.

- 7) Pada saat melakukan pelanggaran yang pertama, akan dianggap sebagai suatu kesalahan. Pada saat pelanggaran kedua dilakukan, akan dianggap sebagai hukuman. Jika pelanggaran tni bertujuan untuk melukai lawan.
  - 8) Pelempar yang mendapatkan kesempatan melakukan lemparan ke dalam, diberikan waktu selama 5 detik. Jika melebihi waktu tersebut, bola akan diberikan pada tim lawan.
  - 9) Jika salah satu tim melakukan penundaan waktu, wasit akan memberikan peringatan pelanggaran.
  - 10) Wasit pun memillki peraturan, khususnya bagi wasit pembantu. yaitu membantu dalam memperhatikan bola dan pengambilan keputusan dalam segala sesuatu yang terjadi di lapangan. Misalnya, bola yang keluar dari lapangan kemudian terjadi pergantian bola dan menghitung waktu.
- d. Istilah-istilah dalam permainan bola basket
- 1) **Forward** pemain depan dalam permainan bola basket
  - 2) **Guard** pemain yang bertugas dalam memimpin penyerangan
  - 3) **Playmeker** pemain yang bertugas mengatur penyerangan
  - 4) **Jump ball** yakni dua orang melompat permainan bola basket akan di mulai
  - 5) **Free throw** tembakan bebas ke arah ring di lingkaran kotak pinalti akibatkan di langgar oleh lawan
  - 6) **Rebound** seorang pemain mendapat bola pantul dari ring

- 7) **Traveling** yakni berjalan lebih dari “satu setengah langkah” dengan memegang bola di tangan tanpa dribble
- 8) **Double dribble** yakni dilakukan ketika seseorang melakukan dribble dengan dua tangan atau ketika seorang pemain memegang bola setelah dribble dan dilanjutkan dengan kembali dribble
- 9) **Back ball** yakni membawa kembali bola ke area sendiri ketika sudah menyerang ke area lawan.
- 10) **offensive foul** yakni menabrak lawan dalam posisi
- 11) **foul out** yakni melakukan 6 kali foul biasa atau 2 kali technical foul dalam 1 pertandingan
- 12) **3 second** yakni pemain lebih dari 3 detik berada di key area lawan.

### **3. Proses Pembelajaran Bola Basket di SMPN 1 Ngebel**

Permainan bola basket merupakan salah satu materi pendidikan jasmani kesehatan olahraga yang masuk pada kurikulum 2013. Materi yang diajarkan dalam permainan bola basket yaitu teknik dasar, sarana prasarana dan peraturan permainan. Teknik dasar yang diajarkan adalah teknik mengumpan, menggiring, dan menembak. Materi bola basket di SMP 1 Ngebel diajarkan 2 kali pertemuan pada semester 1 dan 2 kali pertemuan pada semester 2 di karenakan di Kabupaten Ponorogo memakai sistem mengulang.

Dalam proses pembelajaran permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel guru pertama memberikan materi di dalam kelas terlebih dahulu, materi di dalam kelas berupa teknik dasar, sarana prasarana dan peraturan permainan. Guru

menyuruh siswa membentuk kelompok lalu siswa berdiskusi materi pembelajaran bola basket sambil melihat buku LKS setelah itu masing-masing kelompok disuruh menjelaskan hasil diskusi tersebut. Setelah masing-masing kelompok memberikan penjelasan lalu guru memberi penjelasan tentang materi pembelajaran bola basket agar siswa paham mengenai materi bola basket yang akan diajarkan.

Setelah pembelajaran di dalam ruangan siswa langsung dibawa ke lapangan untuk melakukan pembelajaran praktek. Siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu, setalah itu mempraktekan materi yang telah disampaikan di dalam kelas. Siswa mencoba beberapa kali melakukan gerakan bola basket. Guru mengamati dan mencari dimana letak kesalahan siswa dalam melakuakan gerakan teknik bola basket. Setelah siswa melakukan, guru mengumpulkan peseta didik dan menjelaskan bagaimana teknik yang benar dan dimana letak kesalahan siswa dalam melakukan teknik permainan bola basket. Setelah di berikan penjelasan siswa kembali melakukan teknik dasar yang telah di benarkan oleh guru, siswa terus melakukan berulang-ulang agar siswa paham dan bisa melakukannya dengan benar.

#### **4. Karakteristik Siswa SMP**

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: 36) Ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

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

Menurut Syamsu (2007: 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 pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu jadi personifikasi nilai-nilai). Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

**c. 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**

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari

buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan ilmiah.

1) Penelitian Novianta Wahyu Prasetyawan tahun 2016 dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 253 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* yang berjumlah 155 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian diketahui 2 siswa (1,29%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori sangat kurang, sebanyak 35 siswa (22,58%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori kurang, sebanyak 47 siswa (30,32%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori cukup, sebanyak 46 siswa (29,68) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori baik, dan 25 siswa (16,13%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes di SMA N 1 Prambanan Klaten dengan kategori cukup baik.

2) Penelitian Ibnu Solihin Tahun 2017 dengan berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XI terhadap Permainan Bola Voli di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI (Tenik Komputer Jaringan, Administrasi Perkantoran, Perbankan Syariah) di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan dengan jumlah 91 siswa. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan persentase Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas xi terhadap permainan bola voli di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan tahun ajaran 2016/2017 berada pada kategori sangat tinggi sebesar 3,29% (3 siswa), kategori tinggi sebesar 34,06% (31 siswa), kategori sedang sebesar 36,26% (33 siswa), kategori rendah sebesar 20,87% (19 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 5,49% (5 siswa).

### **C. Kerangka Berpikir**

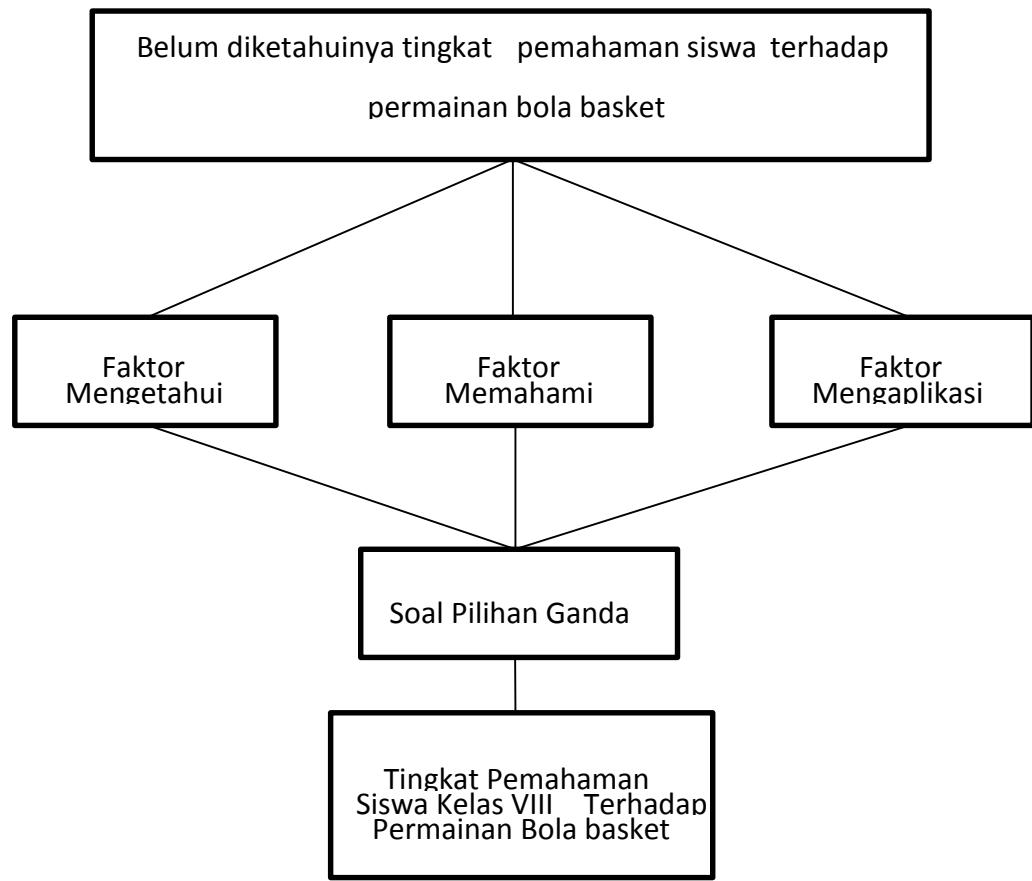
Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Karena itu pemahaman sangat penting dimiliki oleh siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan olahraga siswa tidak hanya bersenang-senang atau bermain sesuka mereka namun mereka juga harus memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pemahaman merupakan hal yang harus dimiliki oleh siswa, namun peneliti belum mengetahui seberapa besar

tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola basket yang sudah diberikan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.

Timbulnya permasalahan yang menjadi kendala adalah suatu upaya yang tidak ingin ditimbulkan di sekolah manapun. Berdasarkan bahwa siswa menjadi sasaran primer, terdapat permasalahan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMPN 1 Ngebel, berdasarkan pelaksanaan pembelajaran terdapat siswa yang tidak memahami tentang permainan bola basket baik dari menjelaskan pengertian, gerak dasar, maupun peraturan permainan.

Berdasarkan permasalahan yang timbul ini, maka peneliti melakukan penelitian sesuai dengan masalah yang ada. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngebel Terhadap Permainan Bola Basket



Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode tes. Menurut Sugiyono (2003) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variable mandiri, baik satu variable atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara variable satu dengan variable yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa kelas VIII SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 tentang olahraga permainan bola basket. Metode yang digunakan adalah metode tes, tes adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pada aspek tertentu dan hasilnya berupa angka atau skor. Metode tes yang saya gunakan menggunakan angket, dari angket tersebut akan digunakan dengan teknik statistik deskriptif.

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015: 38), definisi variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya .

Definisi operasional variabel penelitian ini yaitu Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII terhadap Permainan Bola Basket di SMPN 1 Ngebel 2018/ 2019

dengan pengertian bahwa tingkat kemampuan seseorang yang dapat memahami suatu konsep, serta fakta yang diketahuinya. Gambaran tentang aspek kemampuan pemahaman siswa terhadap permainan bola basket yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab angket atau kuesioner yang berisi pertanyaan tentang permainan bola basket yang terdapat penjelasan tentang pengertian permainan bola basket, teknik dasar dalam bermain bola basket, fasilitas dan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan bola basket, serta peraturan permainan bola basket.

### **C. Subjek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah 87 siswa.

### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi (2006) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan multiple choice atau tes pilihan ganda, tes pilihan ganda yaitu tes yang disetiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu. Biasanya terdapat dua sampai lima alternatif jawaban yang diberikan.

Menurut Sutrisno (1991:7), harus digunakan beberapa langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen yang tepat, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

**a. Mendefinisikan Konstrak**

Mendefinisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur tersebut adalah Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII terhadap Permainan Bola Basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019.

**b. Menyidik Faktor**

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor permainan bola basket adalah pengertian, teknik dasar, sarana dan prasarana, serta peraturan permainan.

**c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan**

Dalam menyusun butir pertanyaan yang akan disusun hanya mengenai faktornya saja. Sedangkan jumlah butir pertanyaan digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 25 butir soal yang terdiri dari soal. Adapun kisi-kisi angket penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen

Variabel	Faktor	Nomer butir soal	Jumlah soal
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Bola Basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019	1.Pengertian	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
	2.Teknik Dasar	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	9
	3.Peraturan permainan	17, 18, 19, 20, 21, 22	6
	4.Fasilitas, sarana dan prasarana	23, 24, 25	3
Jumlah			25

## 2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen baik. Baik buruknya instrumen ditunjukkan oleh kesahihan (validitas) dan kehandalan (reliabilitas). Analisis hasil uji coba instrumen mencakup validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen di tujuhan kepada responden dalam uji coba penelitian ini dengan menguji coba instrumen untuk memperoleh data yang diambil dari siswa kelas VIII A di SMPN 1 Ngebel kabupaten Ponorogo dengan menggunakan 25 pertanyaan.

### a. Uji Validitas Instrumen

Perhitungan validitas penelitian digunakan untuk mengetahui apakah instrumen itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk perhitungan

validitas butir digunakan sebagai kriteria pembanding adalah instrumen itu sendiri.

Jadi validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan dalam instrumen. Instrumen yang valid merupakan instrumen yang tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan program SPSS yang disajikan dalam table.

Syarat minimum tingkat validitas adalah  $r=0,349$ . Sedangkan kalau korelasi antara skor total kurang dari  $0,349$  maka butir dalam instrument dinyatakan tidak valid. Jadi berdasarkan hasil dari analisis data uji coba tersebut terdapat 22 pernyataan dari 25 yang dinyatakan valid, 3 pernyataan dinyatakan tidak valid atau gugur.

Soal-soal yang valid dan tidak valid dapat dilihat dari tabel 2. Hasil uji coba validitas pemahaman siswa sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pemahaman Siswa

Pertanyaan	r table	r hitung	Keterangan
Pertanyaan 1	0,349	0,507	Valid
Pertanyaan 2	0,349	0,009	Tidak Valid
Pertanyaan 3	0,349	0,393	Valid
Pertanyaan 4	0,349	0,414	Valid
Pertanyaan 5	0,349	0,426	Valid
Pertanyaan 6	0,349	0,414	Valid
Pertanyaan 7	0,349	0,417	Valid
Pertanyaan 8	0,349	0,140	Tidak Valid
Pertanyaan 9	0,349	0,439	Valid
Pertanyaan 10	0,349	0,417	Valid
Pertanyaan 11	0,349	0,408	Valid
Pertanyaan 12	0,349	0,431	Valid
Pertanyaan 13	0,349	0,460	Valid
Pertanyaan 14	0,349	0,516	Valid
Pertanyaan 15	0,349	0,650	Valid
Pertanyaan 16	0,349	0,458	Valid
Pertanyaan 17	0,349	0,753	Valid
Pertanyaan 18	0,349	0,397	Valid
Pertanyaan 19	0,349	0,483	Valid
Pertanyaan 20	0,349	0,429	Valid
Pertanyaan 21	0,349	0,462	Valid
Pertanyaan 22	0,349	0,440	Valid
Pertanyaan 23	0,349	0,399	Valid
Pertanyaan 24	0,349	0,189	Tidak Valid
Pertanyaan 25	0,349	0,515	Valid

### b. Uji Reliabilitas Intrumen

Uji Reliabilitas untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius atau biasa disebut sebagai bersifat sepihak mengarahkan responden untuk memilih

jawaban-jawaban tertentu. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali pun diambil datanya, masih tetap akan sama hasilnya.

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang valid dapat diartikan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan sebuah data. Jadi instrumen yang reliabel merupakan sebuah instrumen yang digunakan atau dipakai berkali-kali untuk mengukur suatu obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen merupakan yang menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut dapat dipercaya yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Reliabilitas juga bisa diartikan sebagai serangkaian pengukuran atau alat ukur.

Perhitungan reliabilitas menggunakan komputer dengan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach* SPSS. Data yang telah dianalisis memperoleh tingkat reliabilitas dalam pemahaman siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman Siswa

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Pemahaman Siswa	0,802	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa butir pernyataan adalah reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 sudah cukup memuaskan. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen maka diperoleh butir-butir pernyataan sebagai instrumen yang valid dan reliabel.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Nomer butir soal	Jumlah soal
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Bola Basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019	1.Pengertian	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
	2.Teknik Dasar	7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	8
	3.Peraturan permainan	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
	4.Fasilitas, sarana dan prasarana	21, 22, 23	2
Jumlah			23

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas VIII SMPN 1 Ngebel
- b. Peneliti menyebarkan instrument kepada responden
- c. Peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian

- d. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan

## **E. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Yaitu data dari hasil tes yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan presentase. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa kelas VIII SMPN 1 Ngebel terhadap permainan bola basket.

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri dari lima kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Saifudin Azwar (2010:36) untuk menentukan kriteria skor dengan penilaian acuan norma (PAN), penilaian acuan norma pada dasarnya menggunakan kurve normal dan hasil perhitungannya sebagai dasar penelitian. Dua kenyataan yang ada dalam kurve normal yang dipakai untuk membandingkan sesuatu atau menafsirkan angka yang diperoleh dari masing-masing siswa yaitu angka rerata (*mean*) dan angkasimpang baku (*standard deviation*).

Tabel 5. Norma Penilaian

Norma	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat tinggi
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan:

M = Rata-rata hitung (mean)

SD = Standar Deviasi

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relative persentase, menggunakan rumus sebagai berikut

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

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah total frekuensi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian akan dideskripsikan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Deskripsi Data Hasil Penelitian

<b>Data</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Dev</b>
Faktor Pengertian	1	6	4,16	1,320
Faktor Teknik Dasar	2	8	5,80	1,485
Faktor Peraturan Permainan	1	6	4,02	1,372
Faktor Fasilitas dan Sarpras	0	2	1,45	0,695
Tingkat Pemahaman Siswa	8	21	15,44	3,180

Data hasil analisis penelitian dari tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 13. Selanjutnya tabel di atas akan dideskripsikan setiap faktornya sebagai berikut:

#### **1. Faktor Pengertian Permainan Bola Basket**

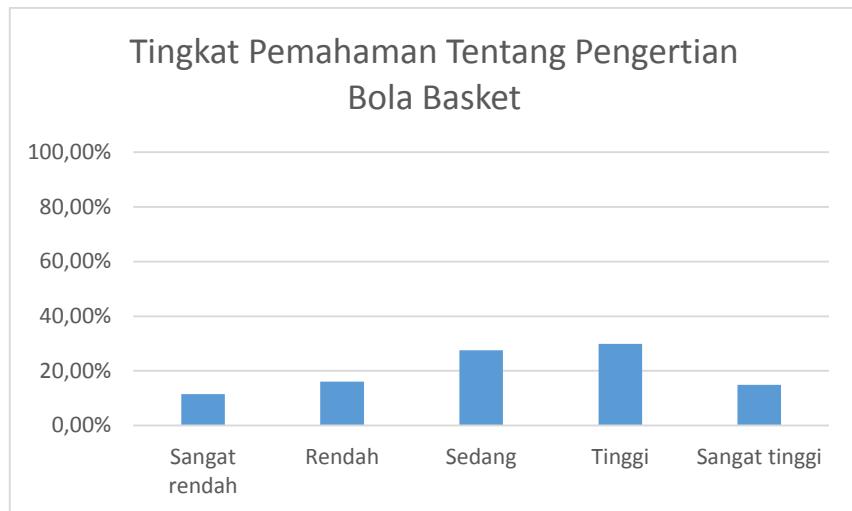
Analisis deskriptif pada data faktor pengertian dengan jumlah 6 butir soal diperoleh nilai *maximum* sebesar 6 dan nilai *minimum* sebesar 1. Skor data faktor pengertian tersebut diperoleh nilai *mean* sebesar 4,16 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,320. Faktor pengertian permainan bola basket merupakan faktor pertama yang terdapat dalam tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019

Pada penelitian ini, faktor pengertian dijabarkan ke dalam 6 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor pengertian permainan bola basket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Data Faktor Pengertian

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	6,14 - 7	Sangat Tinggi	13	14,9%
2	4,82 - 6,13	Tinggi	26	29,9%
3	3,50 - 4,81	Sedang	24	27,6%
4	2,15 - 3,49	Rendah	14	16,1%
5	0 – 2,14	Sangat Rendah	10	11,5%
<b>Jumlah</b>			<b>87</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 13 siswa (14,9%) mempunyai tingkat memahami pengertian permainan bola basket dengan kategori sangat tinggi, 26 siswa (29,9%) mempunyai kategori tinggi, 24 siswa (27,6%) mempunyai kategori sedang, 14 siswa (16,1%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (11,5%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan presentase tertinggi tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami pengertian permainan bola basket sesuai rata-rata termasuk dalam kategori tinggi.



Gambar 3. Histogram Faktor Pengertian

## 2. Faktor Teknik Dasar

Analisis deskriptif pada data faktor teknik dasar diperoleh nilai *maximum* sebesar 8 dan nilai *minimum* sebesar 2 dari 8 item soal. Skor data faktor teknik dasar tersebut diperoleh nilai *mean* (rerata) sebesar 5,80 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,485.

Faktor teknik dasar permainan bola basket merupakan faktor kedua dalam tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019. Faktor teknik dasar dijabarkan ke dalam 8 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor teknik dasar permainan basket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	8,02 – 9	Sangat Tinggi	0	0
2	6,52 - 8,01	Tinggi	30	34,5%
3	5,08 - 6,51	Sedang	22	25,3 %
4	3,58 - 5,07	Rendah	29	33,4 %
5	0 - 3,57	Sangat Rendah	6	6,8 %
<b>Jumlah</b>			<b>87</b>	<b>100 %</b>

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 0 siswa (0%) mempunyai tingkat memahami teknik dasar permainan bola basket dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 30 siswa (34,5%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 22 siswa (25,3%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 29 siswa (33,4%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 6 siswa (6,8%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan presentase tertinggi tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami teknik dasar permainan bola basket termasuk dalam kategori tinggi.



Gambar 4. Histogram Faktor Teknik Dasar

### 3. Faktor Peraturan Permainan

Analisis deskriptif pada data faktor peraturan permainan bola basket diperoleh nilai *maximum* sebesar 6 dan nilai *minimum* 1 dari 6 butir pernyataan. Skor tersebut menghasilkan nilai *mean* (rerata) sebesar 4,02 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,372. Faktor peraturan permainan bola basket merupakan faktor ketiga dalam tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019.

Pada penelitian ini faktor peraturan permainan bola basket dijabarkan ke dalam 6 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* tersebut digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor peraturan permainan bola basket dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

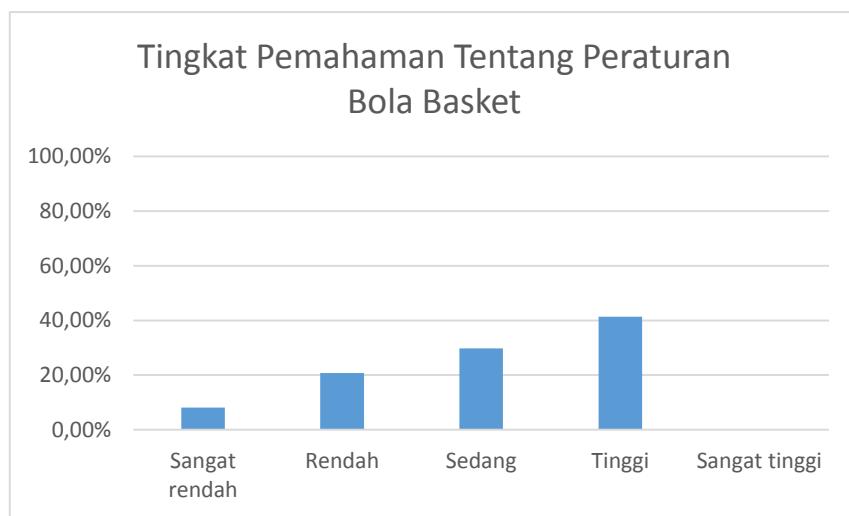
Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan bola Basket

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	6,07 – 7	Sangat Tinggi	0	0%
2	4,70 - 6,06	Tinggi	36	41,4 %
3	3,34 - 4,69	Sedang	26	29,8%
4	1,97 - 3,33	Rendah	18	20,7%
5	0 - 1.96	Sangat Rendah	7	8,1%
<b>Jumlah</b>			<b>87</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 0 siswa (0%) mempunyai tingkat memahami peraturan permainan bola basket dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 36 siswa (41,4%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 26 siswa (29,8%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 18 siswa (20,7%) mempunyai

kategori rendah, sebanyak 7 siswa (8,1%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan presentasi tertinggi tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami peraturan berdasarkan nilai rata-rata permainan bola basket termasuk dalam kategori tinggi

Gambar 5. Histogram Faktor Peraturan Permainan



#### 4. Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana

Analisis deskriptif pada data faktor fasilitas dan sarana prasarana diperoleh nilai *maximum* sebesar 2 dan nilai *minimum* sebesar 0 dari 2 butir pernyataan. Skor data tersebut diperoleh nilai *mean* (rerata) sebesar 1,45 dan nilai *standar deviasi* sebesar 0,695. Faktor fasilitas dan sarana prasarana permainan bola basket merupakan faktor keempat dalam tingkat pemahaman siswa VIII atas terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019

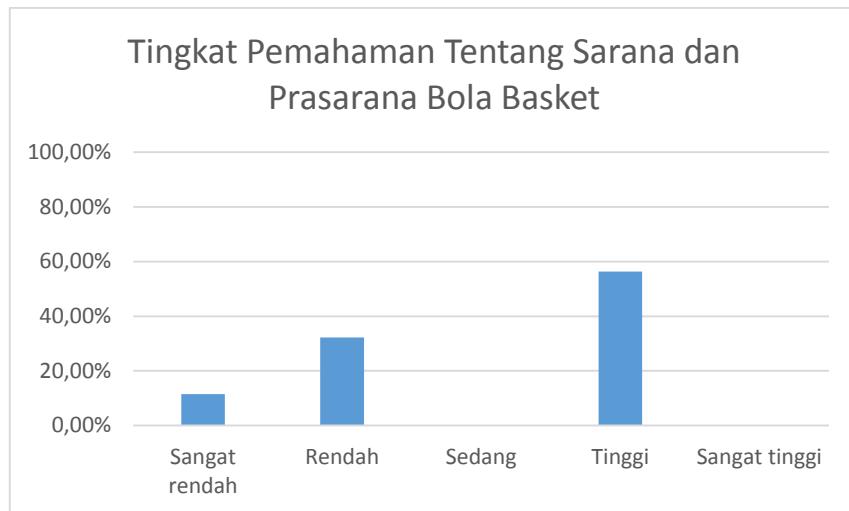
Pada penelitian ini faktor fasilitas dan sarana prasarana dijabarkan ke dalam 2 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* tersebut digunakan

sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor fasilitas dan sarana prasarana permainan bola basket dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	2,49 - 3	Sangat Tinggi	0	0%
2	1,79 - 2,48	Tinggi	49	56,3%
3	1,11 - 1,78	Sedang	0	0%
4	0,41 - 1,10	Rendah	28	32,2%
5	0 - 0,40	Sangat Rendah	10	11,5%
<b>Jumlah</b>			<b>87</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 0 siswa (0,00%) mempunyai tingkat memahami fasilitas dan sarana prasarana permainan bola bola basket dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 49 siswa (56,3%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 0 siswa (0%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 28 siswa (32,2%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 10 siswa (11,5%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan presentase tertinggi tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami fasilitas dan sarana prasarana dalam permainan bola basket sesuai rata-rata termasuk dalam kategori tinggi.



Gambar 6. Histogram Faktor Fasilitas dan Sarana

## 5. Tingkat Pemahaman Siswa

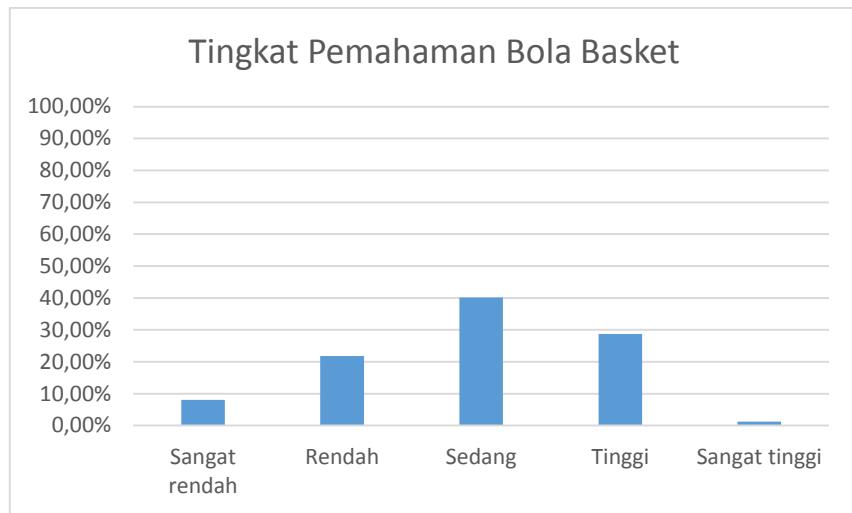
Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan teknik perhitungan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Analisis deskriptif pada data tingkat pemahaman diperoleh nilai maximum sebesar 21 dan nilai minimum sebesar 8 dari 22 butir pernyataan. Secara keseluruhan 22 butir pernyataan tersebut terdiri dari faktor pengertian, faktor teknik dasar, faktor fasilitas peraturan permainan serta faktor fasilitas dan sarana dan prasarana. Perhitungan deskriptif data tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 menghasilkan *mean* sebesar 15,44 dan *standar deviasi* sebesar 3,180. Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* hasil perhitungan deskriptif. Hasil pengkategorian data tingkat pemahaman siswa kelas VIII

terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kategorisasi Data Tingkat Pemahaman Siswa

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Percent
1	20,21 - 22	Sangat Tinggi	1	1,2%
2	17,03 - 20,20	Tinggi	25	28,7%
3	13,85 - 17,02	Sedang	35	40,2%
4	10,67 - 13,84	Rendah	19	21,8%
5	0 - 10,66	Sangat Rendah	7	8,1%
	Jumlah		<b>87</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 1 siswa (1,2%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan bola basket dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 25 siswa (40,2%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan bola basket dengan kategori tinggi, sebanyak 35 siswa (40,2%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan bola basket dengan kategori sedang, sebanyak 19 siswa (21,8%) dengan kategori rendah, dan 7 siswa (8,1%) termasuk kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami permainan bola basket untuk siswa kelas VIII di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 7. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngobel tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan perhitungan menggunakan persentase.

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngobel tahun ajaran 2018/2019 termasuk dalam kategori sedang sebesar 40,02%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa-siswi kelas VIII terhadap permainan bola basket sedang.

Hasil penelitian menunjukkan kategori sedang ini berarti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang permainan bola basket yang

sudah diajarkan cukup mampu membuat siswa memahami pembelajaran-pembelajaran secara teori maupun praktik, serta fasilitas, sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran bola basket sudah baik dan mendukung jalannya pembelajaran. Pembelajaran untuk kelas VIII tentang permainan bola basket tidak hanya di ajarkan pada gerak dasar yang di ajarkan pada saat itu saja, jadi siswa mengetahui materi lain yang di butuhkan dalam bermain bola basket. Hal itu di akibatkan karena jumlah pertemuan yang cukup dalam satu semester yaitu dua kali pertemuan, pada saat siswa melakukan game siswa tak hanya dapat menggunakan teknik yang di ajarkan pada saat itu siswa juga mengetahui teknik ataupun gerak dasar lainnya yang dibutuhkan dalam bermain bola basket. Tapi masih ada juga siswa yang kurang memahami materi secara maksimal sebab setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sedang atau sudah siswa pelajari dan ada yang mampu memahami secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna tentang apa yang telah dipelajari.

Selain itu juga dapat disebabkan karena pada soal tertentu siswa bisa memahami sehingga dapat menjawab pernyataan dengan benar tetapi pada soal yang lain siswa tidak bisa menjawab dengan benar. Siswa kelas VIII sebagian besar mampu memecahkan pernyataan pada faktor pengetahuan umum, faktor teknik dasar, faktor peraturan permainan, serta faktor fasilitas sarana dan prasarana, walaupun 4 faktor masuk dalam kategori tinggi dengan persentase untuk faktor pengetahuan umum 29,9%, faktor teknik dasar sebesar 34,5%, faktor

peraturan permainan sebesar 41,4%, serta faktor fasilitas, sarana dan prasarana sebesar 56,3%. Hasil-hasil tersebut tidak mendukung tingkat pemahaman siswa kelas VIII secara keseluruhan terhadap permainan bola basket yang berada pada kategori tinggi karena banyak juga siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang di bawahnya, jadi rata-rata siswa memiliki tingkat pemahaman yang sedang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap permainan bola basket di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 1 siswa (1,2%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan bola basket dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 25 siswa (28,7%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan bola basket dengan kategori tinggi, sebanyak 35 siswa (40,2%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan bola basket dengan kategori sedang, sebanyak 19 siswa (21,8%) dengan kategori rendah, dan 7 siswa (8,1%) termasuk kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami permainan bola basket untuk siswa kelas VIII di SMPN 1 Ngebel tahun ajaran 2018/2019 termasuk dalam kategori sedang sebesar 40,2%.

#### **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah yaitu SMPN 1 Ngebel, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rencana dari pihak guru maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang permainan bola basket

2. Adanya upaya dari guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran permainan bola basket
3. Timbul semangat bagi siswa-siswi SMPN 1 Ngebel dalam mempelajari permainan bola basket.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini sudah dilakukan secara optimal akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Instrumen yang gugur pada saat uji coba langsung dihilangkan dan di ambil instrumen yang valid yang digunakan untuk penelitian.
2. Peneliti hanya mampu meneliti sampai tingkatan pemahaman.
3. Peneliti kurang dapat mengontrol dan mendapati siswa yang membuka buku atau mencontek saat penelitian.

### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Cara pembelajaran pada materi permainan bola basket yang diajarkan di SMPN 1 Ngebel harus ditingkatkan agar hasil yang diperoleh juga maksimal.

2. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan seharusnya diajarkan dengan media seperti video agar menarik minat siswa dalam mempelajari materi-materi yang ada.
3. Tingkatkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran seperti diskusi agar dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar mendapatkan hasil pemahaman yang sangat tinggi.

## **Daftar Pustaka**

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang: Ilmu.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Budi Susetyo. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tesuntuk Penilaian Hasil Belajar Kognitif*. Bandung: Refika Aditama
- Depdiknas. (2006). *Panduan Pengembangan Silabus Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hastuti, T. (2011). *Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 2, November 2011, 137.
- Kemendikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas SMP/MTs Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marhaendro, A. S. (2008). *Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/ Agama Dalam Mata Pelajaran Penjas Terhadap Pendidikan Jasmani SD di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 6, Nomor 1, April 2008, 9.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (2015). *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syamsu Yusuf. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya

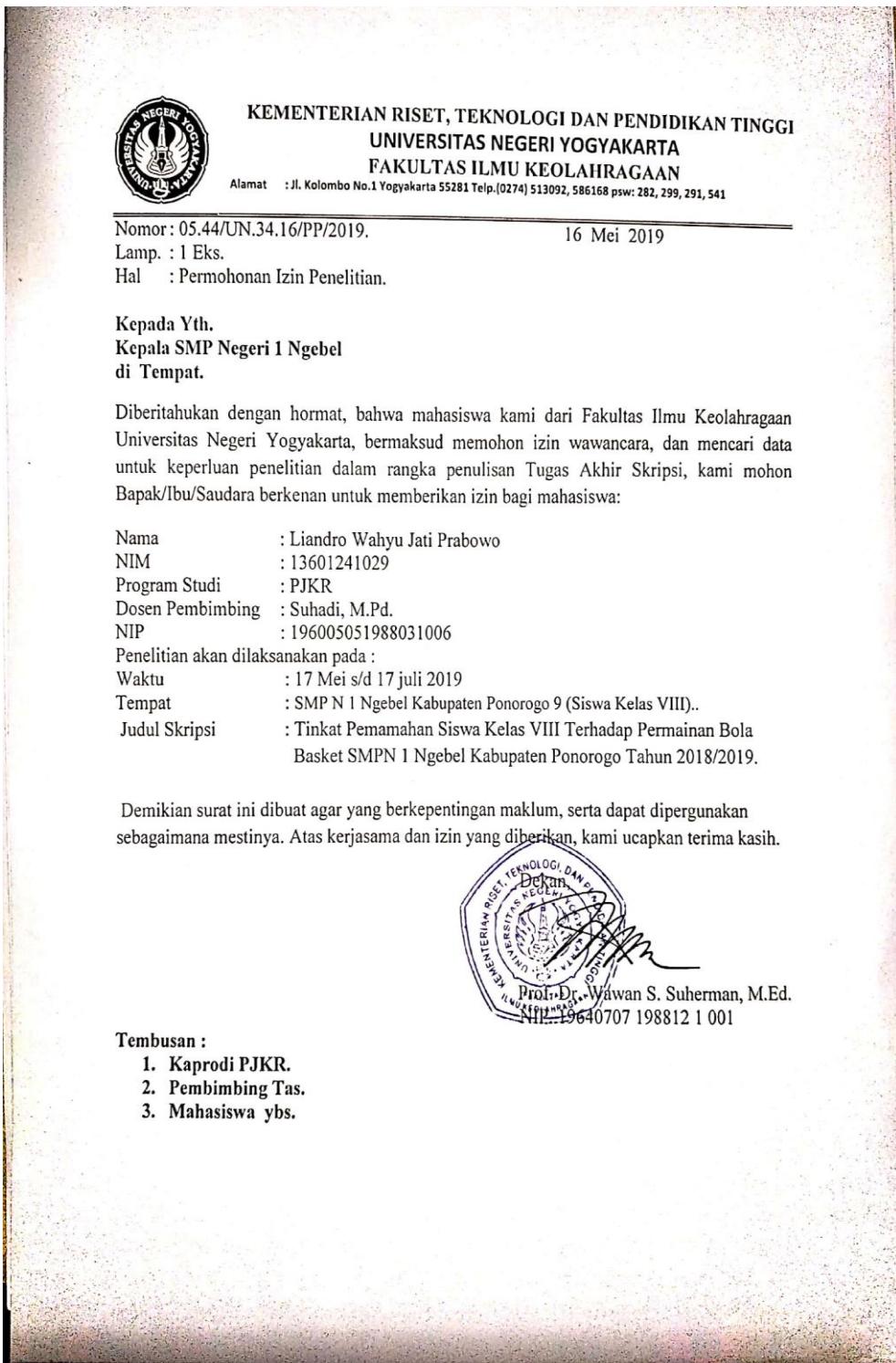
Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Teguh Sutanto. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

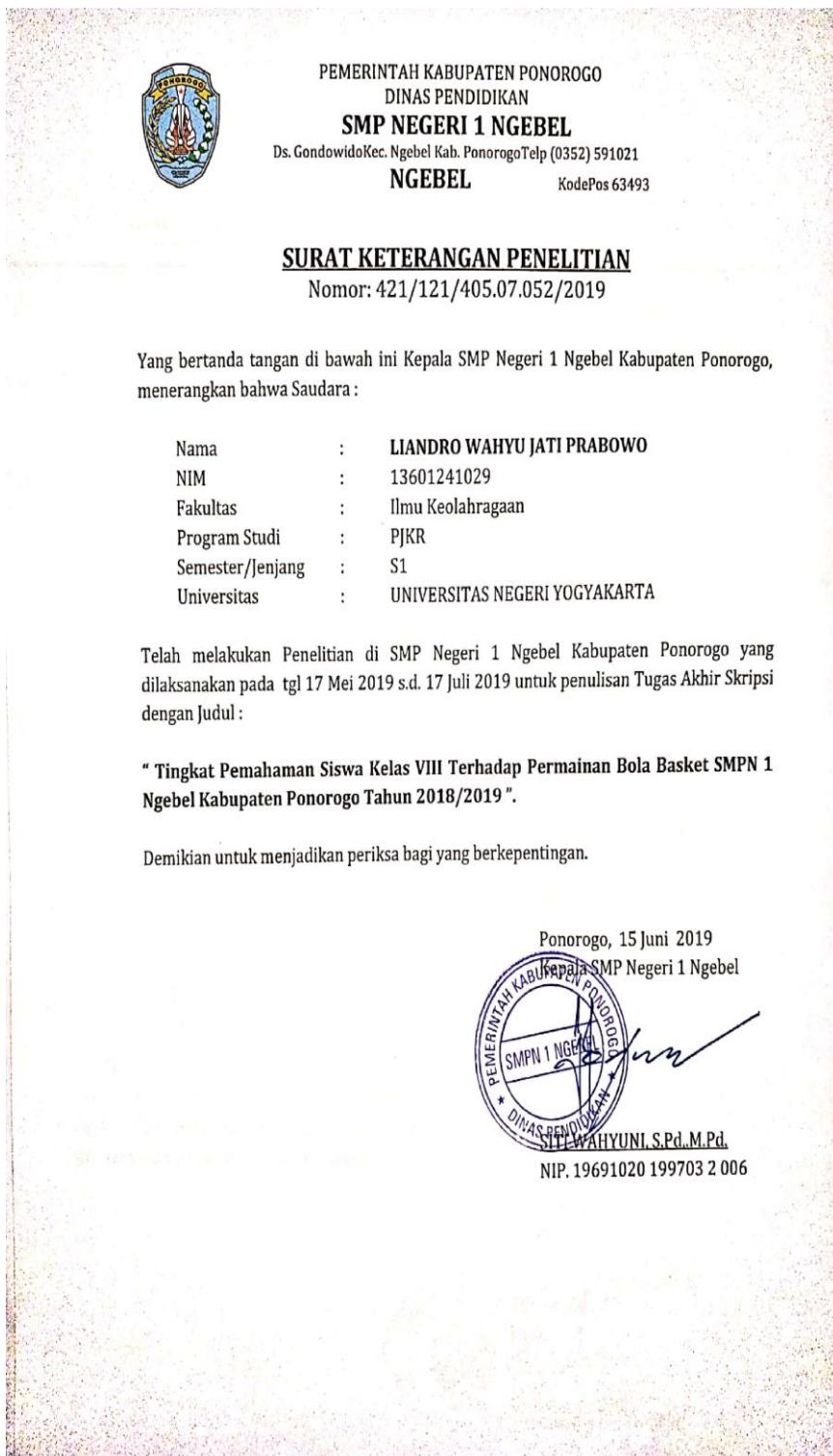
Wiradiharja, S., & Syarifudin. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



Lampiran 3. Kartu Bimbingan

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : LIATI DRO WATTU JIWI PRABOWO  
 NIM : 1560124109  
 Program Studi : PTKR  
 Pembimbing : Drs. SURIADI M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1	21-01-2019	Bab I (Latar belakang, identifikasi masalah)	
2	18-02-2019	Bab I (Latar belakang, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah)	
3	11-03-2019	Bab II (Perambahan proses kerja dan jasman)	
4	22-04-2019	Bab II (Penulisan dalam proses pembelajaran)	
5	08-05-2019	Bab III (Definisi Operasional Variabel penelitian, Instrumen penelitian)	
		Bab III (Instrumen penelitian)	
6	16-05-2019	Bab III (Validitas dan Reliabilitas Instrumen)	
7	08-07-2019	Buwal dan persamaan fungsi	
8	17-07-2019	Siap uji	

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.  
 NIP. 19810926 200604 1 001.



Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Pemahaman Siswa

Pertanyaan	r table	r hitung	Keterangan
Pertanyaan 1	0,507	0,349	Valid
Pertanyaan 2	0,009	0,349	Tidak Valid
Pertanyaan 3	0,393	0,349	Valid
Pertanyaan 4	0,414	0,349	Valid
Pertanyaan 5	0,426	0,349	Valid
Pertanyaan 6	0,414	0,349	Valid
Pertanyaan 7	0,417	0,349	Valid
Pertanyaan 8	0,140	0,349	Tidak Valid
Pertanyaan 9	0,439	0,349	Valid
Pertanyaan 10	0,417	0,349	Valid
Pertanyaan 11	0,408	0,349	Valid
Pertanyaan 12	0,431	0,349	Valid
Pertanyaan 13	0,460	0,349	Valid
Pertanyaan 14	0,516	0,349	Valid
Pertanyaan 15	0,650	0,349	Valid
Pertanyaan 16	0,458	0,349	Valid
Pertanyaan 17	0,753	0,349	Valid
Pertanyaan 18	0,397	0,349	Valid
Pertanyaan 19	0,483	0,349	Valid
Pertanyaan 20	0,429	0,349	Valid
Pertanyaan 21	0,462	0,349	Valid
Pertanyaan 22	0,440	0,349	Valid
Pertanyaan 23	0,399	0,349	Valid
Pertanyaan 24	0,189	0,349	Tidak Valid
Pertanyaan 25	0,515	0,349	Valid

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Pemahaman Siswa	0,802	Reliabel

Lampiran 5. Intrumen Uji Coba

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

**NAMA RESPONDEN :**

**ASAL SEKOLAH :**

**KELAS :**

**Pilih salah satu jawaban yang benar!**

1. Permainan bola basket di ciptakan oleh ...
  - a. Dr. james rodrigues
  - b. Dr. luter lick
  - c. Dr. james Naismith
  - d. Dr. wilam morgan
2. Berapa jumlah pemain bola basket dalam satu tim ?
  - a. 7
  - b. 9
  - c. 6
  - d. 5
3. Apa tujuan utama permainan bola basket ?
  - a. Memasukkan bola sebanyak banyaknya ke ring lawan
  - b. Menyerang lawan
  - c. Bertahan sekuat tenaga
  - d. Mendrible bola selama-lamanya
4. Induk organisasi internasional bola basket yaitu ...
  - a. FIFA
  - b. FIBA
  - c. NBA
  - d. FBI

5. Induk organisasi bola basket di Indonesia yaitu ....
  - a. PSSI
  - b. PBSI
  - c. PBVSI
  - d. PERBASI
6. Nama kompetisi resmi bola basket di Indonesia yaitu ...
  - a. IBL
  - b. NBA
  - c. Piala presiden
  - d. BWF
7. Ada pemain yang memiliki tinggi badan lebih dari pemain lainnya atau pemain yang paling tinggi dalam permainan bola basket di posisikan sebagai ....
  - a. Center
  - b. Libero
  - c. Guard
  - d. Forward
8. Berikut teknik dasar dalam bola basket, kecuali ...
  - a. Juggling
  - b. Dribbling
  - c. Layup
  - d. Chestpass
9. Teknik menggiring bola di permainan bola basket disebut ....
  - a. Dribbling
  - b. Juggling
  - c. Passing
  - d. Blocking
10. Teknik pemain untuk memasukan bola ke ring lawan disebut ....
  - a. Shoting
  - b. bounce pass
  - c. pivot
  - d. dribble
11. Ketika seorang pemain mendapat bola pantulan dari ring disebut ...

- a. Pivot      b. rebound      c. shoting      d. handling
12. Chest pass adalah teknik mengoper bola dari ...  
a. atas kepala  
b. depan dada  
c. bawah kaki  
d. lantai
13. Teknik mengoper jarak jauh yang bolanya di lempar dari atas kepala adalah teknik ....  
a. bounce pass  
b. chest pass  
c. slam dunk  
d. over head pass
14. Gerakan pivot berfungsi untuk ...  
a. Menembak kering dari jarak dekat  
b. Merebut bola dari lawan  
c. Melindungi bola dari rebutan lawan  
d. Menembak kering dari jarak
15. Tujuan menggiring bola tinggi dalam bermain basket adalah ....  
a. Mempercepat penyerangan  
b. Mengontrol bola di daerah sendiri  
c. Memperlambat permainan  
d. Mengontrol bola di daerah lawan
16. Teknik menembak dalam 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. rebound
17. Berapa lama waktu pertandingan dalam permainan bola basket ....
- a. 4 x 12 menit
  - b. 4 x 10 menit
  - c. 2 x 45 menit
  - d. 2 x 20 menit
18. Ketika melakukan free throw (tembakan bebas) lalu bola memasuki ring, akan mendapatkan skor ...
- a. Satu
  - b. dua
  - c. tiga
  - d. empat
19. Ketika seseorang melakukan dribble dengan dua tangan atau ketika seorang pemain memegang bola setelah dribble dan dilanjutkan dengan kembali dribble ....
- a. Double dribble
  - b. traveling
  - c. back ball
  - d. jump ball
20. Seorang pemain melakukan tembakan mendapat 3 point di karenakan...
- a. Menngunakan teknik lay up
  - b. Memasukkan bola dengan cara slamdunk
  - c. Menembak bola dengan satu tangan
  - d. Melakukan menembak bola di luar area pinalti
21. Pada permulaan permainan bola basket biasanya dimulai dengan...
- a. Jump Shoot
  - b. Lay up
  - c. Jump ball
  - d. Pivot

22. Memegang bola sambil berjalan akan di sebut traveling ketika pemain melangkah lebih dari... langkah
- a. 1            b. 5            c. 3            d. 4
23. Panjang dan lebar lapangan bola basket yaitu ...
- a. 26 m dan 14 m  
b. 26 m dan 18 m  
c. 24 m dan 18 m  
d. 24 m dan 14 m
24. Diameter lingkaran ring dalam bola basket ..
- a. 30 cm            b. 45 cm            c. 55 cm            d. 50 cm
25. Berapa tinggi ring dalam permainan bola basket ....
- a. 2,75 meter            b. 2,55 meter            c. 2,80 meter            d. 2,90 meter

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VIII TERHADAP PERMAINAN  
BOLA BASKET SMPN 1 NGEBEL KABUPATEN PONOROGO  
TAHUN AJARAN 2018/ 2019**

**NAMA RESPONDEN :**

**ASAL SEKOLAH :**

**KELAS :**

**Pilih salah satu jawaban yang benar!**

1. Permainan bola basket di ciptakan oleh ...
  - a. Dr. james rodrigues
  - b. Dr. luter lick
  - c. Dr. james Naismith
  - d. Dr. wilam morgan
2. Apa tujuan utama permainan bola basket ?
  - a. Memasukkan bola sebanyak banyaknya ke ring lawan
  - b. Menyerang lawan
  - c. Bertahan sekuat tenaga
  - d. Mendrible bola selama-lamanya
3. Induk organisasi internasional bola basket yaitu ...

a. FIFA	b. FIBA	c. NBA	d. FBI
---------	---------	--------	--------
4. Induk organisasi bola basket di Indonesia yaitu ....

a. PSSI	b. PBSI	c. PBVSI	d. PERBASI
---------	---------	----------	------------

5. Nama kompetisi resmi bola basket di Indonesia yaitu ...
  - a. IBL
  - b. NBA
  - c. Piala presiden
  - d. BWF
6. Ada pemain yang memiliki tinggi badan lebih dari pemain lainnya atau pemain yang paling tinggi dalam permainan bola basket di posisikan sebagai ....
  - a. Center
  - b. Libero
  - c. Guard
  - d. Forward
7. Teknik menggiring bola di permainan bola basket disebut ....
  - a. Dribbling
  - b. Juggling
  - c. Passing
  - d. Blocking
8. Teknik pemain untuk memasukan bola ke ring lawan disebut ....
  - a. Shooting
  - b. bounce pass
  - c. pivot
  - d. dribble
9. Ketika seorang pemain mendapat bola pantulan dari ring disebut ...
  - a. Pivot
  - b. rebound
  - c. shooting
  - d. handling
10. Chest pass adalah teknik mengoper bola dari ...
  - a. atas kepala
  - b. depan dada
  - c. bawah kaki

- d. lantai
11. Teknik mengoper jarak jauh yang bolanya di lempar dari atas kepala adalah teknik ....
- bounce pass
  - chest pass
  - slam dunk
  - over head pass
12. Gerakan pivot berfungsi untuk ...
- Menembak kering dari jarak dekat
  - Merebut bola dari lawan
  - Melindungi bola dari rebutan lawan
  - Menembak kering dari jarak
13. Tujuan menggiring bola tinggi dalam bermain basket adalah ....
- Mempercepat penyerangan
  - Mengontrol bola di daerah sendiri
  - Memperlambat permainan
  - Mengontrol bola di daerah lawan
14. Teknik menembak dalam bola basket yang didahului dengan melangkah dua langkah adalah ....
- Tembakan satu tangan di atas kepala
  - Tembakan lay up
  - Tembakan meloncat dengan dua tangan
  - rebound

15. Berapa lama waktu pertandingan dalam permainan bola basket ....

- a.  $4 \times 12$  menit
- b.  $4 \times 10$  menit
- c.  $2 \times 45$  menit
- d.  $2 \times 20$  menit

16. Ketika melakukan free throw (tembakan bebas) lalu bola memasuki ring, akan mendapatkan skor ...

- a. Satu
- b. dua
- c. tiga
- d. empat

17. Ketika seseorang melakukan dribble dengan dua tangan atau ketika seorang pemain memegang bola setelah dribble dan dilanjutkan dengan kembali dribble ....

- a. Double dribble
- b. traveling
- c. back ball
- d. jump ball

18. Seorang pemain melakukan tembakan mendapat 3 point di karenakan...

- a. Menngunakan teknik lay up
- b. Memasukkan bola dengan cara slamdunk
- c. Menembak bola dengan satu tangan
- d. Melakukan menembak bola di luar area pinalti

19. Pada permulaan permainan bola basket biasanya dimulai dengan...

- a. Jump Shoot
- b. Lay up
- c. Jump ball
- d. Pivot

20. Memegang bola sambil berjalan akan di sebut traveling ketika pemain melangkah lebih dari... langkah
- a. 1              b. 5              c. 3              d. 4
21. Diameter lingkaran ring dalam bola basket ..
- a. 30 cm              b. 45 cm              c. 55 cm              d. 50 cm
22. Berapa tinggi ring dalam permainan bola basket ....
- a. 2,75 meter              b. 2,55 meter              c. 2,80 meter      d. 2,90 meter

## Lampiran 7. Data Penelitian

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	jumlah
1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13
2	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
4	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9
5	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	11
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	17
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	14
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17
9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	16
10	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	9
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	12
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
14	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
15	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
16	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	14
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	19
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17
19	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	12
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
21	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16
22	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	17
23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19
24	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	12
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17
26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
29	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15
30	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	8
31	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
32	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	19
33	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	14
34	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
36	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	10
37	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	12
38	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	10
39	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
40	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
41	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
42	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	17
43	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
44	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
45	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	16
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
47	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16
48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
49	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	15
50	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
51	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
52	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14
53	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	12
54	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14
55	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	10
56	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
57	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	15
58	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
59	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13
60	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	14
61	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	16
62	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	13
63	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
64	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	12
65	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	13
66	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
67	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	17
68	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	17	
69	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	14
70	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	11
71	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	13
72	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	15
73	1</td																						

## Lampiran 8. Deskriptif Kuantitatif

### Tingkat Pemahaman

#### Statistics

total

N	Valid	87
	Missing	0
Mean		15,44
Median		16,00
Mode		17
Std. Deviation		3,180
Minimum		8
Maximum		21

total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	1,1	1,1	1,1
	9	3	3,4	3,4	4,6
	10	3	3,4	3,4	8,0
	11	3	3,4	3,4	11,5
	12	10	11,5	11,5	23,0
	13	6	6,9	6,9	29,9
	14	7	8,0	8,0	37,9
	15	6	6,9	6,9	44,8
	16	7	8,0	8,0	52,9
	17	15	17,2	17,2	70,1
	18	9	10,3	10,3	80,5
	19	11	12,6	12,6	93,1
	20	5	5,7	5,7	98,9
	21	1	1,1	1,1	100,0
	Total	87	100,0	100,0	

## Pengtahuan Umum

### Statistics

total

N	Valid	87
	Missing	0
Mean		4,16
Median		4,00
Mode		5
Std. Deviation		1,320
Minimum		1
Maximum		6

total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	4,6	4,6	4,6
	2	6	6,9	6,9	11,5
	3	14	16,1	16,1	27,6
	4	24	27,6	27,6	55,2
	5	26	29,9	29,9	85,1
	6	13	14,9	14,9	100,0
	Total	87	100,0	100,0	

## Teknik Dasar

### Statistics

total

N	Valid	87
	Missing	0
Mean		5,80
Median		6,00
Mode		6
Std. Deviation		1,485
Minimum		2
Maximum		8

total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	2,3	2,3	2,3
	3	4	4,6	4,6	6,9
	4	10	11,5	11,5	18,4
	5	19	21,8	21,8	40,2
	6	22	25,3	25,3	65,5
	7	18	20,7	20,7	86,2
	8	12	13,8	13,8	100,0
	Total	87	100,0	100,0	

\

## Peraturan

### Statistics

total

N	Valid	87
	Missing	0
Mean		4,02
Median		4,00
Mode		4 <sup>a</sup>
Std. Deviation		1,372
Minimum		1
Maximum		6

total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	8,0	8,0	8,0
	2	5	5,7	5,7	13,8
	3	13	14,9	14,9	28,7
	4	26	29,9	29,9	58,6
	5	26	29,9	29,9	88,5
	6	10	11,5	11,5	100,0
	Total	87	100,0	100,0	

## Fasilitas dan Sarana

### Statistics

total

N	Valid	87
	Missing	0
Mean		1,45
Median		2,00
Mode		2
Std. Deviation		,695
Minimum		0
Maximum		2

total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	10	11,5	11,5	11,5
1	28	32,2	32,2	43,7
2	49	56,3	56,3	100,0
Total	87	100,0	100,0	

Lampiran 8. Dokumentasi

Dokumntasi penelitian



Menjelaskan cara mengerjakan soal penelitian



Siswa Mengerjakan Soal



Siswa Mengerjakan soal penelitian

