

**PEMAHAMAN *VIOLATION* DAN *FOUL* PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET
DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
Putri Retnosari
20601241087

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

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMAHAMAN *VIOLATION* DAN *FOUL* PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET
DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**


TUGAS AKHIR SKRIPSI




Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 7 Februari 2024

Kepala Departemen

Dosen Pembimbing


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


Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP. 197209042001122001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Retnosari
NIM : 20601241087
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Pemahaman *Violation* dan *Foul* Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar

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

Yogyakarta, 13 Februari 2023
Yang menyatakan,



Putri Retnosari
Nim 20601241087

LEMBAR PENGESAHAN



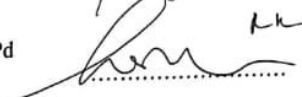
**PEMAHAMAN VIOLATION DAN FOUL PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET
DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**PUTRI RETNOSARI
20601241087**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 1 Februari 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd Ketua Tim Penguji		1-3-2024
Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd Sekertaris Tim Penguji		1-3-2024
Herka Maya Jatmika, M.Pd Penguji Utama		1-3-2024

Yogyakarta, 1 Februari 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 198306262008121002

MOTTO

“Semua orang punya tujuan indah, tapi tidak semua orang punya langkah yang mudah, kamu boleh lelah tapi jangan pernah menyerah. Tetap semangat tetap kuat, hingga kau menjadi hebat”

(HJ Mimin Slamet Junaidi)

“Ada mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”

(Benjamin Franklim)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Hindia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak Suparjo dan ibu Sukinem serta kakak saya Herlina Cahaya Tika, yang telah memberikan semangat dan dukungan penuh terhadap semua hal yang saya lakukan. Terimakasih atas doa-doa tersembunyi yang selalu dilangitkan untuk putrimu ini. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya.
2. Dan terimakasih untuk diri sendiri, Putri Retnosari. Terimakasih sudah berjuang dan bertahan dari banyaknya ketidak-percayaan, ketakutan hingga sampai pada titik ini.
3. Teman-teman kelas PJKR E 2020, praktik kependidikan (PK), dan kuliah kerja nyata (KKN) yang telah membersamai dan memberikan canda tawa selama menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan kasih dan karunia-Nya. Sehingga penyusunan tugas akhir skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dengan judul “Pemahaman *Violation* dan *Foul* Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar” dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh S.Or., M.Or. selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah membimbing, memberikan arahan, dan memberikan semangat sehingga Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan.
3. Dr. Drs. Ngatman, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan fasilitas penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Tim bola basket SMK Negeri 1 Karanganyar, yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
5. Sahabat, dan teman-teman yang telah memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
6. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dapat menjadi amalan kebaikan untuk kita semua. Adanya Tugas Akhir Skripsi dapat menambah wawasan bagi para pembacanya.

Yogyakarta, 13 Februari 2023

Penulis,



Putri Retnosari
NIM 20601241087

**PEMAHAMAN VIOLATION DAN FOUL PESERTA
EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET
DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

**Putri Retnosari
20601241087**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman *violation* dan *foul* peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar. *Violation* dan *foul* merupakan peraturan bermain yang ada dalam permainan bola basket, peserta didik diharapkan dapat mengetahui dan memahami peraturan *violation* dan *foul*.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar mulai dari kelas X sampai dengan kelas XII. Penelitian ini dalam pengumpulan data menggunakan tes yang berisi pernyataan dan skor dari perolehan tes yang didapatkan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* dengan sampel penelitian sebanyak 20 responden. Teknik analisis data menggunakan PAP (Penilaian Acuan Patokan).

Hasil penelitian tingkat pemahaman menunjukkan dari 20 responden terdapat 4 orang atau 20% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, terdapat 2 orang atau 10% termasuk dalam kategori “Baik”, terdapat 1 orang atau 5% termasuk dalam kategori “Cukup”, terdapat 5 orang atau 25% termasuk dalam kategori “Kurang”, terdapat 8 orang atau 40% termasuk dalam kategori “Sangat Kurang”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa tingkat pemahaman di SMK Negeri 1 Karanganyar mengenai *violation* dan *foul* peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket tergolong dalam kategori “Sangat Kurang”.

Kata Kunci: bola basket, pemahaman, peraturan permainan

COMPREHENSION OF VIOLATION AND FOUL OF BASKETBALL EXTRACURRICULAR MEMBERS OF SMK NEGERI 1 KARANGANYAR

Abstract

The objective of this research is to determine the level of comprehension of violations and fouls of the basketball extracurricular members of SMK Negeri 1 Karanganyar (Karanganyar 1 Vocational High School). Violation and foul are such rules in the game of basketball. Students are expected to know and comprehend the rules for violation and foul.

This research was in a form of descriptive quantitative study using survey methods. The research subjects were all students who joined the basketball extracurricular activity at SMK Negeri 1 Karanganyar starting from the tenth grade to twelfth grade. This research in collecting data used a test which contained signals in the scores obtained from the tests obtained in the data. The research sampling technique used total sampling with a research sample of 20 respondents. The data analysis technique used PAP (Benchmark Assessment).

The results of the research on the level of comprehension show that of the 20 respondents there are 4 people or at 20% in the "Very High" level, there are 2 people or at 10% in the "High" level, there is 1 person or at 5% in the "Medium" level, there are 5 people or at 25% in the "Low" level, and there are 8 people or at 40% in the "Very Low" level. The conclusion of this research is that the level of comprehension at SMK Negeri 1 Karanganyar regarding violations and fouls of students who join basketball extracurricular activities is classified in the "Very Low" level.

Keywords: basketball, comprehension, game rules

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Hakikat Pemahaman.....	8
2. Hakikat Permainan Bola Basket	13
3. Teknik Dasar Permainan Bola Basket	15
4. Hakikat Peraturan Permainan Bola Basket	16
5. Profil Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket	24
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian.....	30

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	30
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D.	Teknik Pengumpulan Data	31
E.	Instrumen Penelitian.....	32
F.	Uji Coba Instrumen	33
G.	Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
A.	Hasil Penelitian	41
B.	Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
A.	Kesimpulan	49
B.	Keterbatasan Penelitian	49
C.	Saran	49
D.	Implikasi	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pembimbing Tugas Akhir Skripsi	55
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	56
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Penelitian.....	57
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Sripsi.....	58
Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Pertama	59
Lampiran 6. Data Uji Coba	64
Lampiran 7. Hasil Analisis Uji Coba	65
Lampiran 8. Instrumen Penelitian	71
Lampiran 9. Data Penelitian	75
Lampiran 10. Perhitungan Data Penelitian	76
Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba.....	83
Lampiran 12. Dokumentasi penelitian	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ukuran Lapangan Bola Basket	17
Gambar 2. Prinsip Silinder	21
Gambar 3. Alur Kerangka Pikir	29
Gambar 4. Distribusi Tingkat Pemahaman Peraturan Bola Basket.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	25
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	33
Tabel 3. Validitas Butir Instrumen Uji Coba.....	34
Tabel 4. Kriteria Kategori Tingkat Kesukaran	36
Tabel 5. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba	36
Tabel 6. Klasifikasi Daya Pembeda.....	37
Tabel 7. Distribusi Daya Beda Instrumen Uji Coba	38
Tabel 8. Interpretasi Indeks Pengecoh.....	39
Tabel 9. Konversi Pendekatan PAP untuk Pengetahuan Olahraga	40
Tabel 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen	41
Tabel 11. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian	42
Tabel 12. Hasil Analisis Daya Beda.....	42
Tabel 13. Distribusi Daya Beda Instrumen Penelitian.....	43
Tabel 14. Tingkat Pemahaman Materi Peraturan Bola Basket.	45
Tabel 15. Distribusi Tingkat Pemahaman <i>Violation</i> dan <i>Foul</i>	45

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia dari dulu hingga sekarang dan mulai mengalami perkembangan, baik dari sumber daya manusia (SDM), peraturan permainan, dan penyelenggaraan pertandingan adalah cabang olahraga bola basket (Rindawan et al., 2020). Pada dasarnya permainan bola basket dapat dimainkan oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga orang tua yang masih aktif dalam bermain bola basket. Bola basket adalah permainan menggunakan bola yang diperebutkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain (Aris & Mu'arifuddin, 2020, p. 62). Permainan bola basket adalah olahraga tim yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari 5 pemain inti dan maksimal 7 pemain cadangan dengan tujuan untuk mencetak angka (D. J. B. Setiawan, 2018, p. 23).

Bola basket adalah salah satu permainan bola besar yang dapat dimainkan oleh laki-laki atau perempuan dengan masing-masing tim terdiri atas lima pemain inti (*starting five*) dan setiap tim berusaha untuk menghasilkan point ke dalam keranjang lawan dengan segala usaha untuk memperoleh point sebanyak mungkin dengan rentang waktu yang sudah ditentukan yaitu 4x10 menit, setiap tim harus berusaha melakukan pertahanan di daerahnya sendiri untuk mencegah tim lawan dapat memasukan bola ke dalam keranjang tim yang bertahan. Bola basket termasuk permainan yang hanya dapat dimainkan menggunakan tangan dengan cara *shooting, passing, dribbling, dan lay-up* yang bertujuan untuk memasukan bola

ke dalam keranjang lawan, tim yang dapat memperoleh point terbanyak dapat dipastikan sebagai tim pemenang.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dilakukan di sekolah, permainan bola basket masuk ke dalam salah satu materi yang dipelajari oleh peserta didik mulai dari tingkatan SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Namun dengan pembelajaran yang dilakukan di jam sekolah tidak sepenuhnya cukup untuk menyampaikan materi secara mendalam, maka permainan bola basket dijadikan salah satu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar kurikulum utama di sekolah yang dilaksanakan diluar jam pembelajaran dan diikuti oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan, minat dan bakat peserta didik (Konseling et al., 2013). Kegiatan ekstrakurikuler dikatakan juga sebagai fasilitas dalam mengembangkan bakat dari peserta didik, dimana bakat yang dimiliki peserta didik itu berbeda-beda (Shilviana & Hamami, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam pembelajaran biasanya dilaksanakan pada waktu sore hari setelah pulang sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, membentuk kepribadian peserta didik, dan kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti peserta didik harus dapat meningkatkan tiga aspek dalam olahraga yaitu, aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (dan Konseling et al., 2013). Banyaknya kemanfaatan yang dapat kita ambil dari kegiatan ekstrakurikuler bagi pengembangan minat dan bakat peserta didik, diharapkan satuan pendidikan dapat melaksanakan kegiatan tersebut. Di Jawa

Tengah sering diselenggarakan pertandingan bola basket terutama di Karesidenan Surakarta, banyak sekolah yang mengikuti pertandingan bola basket salah satunya yaitu SMK Negeri 1 Karanganyar.

Berdasarkan hasil wawancara, menurut pembina bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar pembinaan bola basket di sana sudah berjalan sejak lama. Menurut bapak Tentra sebagai pembina bola basket, pembina berperan dalam mengelola dan mengawasi pelaksanaan ekstrakurikuler, berkoordinasi dengan pihak terkait seperti guru dan pihak sekolah untuk mendukung keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler. Sebagai pembina bola basket harus dapat mengembangkan program kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, dalam mengembangkan program kegiatan ekstrakurikuler bola basket, pembina dibantu oleh pelatih bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar yang diambil dari luar sekolah yang dipercaya dapat memberikan perkembangan prestasi bagi tim bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar.

SMK Negeri 1 Karanganyar memiliki capaian prestasi yang cukup baik di bidang ekstrakurikuler bola basket baik di Kabupaten Karanganyar dan di Karesidenan Surakarta. Pada tahun 2018 tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar memperoleh prestasi yang cukup bagus yaitu pada kejuaraan POPDA memperoleh juara 1, Karanganyar Cup memperoleh juara 1, ATMI Cup memperoleh juara 1 dan pada kejuaraan 3X3 Bhineka tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar tidak mendapatkan juara. Kemudian pada tahun 2019 tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar menunjukkan penampilan terbaiknya dengan memperoleh juara di beberapa kejuaraan yang pernah mereka ikuti yaitu

ATMI Cup memperoleh juara 2, Piala Bupati Karanganyar memperoleh juara 1, POPDA memperoleh juara 2, SMANSA *Basketball Competition* memperoleh juara 3, ANDASYA Cup memperoleh juara 1, DBL masuk dalam kategori delapan besar, Karanganyar Cup memperoleh juara 3, dan pada kejuaraan HUT SMANSAGO memperoleh juara 1. Pada awal tahun 2020 bulan Januari sampai bulan Februari 2020 tim bola tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar tidak dapat menunjukkan penampilan terbaiknya sehingga pada pada kejuaraan POPDA, 3X3 Luwes dan Karanganyar Cup tidak mendapatkan juara sama sekali, pada bulan. Pada tahun 2022 tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar kembali mengikuti kejuaraan DBL seri 2021 dan hanya dapat masuk dalam kategori fantastic four, 3X3 DPRD Cup memperoleh juara 1, Humble 3X3 memperoleh juara 1, DBL 2022 tidak dapat masuk ke dalam katefori fantastic four dan pada kejuaraan Haornas, Karanganyar Cup, Bhineka Competition, 3X3 Deny Kosasih tidak mendapatkan juara. Pada tahun 2023 tim bola basket SMK Negeri Karanganyar hanya mengikuti kejuaraan di dalam lingkup daerah karanganyar dan hanya mengikuti empat kejuaraan dalam satu tahun.

Capaian prestasi yang diperoleh SMK Negeri 1 Karanganyar didukung dengan fasilitas olahraga yang memadai, tingkat pelatih, jumlah waktu yang dihabiskan untuk latihan, dan bakat alami. Ekstrakurikuler yang ada di sekolah disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang menenkankan pada praktis dan keterampilan teknis, seperti keterampilan dalam olahraga.

Prestasi tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar mengalami penurunan hal tersebut diungkapkan oleh pembina bola basket di SMK Negeri 1

Karanganyar, beberapa kejuaraan yang mereka ikuti tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar tidak dapat menunjukkan penampilan terbaiknya. Untuk bermain bola basket, seseorang harus paham akan peraturan dan dapat menguasai teknik dasar dalam bermain bola basket yaitu teknik menggiring bola (*Dribbling*), teknik menembak (*Shooting*), dan teknik mengumpan (*Passing*). Tidak hanya itu saja bola basket dapat dikatakan sebagai permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari lari, jalan, dan lompat serta unsur ketepatan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, dan lain-lain. Sebagai pemain basket, seseorang harus menguasai teknik-teknik dasar dan peraturan permainan bola basket.

Berdasarkan hasil observasi, tim bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar saat dalam pertandingan pemain sering melakukan kesalahan-kesalahan mendasar seperti *travelling, dribble, eight seconds, three seconds, twenty four, backcourt* dan pemain sering melakukan pelanggaran terhadap lawan seperti *pushing, blocking, holding, technical foul, unsportsmanlike foul*, dan perkelahian. Pemahaman terhadap suatu peraturan merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap pemain, disini peneliti belum mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman pemain terhadap peraturan *Violation dan Foul* dalam permainan bola basket. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pemahaman *Violation dan Foul* Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar”

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Menurunnya prestasi tim bola basket SMK Negeri 1 Karanganyar dalam 5 tahun terakhir ini.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap peraturan permainan bola basket terkait *violation* dan *foul*.
3. Belum dilakukan penelitian tentang tingkat pemahaman *violation* dan *foul* peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK N 1 Karanganyar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini hanya dititikberatkan pada tingkat pemahaman *violation* dan *foul* peserta ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang ditujukan dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pemahaman *violation dan foul* peserta ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan pemahaman *violation dan foul* peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber ilmiah bagi mahasiswa dan pencinta olahraga bola basket yang akan mendalami tentang peraturan bermain bola basket.
- b. Sebagai bahan kajian bagi peneliti selanjutnya apabila ingin mengetahui tentang peraturan permainan bola basket.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui tingkat pemahaman peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar, dapat dijadikan pertimbangan bahwa pemahaman peraturan bermain sangat penting bagi pemain untuk meningkatkan prestasi.

b. Bagi Pelatih atau Pembina

Sebagai evaluasi untuk pelatih untuk dapat meningkatkan pengetahuan peraturan bermain yang benar kepada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini sebagai syarat mengikuti ujian akhir untuk menyelesaikan studi Pendidikan S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Setiap pelaksanaan kegiatan ataupun suatu pekerjaan, seseorang harus mengerti akan pemahaman terhadap kegiatan ataupun pekerjaan yang akan mereka lakukan. Pengetahuan seseorang terhadap sesuatu hal tidak akan bermakna apabila dalam penerapan tidak didukung pada suatu pemahaman. Pemahaman berasal dari kata “Paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal (Gunawan et al., 2017). Amaliyati (2014) menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menulis kembali, dan memperkirakan. Dengan kata lain, memahami adalah cara seseorang mengerti benar tentang sesuatu hal serta dapat membedakan, menerangkan, menyimpulkan, dapat memberikan contoh akan suatu hal setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Oleh sebab itu seseorang yang menekuni satu cabang olahraga harus memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan. Pada dasarnya pemahaman merupakan kecerdasan individu untuk memahami akan suatu materi atau teori yang telah dipelajari sebelumnya.

Kemampuan pemahaman dibagi menjadi tiga tingkatan (Isnanda & Jusuf, 2022, p. 2256) yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*). Menerjemahkan adalah proses mengubah teks dari satu bahasa ke bahasa lain dengan mempertahankan makna aslinya untuk mempermudah dalam mempelajarinya.
- 2) Menafsirkan (*interpretation*) Adalah proses memberikan makna atau penjelasan terhadap suatu informasi dengan memahami konteks yang terkandung di dalamnya.
- 3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*) Dalam hal ini sifatnya lebih tinggi, dalam mengekstrapolasi yaitu proses pengembangan lebih lanjut terhadap sesuatu untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut atau menemukan hal-hal baru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan individu seseorang untuk memahami akan sesuatu, pemahaman dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu *translation*, *interpretation*, *extrapolation*. Pemahaman akan sangat penting bagi seseorang sebagai dasar dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Mencapai konsep pemahaman siswa yang baik dapat dilakukan dengan cara proses pembelajaran yang mendukung. Pemahaman masuk dalam ranah kognitif (Sudijono, 2015). Taksonomi Bloom mengemukakan bahwa terdapat enam jenjang proses berpikir dalam ranah kognitif, mulai dari jenjang yang tertinggi sampai jenjang yang paling rendah (Sudijono, 2015). Keenam yang dimaksud adalah:

a) *Knowledge* (pengetahuan)

pengetahuan merupakan kemampuan peserta didik untuk mengungkap atau mengingat tentang fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah, atau peserta didik dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

b) *Comprehension* (pemahaman)

Pemahaman merupakan kemampuan memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuui oleh peserta didik.

c) *Aplication* (penerapan)

Penerapan merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik dapat menerapkan informasi yang telah diketahuinya dalam situasi baru.

d) *Analysis* (analisis)

Analisis merupakan kemampuan peserta didik untuk dapat menguraikan situasi tertentu ke dalam unsur-unsur pembentukannya.

e) *Synthesis* (sintesis)

Sintetis merupakan kemampuan peserta didik untuk dapat memadukan berbagai unsur ke dalam bentuk yang menyeluruh.

f) *Evaluation* (penilaian)

Penilaian merupakan kemampuan peserta didik untuk dapat menilai suatu pernyataan, konsep, pada situasi tertentu berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menerima suatu konsep atau teori yang telah

dipelajari kemudian diungkapkan kembali melalui bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktik.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Faktor pemahaman melibatkan kemampuan seseorang untuk memahami informasi, konsep atau situasi dengan benar. Peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami suatu informasi. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik antara lain:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah segala hal yang berasal dari dalam diri seseorang, meliputi:

a) Inteligensi

Inteligensi sangat berpengaruh pada tinggi rendahnya prestasi belajar peserta didik. Inteligensi adalah kemampuan untuk belajar, memahami, dan mengatasi situasi secara efektif. Peserta didik yang mempunyai inteligensi tinggi dan inteligensi rendah tentunya akan berbeda dalam memahami suatu hal.

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan alamiah atau potensi yang dimiliki seseorang dalam suatu bidang tertentu. Bakat dapat memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, karena kemampuan alami seseorang dalam suatu bidang dapat memudahkan pemahaman dan pencapaian di bidang tertentu.

c) Minat dan Perhatian

Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan seseorang terhadap suatu hal, aktivitas, atau bidang tertentu. Sedangkan perhatian adalah fokus atau perasaan terarah pada sesuatu yang dianggap penting atau relevan. Minat dan perhatian sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk memahami suatu hal. Ketika peserta didik memiliki minat dan perhatian terhadap suatu subjek, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami suatu hal.

d) Motif

Motif dalam belajar dapat bervariasi antara peserta didik satu dengan yang lainnya, tetapi pada umumnya melibatkan dorongan untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, mencapai tujuan pribadi.

e) Kematangan

Kematangan merupakan suatu fase dalam proses pertumbuhan yang terdapat didalam diri seseorang, dimana pada fase ini alat-alat tubuhnya siap dalam menerima dan melaksanakan kecakapan baru.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala hal yang berasal dari luar, meliputi:

a) Faktor keluarga

Faktor keluarga dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan kehidupan seorang individu. Keluarga memainkan peran kunci dalam memberikan dukungan emosional, mendidik, dan membentuk identitas seseorang.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah meliputi, metode mengajar, kurikulum, standar Pelajaran, disiplin sekolah, relasi guru dengan peserta didik, relasi antar peserta didik, tugas rumah dan keadaan gedung.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat berupa interaksi sosial yang mempengaruhi perilaku dan pandangan individu berupa kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul dan media masa.

2. Hakikat Permainan Bola Basket

Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga yang sangat diminati oleh semua kalangan dan termasuk ke dalam olahraga prestasi yang saat ini sangat diminati oleh kalangan pelajar. Dengan adanya pandemi *Covid-19* selama kurang lebih dua tahun semua kejuaraan dalam olahraga tidak dapat diselenggarakan di Indonesia, salah satu cabang olahraga yang terdampak dengan adanya pandemic *Covid-19* adalah bola basket. Seiring menurunnya pandemi *Covid-19* mulai tahun 2022 banyak kejuaraan-kejuaraan olahraga yang mulai dipertandingkan kembali, sehingga banyak sekali kejuaraan bola basket yang mulai diselenggarakan baik dari tingkat Provinsi maupun tingkat Kabupaten yang diikuti oleh masyarakat luas. Olahraga bola basket dalam setiap timnya dimainkan oleh lima orang pemain yang berada didalam lapangan. Bola basket termasuk kedalam olahraga beregu yang membutuhkan ketahanan dan kecepatan tubuh yang kuat, karena dalam permainan bola basket pasti akan terjadi persinggungan.

Bola basket merupakan olahraga yang sangat kompleks dan memerlukan intensitas gerak yang tinggi seperti, berjalan, berhenti, berlari, dan melakukan gerakan lain sesuai dengan situasi yang ada di dalam lapangan. Bola basket adalah salah satu cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing tim beranggotakan lima orang pemain yang saling bertanding memasukan bola ke dalam ring lawan untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya (Nurrochmah & Setiawan, 2021). Tujuan permainan bola basket adalah untuk mencegah tim lawan memasukan bola ke dalam keranjang, serta berkerjasama untuk memasukan bola ke keranjang lawan sehingga memperoleh angka sebanyak-banyaknya (Lukyani & Agustina, 2020).

Dalam bermain bola basket pemain harus mempunyai kondisi fisik yang bagus, agar pemain dapat bermain dengan keterampilan yang terbaik dan kesungguhan (Nurrochmah & Setiawan, 2021). hal tersebut harus dilatihkan kepada pemain saat melatih skill individu, *balance*, emosi, dan fisik karena permainan bola basket dimainkan dalam waktu 10 menit x 4 *quarter* baik waktu bersih atau kotor.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan dalam waktu 10 menit x 4 *quarter*, setiap tim memerlukan *team work* yang sangat bagus karena dimainkan secara beregu yang terdiri dari lima anggota yang bermain di masing-masing tim dengan tujuan mencetak point sebanyak mungkin, tim yang mencetak point paling banyak dapat dipastikan menjadi pemenang. Lima pemain utama (*starting five*) tersebut terbagi menjadi beberapa posisi, yakni *Point guard* (1-PG),

Shooting guard (2-SG), *Small forward* (3-SF), *Power forward* (4-PF), dan *Center* (5-C).

3. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Bola basket adalah permainan beregu dengan menggunakan bola besar. Untuk dapat memainkan permainan, seseorang harus dapat menguasai teknik dasar dalam bermain bola basket. Teknik dapat diartikan sebagai suatu cara (Khinta Sani Rahman & Padli, 2020). Cara sendiri merupakan segala bentuk tindakan yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Seorang pemain bola basket harus menguasai teknik dasar dalam bermain bola basket agar gerakan yang dihasilkan dapat efektif dan efisien.

Dalam mendapatkan suatu tim bola basket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi, yaitu kerjasama, penguasaan teknik dasar (*fundamentals*), dan ketahanan fisik (*physical condition*) (Ahmadi, 2007). Teknik dasar bermain bola basket yaitu, mengoper, melempar, menggiring, dan memantulkan bola (Khoeron, 2017). Terdapat enam ketrampilan teknik dasar dalam bermain bola basket, yaitu: 1) Teknik melempar dan menangkap, 2) Teknik menggiring bola, 3) Teknik *shooting*, 4) Teknik *pivot*, 5) Teknik *Lay-up*, dan 6) Merebut (Mariati, 2020).

Keterampilan dasar bermain bola basket merupakan gerakan dasar dalam bermain bola basket yang dilakukan dengan suatu teknik dasar dalam bermain bola basket. Bagi seorang pemain bola basket harus menguasai teknik dasar bermain bola basket, teknik dasar merupakan modal awal yang sangat penting sebagai proses untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengolah bola di dalam lapangan. Untuk dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam bola basket perlu adanya

latihan gerak yang dilakukan secara berulang-ulang dengan berbagai variasi gerak, sehingga bisa menjadi gerakan yang otomatisasi saat bermain bola basket. Seorang pemain yang dapat bergerak secara efektif dan efisien saat sedang dalam penguasaan bola dan menerima tekanan dari lawan maka pemain tersebut dapat dikatakan memiliki keterampilan teknik dasar bermain bola basket yang baik. Semua keterampilan dasar dalam bermain bola basket sangatlah penting untuk dimiliki seorang pemain karena, selain strategi dan taktik yang baik juga perlu teknik dasar yang baik untuk menentukan hasil dari pertandingan sebuah tim untuk menentukan kemenangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa merayah (*rebound*), bertahan (*defense*), menembak (*shooting*), mengoper (*passing*), menggiring bola (*dribble*) dan pemahaman tentang peraturan bola basket merupakan keterampilan dasar dalam bermain bola basket yang harus dimiliki oleh setiap pemain agar dapat bergerak secara efektif dan efisien.

4. Hakikat Peraturan Permainan Bola Basket

a. Pengertian Peraturan

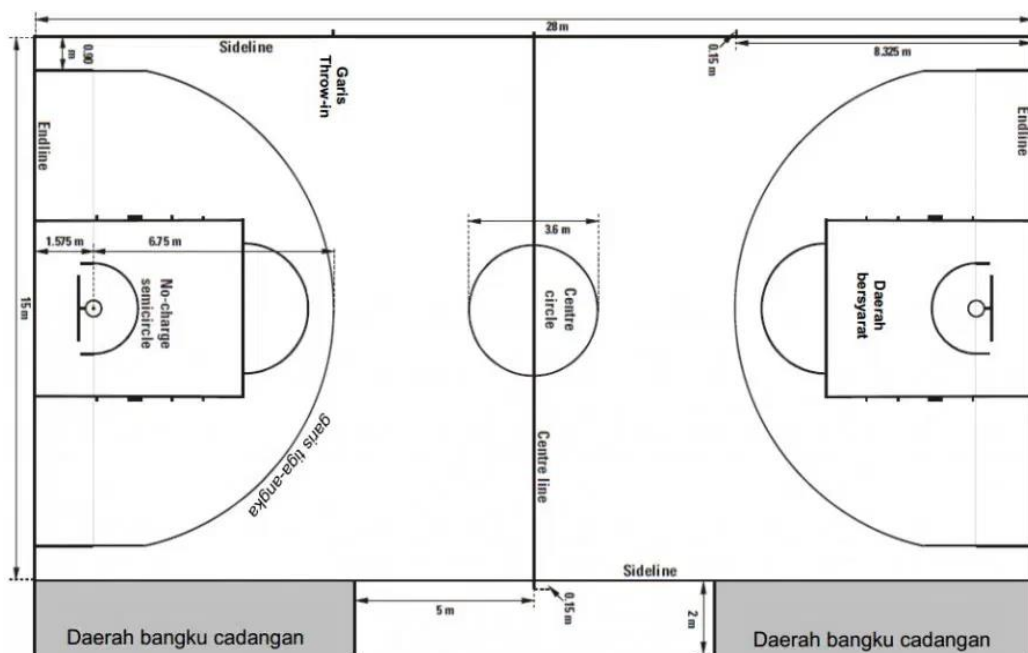
Peraturan dalam olahraga adalah ketentuan yang mendefinisikan bagaimana cabang olahraga dimainkan dan berfungsi untuk mengatur (Fitrianto et al., 2020). Peraturan dalam setiap pertandingan pada prinsipnya untuk menumbuhkan sportivitas, menghormati keputusan yang diambil oleh wasit/juri (A. Setiawan & Subiyono, 2019). Di Indonesia para atlet bola basket dan pemain profesional bermain dibawah peraturan PERBASI (Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia), di Amerika Serikat para pemain profesional bermain dibawah peraturan NBA

(*Nasional Basketball Association*), peraturan permainan bola basket untuk kompetisi antar negara atau aturan internasional dibuat oleh FIBA (*Federation International de Basketball Amateur*).

b. Peraturan lapangan permainan dan perlengkapan

Lapangan permainan yang digunakan dalam permainan bola basket harus rata, memiliki permukaan keras dan tidak ada sesuatu yang menghalangi jalannya permainan dengan ukuran Panjang 28 meter dan lebar 15 meter yang diukur dari sisi dalam lapangan. Perlengkapan yang harus tersedia antara lain: 1) perangkat papan pantul dan keranjang, 2) bola basket, 3) waktu pertandingan, 4) papan *score*, 5) *shot clock*, 6) *scoresheet*, 7) penunjuk *team foul*, 8) tanda panah *alternating possession*, 9) pencahayaan yang memadai.

Gambar 1. Ukuran Lapangan Bola Basket



b. Peraturan Tim

Anggota tim memenuhi syarat untuk bermain apabila sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Peraturan tim dalam permainan bola basket (FIBA, 2022) yaitu:

- 1) Setiap tim yang bermain tidak lebih dari 12 pemain yang berhak untuk bermain dan maksimal 8 anggota delegasi yang dapat mendampingi.
- 2) Selama waktu permainan lima orang pemain dari masing-masing tim harus berada di lapangan permainan.
- 3) Setiap tim harus mempunyai dua seragam dengan warna terang dan gelap.
- 4) Setiap tim harus memakai seragam basket dengan bernomor punggung tidak boleh sama dalam satu tim.

d. Peraturan Permainan

Permainan bola basket terdapat peraturan yang mengatur jalannya pertandingan (FIBA, 2022) antara lain yaitu:

- 1) Pertandingan terdiri dari 4 *quarter* dengan masing-masing waktu 10 menit. Terdapat jeda 20 menit sebelum pertandingan dimulai.
- 2) Terdapat jeda 2 menit diantara *quarter* satu sampai empat dan jeda permainan babak kedua selama 15 menit.
- 3) Jika angkaimbang di akhri *quarter* keempat, maka akan dilanjutkan dengan waktu *overtimes* selama 5 menit sebanyak waktu yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.
- 4) *Quarter* pertama dimulai saat bola lepas dari tangan *crew chief* ketika bola dilambungkan ke udara untuk *jump ball*.

- 5) Bola dapat hidup ataupun mati. Bola menjadi hidup ketika selama *jump ball*, *free-throe*, *throw-in*. Bola menjadi mati ketika terjadi suatu bola masuk atau *free-throw* yang berhasil, seorang wasit membunyikan peluitnya ketika bola hidup, sinyal waktu pertandingan berbunyi, sinyal *shoot clock* berbunyi disaat tim masih menguasai bola, bola yang sedang melayang diudara saat terjadi suatu tembakan untuk mencetak point disentuh oleh seorang pemain dari tim lawan.

e. Peraturan *Violation*

Violation merupakan penyimpangan atas peraturan (FIBA, 2022). Hukuman yang diberikan dari penyimpangan yang dilakukan pemain, suatu tim akan melakukan lemparan ke dalam sesuai dengan tempat terjadinya penyimpangan, kecuali berada di belakang papan pantul, dan kecuali jika dinyatakan lain sesuai dalam peraturan.

Jenis-jenis *violation* dalam peraturan bola basket (FIBA, 2022) diantaranya:

- 1) *Double dribble* merupakan penyimpangan yang dilakukan oleh pemain saat mendribble dan menggiring bola dengan menahan atau meletakkan bagian telapak tangannya di bawah bola dan membawanya dari satu titik ke titik lain dan kemudian melanjutkan *dribble*.
- 2) *Travelling* merupakan gerakan kaki yang tidak sah melebihi batas yang telah ditentukan, disaat pemain memegang bola hidup saat di lapangan permainan.

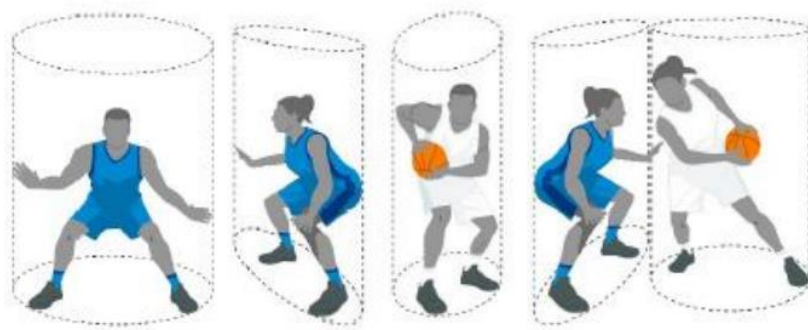
- 3) *Three second* merupakan peraturan dimana seorang pemain tidak boleh berdiri dan bergerak di daerah bersyarat lawan lebih dari 3 detik disaat timnya sedang menguasai bola hidup di daerah serang (*frontcourt*).
- 4) Pemain dalam penjagaan ketat adalah dimana seorang pemain yang dijaga dengan ketat oleh tim lawan harus *mendribble*, mengoper atau menembak bola dalam waktu 5 detik.
- 5) *Eight seconds* merupakan peraturan dimana pemain yang menguasai bola di daerahnya sendiri (*backcourt*) harus segera membawa bola masuk ke daerah lawan (*frontcourt*) dalam waktu kurang dari 8 detik.
- 6) *Shot clock* adalah waktu 24 atau 15 detik yang diberikan oleh masing-masing tim untuk melakukan penyerangan atau usaha untuk mencetak point dalam sebuah permainan bola basket.
- 7) Bola telah kembali ke *backcourt* merupakan dimana sebuah tim yang sedang menguasai bola hidup di daerah *frontcourtnya* tidak boleh menyebabkan bola kembali ke daerah *backcourtnya* secara tidak sah.
- 8) *Goaltending* dan *interference* merupakan peraturan dimana tim yang sedang melakukan penjagaan atau *defense* melakukan upaya blok yang dilakukan ketika bola sedang berada tepat diatas keranjang dan bola sedang menuju turun kearah keranjang kemudian pemain *defense* melakukan blok dengan cara menepis bola atau menyentuh keranjang, karenanya bola tercegah untuk bisa melewati keranjang.

f. Peraturan *Foul*

Foul adalah persinggungan yang tidak sah dan/atau perilaku yang tidak sportif yang dilakukan pemain (FIBA, 2022). Setiap *foul* yang dilakukan pemain dimasukkan ke dalam *scoresheet* dan dihukum sesuai dengan peraturan.

Seorang pemain harus memahami prinsip silinder dalam *defense* untuk meminimalisir pelanggaran *foul* yang dilakukan oleh pemain. Prinsip silinder ditentukan sebagai ruang gerak pemain. Dimensi ini, menyesuaikan dengan tinggi dan ukuran badan seorang pemain.

Gambar 2. Prinsip Silinder



Jenis-jenis *foul* dalam peraturan bola basket (FIBA, 2022) diantaranya:

- 1) *Personal Foul* adalah persinggungan yang dilakukan seorang pemain dengan lawan secara tidak sah, baik saat bola hidup ataupun mati. Seorang pemain tidak boleh mendorong, memegang, menjegal atau menghambat pergerakan lawan dengan cara yang tidak sah, seorang pemain tidak diizinkan bermain kasar atau keras.
- 2) *Double Foul* merupakan keadaan di mana dua orang pemain yang berlawanan saling melakukan *personal foul*, *unsportmanlike* atau *disqualifying foul* pada waktu yang hampir bersamaan.

- 3) *Technical foul* adalah *foul* tanpa adanya persinggungan antara pemain, tetapi tidak dibatasi untuk mengabaikan peringatan wasit, memancing keributan dengan lawan, berbicara dengan bahasa atau gerakan isyarat menantang, berkomunikasi dengan petugas meja dan pemain yang berada pada bangku cadangan dengan tidak sopan, menghalangi jarak pandang pemain dengan gerakan tangan di dekat mata lawan. Jika *technical foul* dilakukan oleh pemain yang sedang bermain maka *technical foul* akan diberikan sebagai *foul* pemain dan dicatat sebagai salah satu dari *team foul*, dan apabila *technical foul* dilakukan oleh bagian dari tim yang di duduk di *bench* maka *technical foul* akan diberikan kepada pelatih dan tidak dihitung sebagai salah satu dari *team foul*. Seorang pemain akan di diskualifikasi saat pertandingan ketika pemain mendapatkan dua *technical foul*, atau *unsportsmanlike fouls*, atau dengan satu *unsportsmanlike foul* dan satu *technical foul*.
- 4) *Unsportsmanlike foul* adalah *foul* persinggungan yang dilakukan pemain di mana, dalam penilaian wasit:
- a) Persinggungan kepada seorang lawan, bukan merupakan gerakan yang dibenarkan dalam memainkan bola.
 - b) Berlebihan, persinggungan keras yang dilakukan oleh pemain secara berlebihan.
 - c) Persinggungan yang dilakukan oleh pemain bertahan untuk dapat menghentikan serangan tim saat dalam situasi transisi.

- 5) Persinggungan yang dilakukan oleh pemain dari segala arah pada seorang lawan, yang sedang dalam transisi menyerang dan tidak ada lagi pemain lain di antara pemain.
- 6) *Disqualifying foul* merupakan perbuatan yang sangat keras dan berlebihan yang dilakukan pemain, pemain pengganti, pelatih, dan asisten pelatih.

g. Peraturan ketentuan umum

Terdapat peraturan ketentuan umum dalam permainan bola basket yaitu:

- 1) Lima kali *foul* yang dilakukan oleh pemain merupakan dimana seorang pemain yang telah melakukan lima kali *foul*, akan diberitahukan oleh petugas meja atau *referee* dan sudah tidak bisa bermain disaat pertandingan berlangsung.
- 2) *Team foul* adalah foul yang dilakukan oleh pemain baik secara *personal*, *technical*, *unsportsmanlike* atau *disqualifying foul*. Suatu tim dianggap sebagai *team foul* setelah tim tersebut melakukan empat kali *team foul* pada suatu quarter.
- 3) *Free-throw* adalah kesempatan yang didapat oleh pemain untuk mencetak point tanpa penjagaan dengan melakukan tembakan bebas dari posisi di belakang garis *free-throw*.

Berdasarkan paparan di atas, peraturan bola basket meliputi: peraturan lapangan permainan dan perlengkapan, peraturan tim, peraturan permainan, peraturan *violation*, peraturan *foul*, dan peraturan ketentuan umum. Seluruh peraturan dalam setiap permainan sebenarnya sangatlah penting untuk dipahami

dan ditaati oleh setiap pemain. Namun diantara peraturan tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada peraturan *violation* dan peraturan *foul* yang masih sering dilakukan oleh pemain bola basket saat pertandingan.

5. Profil Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket

SMK Negeri 1 Karanganyar yang beralamat di Jl. Monginsidi No.1, Manggeh, Tegalgede, Kec. Karanganyar, Jawa Tengah merupakan salah satu SMK di Karanganyar Jawa Tengah yang mayoritas peserta didiknya adalah perempuan. SMK Negeri 1 Karanganyar memiliki banyak kegiatan ekstrakurikuler diantaranya basket, futsal, voli, *dance*, dan baris-berbaris.

Ekstrakurikuler bola basket SMK Negeri 1 Karanganyar, merupakan ekstrakurikuler yang berada dalam Lembaga Pendidikan sekolah menengah atas. Ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar merupakan salah satu ekstrakurikuler yang banyak digemari oleh peserta didik. Tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar diikuti oleh seluruh peserta didik kelas X sampai dengan kelas XII, tidak ada batasan umur bagi peserta didik untuk dapat mengikuti ekstrakurikuler bola basket. Tim bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar telah menjuarai beberapa kejuaraan yang diselenggarakan baik di internal Kabupaten Karanganyar maupun di tingkat Karesidenan Solo Raya.

Tempat latihan ekstrakurikuler bola basket putri SMK Negeri 1 Karanganyar bertempat di lapangan bola basket SMK Negeri 1 Karanganyar dan di Hall Perbasi Karanganyar. Dalam satu minggu peserta didik melakukan 3x latihan rutin. Jumlah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar mulai mengalami penurunan. Ekstrakurikuler bola basket putri SMK

Negeri 1 Karanganyar di bina oleh Bapak Tetro Hardjanto, S.Pd yang merupakan guru Pendidikan Jasmani di SMK Negeri 1 Karanganyar.

Peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar harus memahami tentang peraturan *violation* dan *foul* dalam permainan bola basket karena, untuk mengurangi pelanggaran yang terjadi pemain harus memahami peraturan dasar *violation* dan *foul* dalam permainan bola basket, sehingga dapat mengurai kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan di didalam lapangan yang dapat merugikan tim mereka sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 1. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	judul	Hasil Penelitian	Relevansi
	Ndaru Nur Wibowo, 2021	Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP 4 Negeri Pakem terhadap Peraturan Permainan Bola Basket	Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat pemahaman siswa ekstrakurikuler si SMP Negeri 4 pakem berada pada kategori, yaitu “sangat kurang” (57%) sebanyak 16 siswa, kategori “kurang” (14%) sebanyak 4 siswa, kategori “cukup” (7%) sebanyak 2 siswa, kategori “baik” (7%) sebanyak 2 siswa, kategori “baik sekali” (14%) sebanyak 4 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode survai. • Teknik pengambilan data menggunakan populasi. • Jenis penelitian deskriptif kuantitatif. • Instrumen penelitian menggunakan tes • Mengitung validitas dan realibilitas menggunakan SPSS • Analisis data menggunakan PAP.

			dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa SMP Negeri 4 pakem termasuk dalam kategori sangat kurang.	
	Raafi Zulfikar, 2021	Tingkat Pemahaman Pegiat Komunitas Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket	Hasil penelitian ini menunjukan tingkat pemahaman pegiat komunitas bola basket di DIY terhadap peraturan permainan bola basket pada kategori “sangat tinggi” (3 orang) sebesar 6%, kategori “tinggi” (9 orang) sebesar 18%, kategori “sedang” (17 orang) 34%, kategori “rendah” (20 orang) sebesar 40%, dan kategori “sangat rendah” (1 orang) sebesar 2%. Berdasarkan data penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pemahaman peraturan bola basket pada pegiat komunitas bola basket di DIY termasuk dalam kategori rendah.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang pemahaman • Jenis penelitian deskriptif kuantitatif. • Menggunakan metode survai. • Mengitung validitas dan realibilitas menggunakan SPSS

	Bagus Saputra, 2020	Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatianom Klaten Jateng	Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat pemahaman siswa kelas VII pada permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatianom Klaten Jateng pada kategori sangat rendah 8,33%, kategori rendah 22,22%, kategori sedang 41,67%, kategori tinggi 22,22%, dan kategori sangat tinggi 5,56%. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap pembelajaran permainan bola basket di SMP Negeri 1 Jatinom Klaten dalam kategori sedang.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup penelitian yaitu tentang pemahaman • Jenis penelitian deskriptif kuantitatif. • Menggunakan metode survai.
--	---------------------	--	---	--

C. Kerangka Pikir

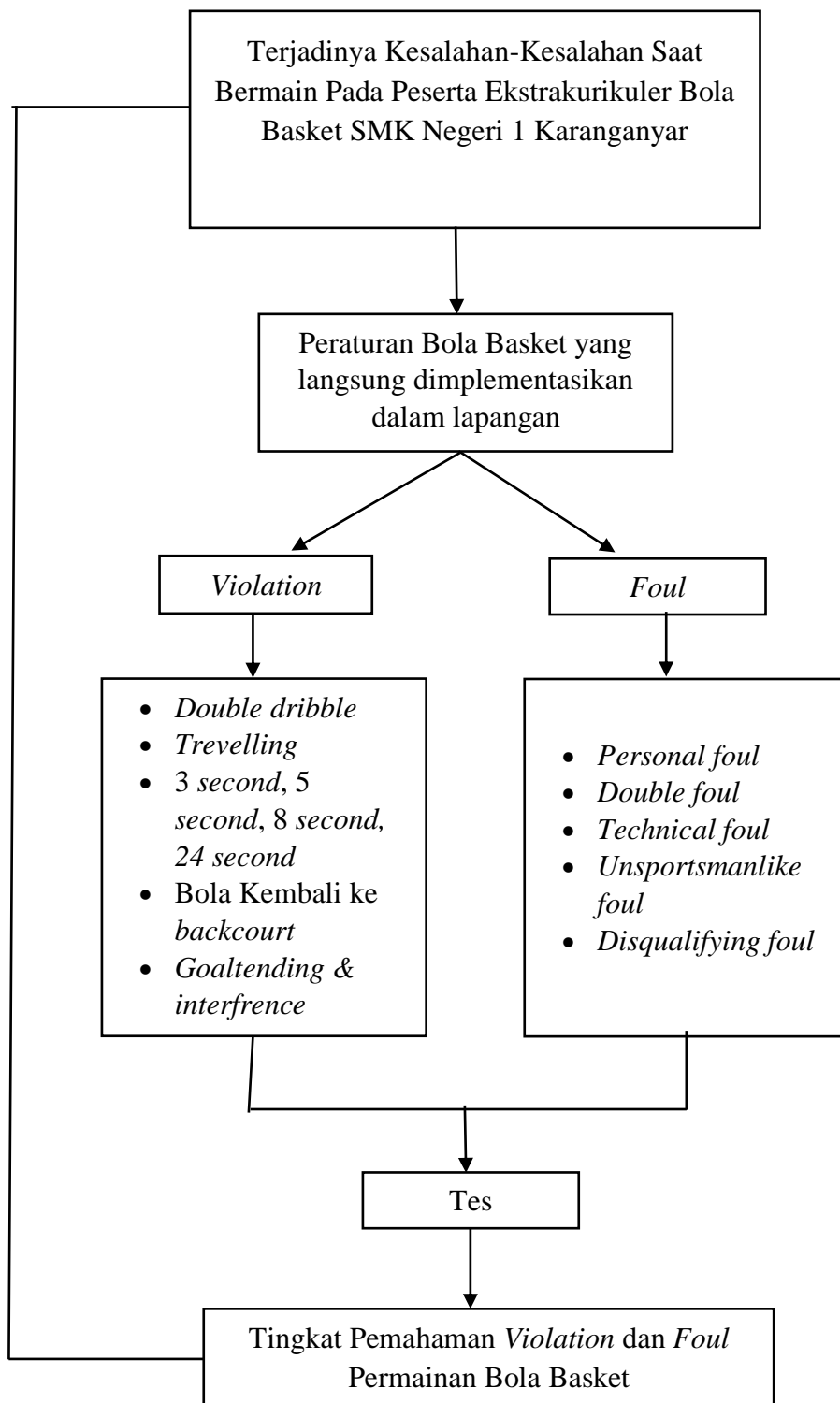
Pemahaman adalah salah satu bentuk dari hasil belajar seseorang. Karena itu setiap atlet harus memiliki pemahaman agar apa yang menjadi tujuan dari proses latihan dapat tercapai. Dalam permainan bola basket seorang pemain tidak hanya mampu bermain menggunakan tenaga dan skill dari masing-masing individu namun seorang pemain harus memahami peraturan dalam permainan bola basket sesuai

dengan rules FIBA. Pemahaman merupakan hal yang harus dimiliki oleh pemain, namun penulis belum mengetahui seberapa baik tingkat pemahaman yang dimiliki peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar terhadap peraturan permainan bola basket.

Olahraga bola basket merupakan olahraga yang sangat populer di semua kalangan. Setiap olahraga yang dipertandingkan pada hakikatnya akan didasari oleh peraturan. Dalam permainan bola basket mempunyai peraturan yang harus diterapkan saat permainan atau pertandingan. Peraturan bola basket tersebut diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale Basketball*).

Peraturan permainan bola basket terdiri dari peraturan pertandingan, peraturan lapangan permainan dan perlengkapan, peraturan tim, peraturan permainan, peraturan *violations*, peraturan *fouls*, peraturan ketentuan umum dan peraturan wasit. Dari beberapa peraturan tersebut, peneliti ingin memfokuskan pada peraturan *violations* dan peraturan *foul* yang nantinya akan menjadi tolak ukur seberapa besar pengetahuan peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar terhadap peraturan *violations* dan peraturan *foul* dalam permainan bola basket.

Gambar 3. Alur Kerangka Pikir



BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu berupa penelitian kuantitatif jenis penelitian ini sesuai dengan tujuannya termasuk ke dalam penelitian deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berisikan data berupa angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2019, p. 15).

Penelitian ini dalam pengumpulan data menggunakan tes yang berisi pernyataan dan skor dari perolehan tes yang didapatkan. Hasil dari tes dituangkan dalam bentuk presentase dan pengkategorian, yang sebelumnya akan dikelola dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang seberapa tinggi pemahaman peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Karanganyar pada 29 November – 3 Desember 2023. Pada uji coba, dilakukan kepada 20 responden dengan instrumen penelitian berupa soal dengan 25 butir soal, kemudian setelah dianalisis menjadi 18 butir soal.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam sebuah penelitian populasi merupakan hal yang perlu diperhatikan. Populasi adalah jumlah keseluruhan yang terdiri dari orang-orang, institusi-institusi, dan benda-benda yang karakteristiknya hendak diteliti (Jaya, 2020, p. 73). Dalam penelitian ini populasi yang akan diteliti yaitu seluruh peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar yang terdiri dari kelas X sampai dengan kelas XII.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian yang diambil dari jumlah keseluruhan objek penelitian dan dianggap mewakili seluruh populasi (Jaya, 2020, p. 74). Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian yaitu total sampling. Total sampling adalah keseluruhan dari populasi. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling karena sampel dalam penelitian ini sesuai jumlahnya dengan populasi yaitu sebanyak 20 orang dari tim putri.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes pemahaman. Dengan cara penulis memberikan tes berupa butir-butir pertanyaan dengan jenis soal *multiple choice* atau pilihan ganda kepada responden, yakni peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar. Pengambilan data akan dilakukan secara langsung dengan cara membagikan kuisioner di lapangan basket dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Butir-butir

pernyataan yang digunakan merupakan gambaran mengenai peraturan bola basket yang sering ditemui pada saat pertandingan.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara terarah (Jaya, 2020, p. 14). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes berbentuk *multiple choice* dengan jawaban dikotomis, maka jawaban yang salah memiliki skor 0 dan jawaban benar memiliki skor 1. Berikut langkah dalam penyusunan instrument.

a. Mendefinisikan konstruk

Konstruk dari penelitian ini yaitu tingkat pemahaman peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar. Pengetahuan yang berupa peraturan *violation* dan *foul* permainan bola basket.

b. Menyidik faktor

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

c. Menyusun butir instrumen

Setelah menandai faktor yang diteliti maka disusun butir-butir pertanyaan. Berikut kisi-kisi instrument penelitian tingkat pemahaman peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah	
Pemahaman peraturan permainan bola basket peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar	Violation	<i>Double dribble</i>	1	1	
		Trevelling	2,21	2	
		3 second	3,23	2	
		<i>5 second</i>	4	1	
		<i>8 second</i>	5	1	
		<i>Shot clock</i>	6	1	
		Bola Kembali ke <i>backcourt</i>	7	1	
		<i>Goaltending & interfrenc</i>	8,9	2	
	Foul	<i>Personal foul</i>	10,11,22,24,25	5	
		<i>Double foul</i>	12,13	2	
		<i>Technical foul</i>	14,15,16	3	
		<i>Unsportsmanlike foul</i>	17,18,19	3	
		<i>Disqualifying foul</i>	20	1	
	Jumlah Soal				25

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang telah dibuat di uji cobakan terhadap sampel uji coba. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling* peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket sebanyak 20 orang. Lokasi pengambilan data uji coba bertempat di SMK Negeri 1 Karanganyar. Instrumen yang sudah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas bisa dikatakan sebagai instrument yang baik. Dilakukan uji dengan menggunakan SPSS sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2020,

p. 361). Uji validitas instrument untuk mengetahui tingkat pemahaman *violation* dan *foull* peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar dianalisis menggunakan korelasi *product moment*. Analisa korelasi *product moment* adalah salah satu teknik statistik untuk menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih yang berisifat kuantitatif. Angka yang menunjukkan arah serta kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih disebut dengan korelasi. Variabel dapat dikatakan saling berkorelasi apabila perubahan suatu variabel diikuti dengan perubahan variabel yang lain. Formula korelasi *product moment* sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total
- X : skor butir soal
- Y : skor total
- N : banyaknya subjek

Tabel 3. Validitas Butir Instrumen Uji Coba

No	Butir Soal	Keterangan
1	5,8,12,13,14,15,17	Tidak Valid
2	1,2,3,4,6,7,9,10,11,16,18,19,20,21,22,23,24,25	Valid

2. Uji Reliabilitas

Analisis data merupakan kegiatan penting dalam penelitian setelah data dari seluruh responden terkumpul. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan *Alpha Cronbach* karena untuk meminimalisir kesalahan yang ada. Rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut:

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} : Reliabilitas

k : banyaknya butir soal

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

ϑ_t^2 : varians total

Dalam penelitian ini menghitung reliabilitas menggunakan SPSS 20 *for windows*. Interpretasi nilai *alfa cronbach* yaitu jika nilai reliabilitas $>0,9$ termasuk kategori “sangat bagus”, reliabilitas $>0,8$ termasuk kategori “baik”, reliabilitas $>0,7$ termasuk kategori “dapat diterima”, reliabilitas $>0,6$ termasuk kategori “dipertanyakan”, reliabilitas $>0,5$ termasuk kategori “kurang” dan $<0,5$ termasuk kategori “tidak dapat diterima” (Gliem & Gliem, 2003, p. 87)

Hasil uji coba Instrument ini memiliki 25 butir soal, dimana setelah dianalisis menggunakan SPSS menghasilkan 7 butir soal tidak valid karena nilai dibawah 0,3 dihilangkan dengan nilai reliabilitas 0,782 tergolong dalam kategori “dapat diterima”.

3. Tingkat Kesukaran dan Distraktor

a. Tingkat Kesukaran Butir

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

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

Keterangan

P : Indeks tingkat kesukaran

R : jumlah responden yang menjawab benar dari tiap butir

T : jumlah keseluruhan yang menjawab tes

Kemudian nilai tersebut dikelompokkan dalam (Bagiyono, 2017) sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kategori Tingkat Kesukaran

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

Untuk mencari tingkat kesukaran, dalam penelitian ini menggunakan bantuan

SPSS dengan melihat *output* tabel *Descriptive Statistic* (Azwar, 2019, p. 146)

Tabel 5. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
1	0 (Sangat Tinggi)	3	1	4%
2	$0 < P \leq 0,3$ (Tinggi)	9,11,15,16,17,18,20,21	9	36%
3	$0,3 < P \leq 0,7$ (Sedang)	1,2,4,5,6,7,8,14,19,22,23,24,25	13	52%
4	$0,7 < P \leq 1$ (Rendah)	10,12	2	8%
5	1 (Sangat Rendah)	-	0	0%
Total			25	100%

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan instrumen uji coba termasuk dalam kategori tingkat kesukaran “sedang” (52%).

b. Daya Pembeda

Untuk mengetahui kesukaran sebuah butir soal dibutuhkan sebuah daya pembeda, yaitu menentukan sebuah butir soal mampu atau tidaknya suatu butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan rendah dengan peserta didik yang berkemampuan tinggi diantara peserta tes.

Terdapat tiga titik daya pembeda, yaitu daya pembeda tinggi (1,00), daya pembeda rendah (0,00), daya pembeda negatif (-1,00). Butir-butir pernyataan yang baik mempunyai indeks diskriminasi sebesar 0,4 – 0,7 (Asrull, 2014).

Tabel 6. Klasifikasi Daya Pembeda

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

Rumus mencari daya pembeda (D) yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

JA = banyak peserta kelompok atas

JB = banyak peserta kelompok bawah

BA = banyak peserta kelompok atas menjawab soal benar

BB = banyak peserta kelompok bawah menjawab soal benar

$PA = \frac{BA}{JA}$ = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Namun, pada penelitian ini, untuk mencari daya beda menggunakan bantuan SPSS 20 *for windows* dengan melihat *output* tabel matriks *Correlations* (Azwar, 2019: 147).

Tabel 7. Distribusi Daya Beda Instrumen Uji Coba

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
1	< 0,20 (Tidak dapat membedakan)	6,7,9,12,14,17,18,16	8	44%
2	0,20 – 0,40 (Daya beda sedang)	16,20,23,25	4	8%
3	0,40 – 0,70 (Daya beda baik)	1,2,10,11,15,21,24	7	8%
4	0,70 – 1,00 (Daya beda baik sekali)	22	1	0%
5	Bertanda Negatif (-) (Daya beda jelek sekali)	3,4,5,8,13	5	40%
Total			25	100%

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan instrument uji coba dalam kategori “daya beda tidak dapat membedakan” (44%).

c. Efektifitas Distraktor

Tujuan distractor atau pengecoh berfungsi sebagai pengidentifikasian responden yang mengikuti tes yang berkemampuan kurang dan berkemampuan tinggi untuk dapat dibedakan (Supriadi, 2011). Butir soal yang baik apabila peserta didik dapat menjawab butir soal pengecoh secara merata. Rumus indeks pengecoh yakni sebagai berikut.

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

Keterangan:

IP : indeks pengecoh

P : jumlah peserta didik yang memilih jawaban pengecoh

N : jumlah peserta didik yang mengikuti tes

B : jumlah peserta didik yang memilih jawaban benar tiap soal

N : jumlah alternatif jawaban soal

Dalam setiap nilai memiliki interpretasi yang berbeda-beda. Berikut interpretasi menurut (Arifin, 2013).

Tabel 8. Interpretasi Indeks Pengecoh

Indeks Pengecoh (IP)	Interpretasi Kualitas Indeks Pengecoh
76% - 125%	Sangat Baik
51% -75% atau 126% - 150%	Baik
26% - 50% atau 151% - 175%	Kurang Baik
0% - 25% atau 176% - 200%	Jelek
$\geq 200\%$	Sangat Jelek

Hasil dari uji coba instrument pilihan jawaban setiap butir secara garis besar termasuk dalam kategori “sangat jelek”. Nilai efektifitas distraktor (IP) dalam uji coba ini memiliki nilai terendah 0% termasuk “jelek” dan nilai tertinggi 743% atau lebih dari 200 termasuk kategori “sangat jelek”.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dinyatakan dalam bentuk angka (Sugiyono, 2019). Peserta yang menjawab salah maka mendapatkan nilai 0, namun jika peserta menjawab 1 pertanyaan dengan benar akan mendapatkan nilai 1. Penskoran dilakukan dengan menerapkan cara tanpa koreksi dengan rumus:

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

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N = banyaknya butir soal

Hasil penskoran yang telah diperoleh kemudian diubah dengan penilaian. Penilaian yang digunakan yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan PAP karena instrumen tes terstandar secara validitas dan reliabilitas, serta dapat mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik dalam memahami peraturan *violation* dan *foull* pada permainan bola basket.

Tabel 9. Konversi Pendekatan PAP untuk Pengetahuan Olahraga

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

Budiwanto (Winarno et al., 2012) menjelaskan langkah-langkah penerapan PAP dengan standar lima diantaranya yaitu:

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Distribusi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 18 butir soal yang dijadikan instrument dalam penelitian. Dimana didapatkan hasil sebagai berikut.

a. Tingkat kesukaran

Tabel 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen

Butir	P (Indeks Kesukaran)	Kategori
B1	0,8	Rendah
B2	0,65	Sedang
B3	0,05	Sedang
B4	0,4	Sedang
B5	0,45	Sedang
B6	0,75	Rendah
B7	0,3	Tinggi
B8	0,75	Rendah
B9	0,45	Sedang
B10	0,15	Tinggi
B11	0,1	Tinggi
B12	0,8	Rendah
B13	0,4	Sedang
B14	0,55	Sedang
B15	0,65	Sedang
B16	0,85	Rendah
B17	0,5	Sedang
B18	0,65	Sedang

Berdasarkan tabel diatas termasuk dalam kategori “sedang” dengan rerata nilai butir soal secara keseluruhan 0,51. Adapun dalam pendistribusian sebagai berikut.

Tabel 11. Distribusi Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
1	0 (Sangat Tinggi)	-	0	0%
2	$0 < P \leq 0,3$ (Tinggi)	9,16,18	3	17%
3	$0,3 < P \leq 0,7$ (Sedang)	2,3,4,6,11,20,21, 22,24,25	10	56%
4	$0,7 < P \leq 1$ (Rendah)	1,7,10,19,23	5	28%
5	1 (Sangat Rendah)	-	0	0%
Total			25	100%

b. Daya Pembeda

Hasil daya beda berdasarkan data penelitian yang diperoleh.

Tabel 12. Hasil Analisis Daya Beda

Butir	D	Kategori
B1	0,585	Daya Beda Bik
B2	0,570	Daya Beda Bik
B3	-0,205	Daya beda jelek sekali
B4	0,450	Daya Beda Bik
B5	0,713	Daya Beda Bik Sekali
B6	0,390	Daya Beda Sedang
B7	-0,105	Daya beda jelek sekali
B8	0,294	Daya Beda Sedang
B9	0,796	Daya Beda Bik Sekali
B10	0,318	Daya Beda Sedang
B11	-0,069	Daya beda jelek sekali
B12	0,516	Daya Beda Bik
B13	0,562	Daya Beda Bik
B14	0,616	Daya Beda Bik
B15	0,743	Daya Beda Bik Sekali
B16	0,376	Daya Beda Sedang
B17	0,647	Daya Beda Bik
B18	0,541	Daya Beda Bik

Berdasarkan tabel diatas, butir soal yang termasuk dalam kategori “Baik” sebanyak 2 butir soal yakni butir ke-6, ke-20, butir soal yang termasuk dalam kategori “Sedang” sebanyak 10 butir soal yakni butir ke-1, ke-2, ke-3, ke-4, ke-9, ke-11, ke-16, ke-19, ke-21, ke-22, ke-23, ke-24, ke-25, butir soal yang termasuk

dalam kategori “Tidak Dapat Membedakan” sebanyak 1 yakni butir ke-18 dan butir soal yang termasuk dalam kategori “Jelek Sekali” sebanyak 2 butir soal yakni butir ke-7, ke-18.

Tabel 13. Distribusi Daya Beda Instrumen Penelitian

No	Kategori	Butir soal	Jumlah	Persentase
1	< 0,20 (tidak dapat membedakan)	-	0	0%
2	0,20 – 0,40 (daya beda sedang)	6,8,10,16	4	22%
3	0,40 – 0,70 (daya beda baik)	1,2,4,12,13,14,17,18	8	44%
4	0,70 – 1,00 (daya beda baik sekali)	5,9,15	3	17%
5	Bertanda Negatif (-) (daya beda jelek sekali)	3,7,11	3	17%
Total			18	100%

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan bahwa daya beda pada instrumen penelitian termasuk dalam kategori “Daya Beda Baik”

c. Efektivitas Distraktor

Hasil perhitungan data penelitian dapat dilihat pada Lampiran 8. Hasil tersebut ditemukan bahwa sebagian besar hasil analisis termasuk dalam kategori “Sangat Jelek” sebanyak 22 butir yakni butir ke-2 (opsi B dan E), butir ke-3 (opsi E), butir ke-4 (opsi A dan D), butir ke-5 (opsi C), butir ke-7 (opsi A), butir ke-8 (opsi B dan D), butir ke-9 (opsi E), butir ke-10 (opsi A), butir ke-11 (opsi A), butir ke-12 (opsi A), butir ke-13 (opsi A), butir ke-14 (opsi C), butir ke-15 (opsi E), butir ke-16 (opsi A,B, dan E), butir ke-17 (opsi D), butir ke-18 (opsi E), butir soal yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sebanyak 18 butir yakni butir ke-1 (opsi A,B,D, dan E), butir ke-6 (opsi B,C, dan E), butir ke-9 (opsi D), butir ke-11 (opsi B dan E), butir

ke-12 (opsi D dan E), butir ke-14 (opsi D dan E), butir ke-15 (opsi D), butir ke-17 (opsi A dan C), butir ke-18 (opsi C), butir soal yang termasuk dalam kategori “Baik” sebanyak 7 butir yakni butir ke-5 (opsi B), butir ke-7 (opsi E), butir ke-11 (opsi D), butir ke-15 (opsi A dan B), butir ke-18 (opsi A dan B), butir soal yang termasuk dalam kategori “Kurang Baik” sebanyak 9 butir yakni butir ke-3 (opsi A dan C), butir ke-5 (opsi A), butir ke-7 (opsi C dan D), butir ke-9 (opsi A), butir ke-10 (opsi C), butir ke-13 (opsi C dan D), butir soal yang termasuk dalam kategori “Jelek” sebanyak 16 butir yakni butir ke-2 (opsi C dan D), butir ke-3 (opsi B), butir ke-4 (opsi C dan E), butir ke-5 (opsi D), butir ke-8 (opsi A dan E), butir ke-9 (opsi B), butir ke-10 (opsi B dan D), butir ke-12 (opsi C), butir ke-13 (opsi B), butir ke-14 (opsi B), butir ke-16 (opsi D), butir ke-17 (opsi B).

- d. Analisis Tingkat Pemahaman *Violation* dan *Foul* Permainan Bola Basket
- Telah diketahui nilai pada tingkat kesukaran, daya beda, dan efektifitas pengecoh, langkah selanjutnya yaitu mengetahui tingkat pemahaman violation dan foul pada ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar.

Tabel 14. Tingkat Pemahaman Materi Peraturan Bola Basket.

responden	tingkat pemahaman	nilai/bobot	kategori	responden	tingkat pemahaman	nilai/bobot	kategori
siswa_1	73%	C 2	cukup	siswa_11	53%	E 0	sangat kurang
siswa_2	27%	E 0	sangat kurang	siswa_12	40%	E 0	sangat kurang
siswa_3	20%	E 0	sangat kurang	siswa_13	93%	A 4	baik sekali
siswa_4	27%	E 0	sangat kurang	siswa_14	93%	A 4	baik sekali
siswa_5	53%	E 0	sangat kurang	siswa_15	93%	A 4	baik sekali
siswa_6	60%	D 1	kurang	siswa_16	80%	B 3	baik
siswa_7	60%	D 1	kurang	siswa_17	87%	A 4	baik
siswa_8	60%	D 1	kurang	siswa_18	67%	D 1	kurang
siswa_9	27%	E 0	sangat kurang	siswa_19	53%	E 0	sangat kurang
siswa_10	67%	D 1	kurang	siswa_20	100%	A 4	baik sekali

Berdasarkan tabel di atas dalam Penilaian Acua Patokan (PAP). Peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket dapat dikategorikan belum menguasai peraturan *violation* dan *foul* pada permainan bola basket. Hal ini terlihat dari tabel pendistribusian sebagai berikut.

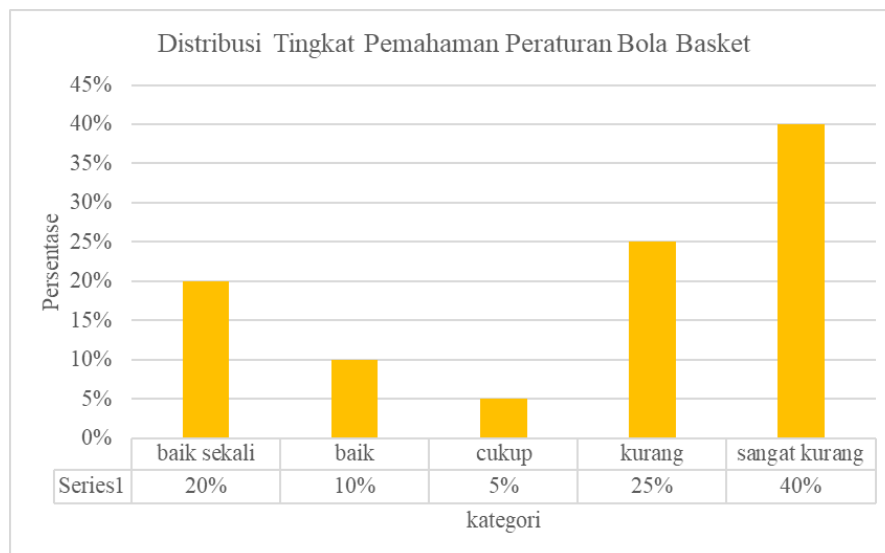
Tabel 15. Distribusi Tingkat Pemahaman *Violation* dan *Foul*

No	Kategori	Jumlah (orang)	persentase
1	baik sekali	4	20%
2	baik	2	10%
3	cukup	1	5%
4	kurang	5	25%
5	sangat kurang	8	40%
total		20	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui sebanyak 20% atau 4 orang termasuk dalam kategori “Baik Sekali”, 10% atau 2 orang termasuk dalam kategori “Baik”, 5% atau 1 orang termasuk dalam kategori “Cukup”, 25% atau 5 orang termasuk

dalam kategori “Kurang”, 40% atau 8 orang termasuk dalam kategori “Sangat Kurang”. Apabila digambarkan sebagai berikut.

Gambar 4. Distribusi Tingkat Pemahaman Peraturan Bola Basket



Berdasarkan hasil analisis data penelitian, tingkat pemahaman *violation* dan *foul* peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar dapat dikatakan sangat kurang secara teori dalam pemahaman *violation* dan *foul* pada permainan bola basket.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman *violation* dan *foul* peserta ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1 Karanganyar. Sebanyak 8 orang dari 20 peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan tabel 15 tingkat pemahaman masih sangat kurang. Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian (Wibowo, 2021) dimana tingkat pengetahuan ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 4 Pakem sangat kurang.

Selain itu, hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemahaman mengenai bola basket masih sangat kurang, seperti peraturan permainan bola basket tergolong rendah (40%) (Zulfikar, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa tidak semua peserta didik mampu memahami materi *violation* dan *foul* secara mendalam. Dalam hal ini, salah satu faktor yang menjadi pengaruh rendah tingginya kemampuan kognitif peserta didik yaitu peran pelatih ketika dilapangan (Rohmatunisha dkk, 2020, p. 126). Pada situasi di lapangan, peserta didik hanya diberikan gambaran tentang gerakan *violation* dan *foul*, sehingga mereka hanya sebatas mengetahui *violation* dan *foul* dari kejadian-kejadian saat dilapangan tanpa mengetahui dan memahami apa itu *violation* dan *foul* pada peraturan permainan bola basket. Peran pelatih sangat berpengaruh pada kemampuan peserta didik, dimana peran pelatih tidak hanya memberikan materi praktik dilapangan namun juga memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang peraturan bola basket. Dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman, pelatih harus menjelaskan dengan bahasa yang mudah dimengerti agar peserta didik paham apa yang telah disampaikan oleh pelatih.

Pada hasil penelitian ini, terdapat pemahaman peserta didik yang tergolong dalam kategori baik dan baik sekali pada pemahaman peraturan *violation* dan *foul*. Maksudnya, peserta didik tersebut menguasai tentang peraturan *violation* dan *foul* dalam permainan bola basket (Fadillah, 2020). Pemahaman seseorang termasuk dalam ranah kognitif, tingkat kognitif seseorang dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap suatu peraturan. Individu dengan tingkat kognitif yang lebih tinggi

cenderung memiliki kemampuan untuk memahami peraturan dengan lebih baik dan menerapkannya secara tepat, sementara individu dengan tingkat kognitif yang lebih rendah mungkin mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti peraturan yang kompleks.

Permainan bola basket tidak hanya melibatkan faktor kognitif saja, terdapat faktor psikomotor dalam permainan bola basket. Faktor kognitif dan psikomotor memiliki peran yang sangat penting dalam bermain bola basket. Tingkat kognitif disini, seperti pemahaman peraturan, strategi, dan pengambilan keputusan, mempengaruhi bagaimana seorang pemain menggunakan keterampilan psikomotoriknya, seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting*, untuk mencapai tujuan dalam permainan. Peningkatan kognisi dan psikomotorik secara bersama-sama dapat meningkatkan kinerja pemain dalam permainan bola basket. Tingkat pemahaman yang baik berdampak pada sportivitas para pemain dan berjalannya sebuah pertandingan, seorang wasit dapat lebih mudah dalam memimpin jalannya sebuah pertandingan apabila pemain menguasai peraturan dan pelanggaran yang terdapat dalam permainan bola basket (Fadillah, 2020).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman di SMK Negeri 1 Karanganyar mengenai *violation* dan *foul* peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket tergolong dalam kategori sangat kurang dengan presentase sebesar 40%.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya dan menganalisis tingkat Pemahaman *Violation* dan *Foul* Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMK Negeri 1 Karanganyar. Namun terdapat keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Tidak diketahui kesungguhan responden dalam mengerjakan butir-butir soal yang terdapat dalam instrumen penelitian.
2. Soal *multiple choice* belum dapat merepresentasikan gagasan responden, sehingga responden memilih jawaban sesuai dengan opsi jawaban yang terdapat dalam soal.

C. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dalam pengambilan data uji coba instrumen berbeda dengan sekolah yang dijadikan sebagai penelitian.

2. Bagi pelatih, diharapkan dapat memberikan materi peraturan permainan bola basket dengan cara mengkomunikasikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat mudah mengetahui dan memahami peraturan bola basket.
3. Bagi peserta didik, dapat mempelajari peraturan bola basket dengan berbagai sumber dan media tidak hanya bergantung pada penyampaian pelatih.

D. Implikasi

Berdasarkan penjabaran dari penelitian yang telah dilakukan, memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi sumber informasi bagi SMK Negeri 1 Karanganyar dalam mengetahui pemahaman *violation* dan *foul* peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket.
2. Peneliti dapat mengetahui berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap peraturan bola basket.
3. Peneliti mempunyai pengetahuan dalam penyusunan instrument penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola Basket* (B. Aryanto (ed.); kesatu). Era Intermedia.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Aris, T. M., & Mu'arifuddin, M. A. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bola Basket Untuk Mahasiswa. *Jendela Olahraga*, 5(2), 62–69. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6131>
- Asrull, D. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Citapustaka Media.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas* (keempat). Pustaka Pelajar.
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat. *International Journal*, 16. <https://doi.org/10.2307/40202478>
- dan Konseling, B., Retno Lukitaningsih, D., Dosen Program Studi, K. B., & Ppb, J. (2013). *Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Bimbingan Dan Konseling Menurut Kurikulum 2013 Di Sma Negeri 2 Tuban the Implementation of Extracurricular Activities in Guidance and Counseling According To Curriculum 2013 At Senior High School 2 Tuban Ragilia* . 81.
- Fadillah, A. (2020). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X Di Sma N 1 Banguntapan Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket Tugas*.
- FIBA. (2022). *Oficial Basketball Rules* (pp. 1–111).
- Fitianto, N., Hasibuan, M. H., & Irawan, A. (2020). Sosialisasi Peraturan Permainan Futsal Terbaru Tahun 2019 Di Depok. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*, SNPPM2020SH-100.
- Gliem, J. A., & Gliem, R. R. (2003). Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. *Midwest Research to Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education Calculating*, 82–88. <https://doi.org/10.1016/B978-0-444-88933-1.50023-4>
- Gunawan, A., Darmawan, D., & Maskur, M. (2017). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket Di Sman 27 Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 318–319.
- Isnanda, R., & Jusuf, J. B. K. (2022). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X terhadap Permainan Bola Basket di SMA YPK Tenggara Kutai Kartanegara. *Borneo Student Research (BSR)*, 3(2), 2254–2262.

- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (kesatu). Quadrant.
- Khinta Sani Rahman, & Padli. (2020). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar Sepak Bola. *Jurnal Patriot*, 2(2), 1259–1273.
- Khoeron, N. (2017). *Buku Pintar Basket* (kesatu). Anugrah.
- Lukyani, L., & Agustina, R. S. (2020). *Buku Jago Bola Basket Untuk Pemula Nasional dan Internasional* (kesatu). Cemerlang Media Publishing.
- Mariati, sari dkk. (2020). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar Atlet Bola Basket. *Jurnal Patriot*, 2, 23. <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/Toneminute/files/55/A3-16.pdf>
- Nurrochmah, S., & Setiawan, M. A. (2021). Survei Kemampuan Kondisi Fisik Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolavoli Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 3(7), 467–478. <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p467-478>
- Rindawan, Salabi, & Fibrianti, B. S. (2020). Analisis Tingkat Pemahaman Foul Peraturan Bola Basket FIBA Rule 2018 Pada Club Bola Basket Se-Lombok Tengah Tahun 2020. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 1(1), 95–110. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/view/437>
- Saputra. (2020). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Jatianom Klaten Jateng*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, A., & Subiyono, H. S. (2019). Tingkat Pemahaman Pemain Sepak bola Terhadap Pelanggaran Peraturan Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI). *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 5(2), 99–105. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jssf>
- Setiawan, D. J. B. (2018). Keterampilan Umpan Dada Dalam Permainan Bola Basket. *Satria*, 1(1), 23–27. <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/SATRIA/article/view/48/48>
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159–177. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); kesatu). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (kedua). Alfabeta.
- Supriadi, G. (2011). *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran* (kesatu). Intimedia.

- Wibowo, N. N. (2021). *Tingkat Pengetahuan Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 4 Pakem terhadap Peraturan Permainan Bola Basket*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Winarno, Budiwanto, Setyo, & Mardiyanto. (2012). *Modul Pengembangan Materi Umum: Asesmen Pembelajaran Penjaskes SD*.
- Zulfikar, R. (2021). *Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket Pegiat Komunitas Bola Basket di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pembimbing Tugas Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAH RAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 013.g/POR/II/2023
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

8 Februari 2023

Yth. Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta


Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Putri Retnosari
NIM : 20601241084
Judul Skripsi : TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMK N 1 KARANGANYAR TERHADAP PERATURAN *VIOLATIONS* DAN *FOUL* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,


Dr. Medi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/896/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

7 Februari 2024

Yth . Kepala SMK N 1 Karanganyar
Jl. Monginsidi No.1, Manggeh, Tegalgede, Kec. Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Jawa
Tengah 57714

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

Nama : Putri Retnosari
NIM : 20601241087
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PEMAHAMAN VIOLATION DAN FOUL PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR
Waktu Penelitian : 29 November - 3 Desember 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

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

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Penelitian

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/284/UN34.16/LT/2024 7 Februari 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SMK N 1 Kranganyar
Jl. Monginsidi No.1, Manggeh, Tegalgede, Kec. Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57714

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

Nama : Putri Retnosari
NIM : 20601241087
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir : PEMAHAMAN VIOLATION DAN FOUL PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR
Waktu Uji Instrumen : 9 - 13 November 2023

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



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

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

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Sripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Putri Retnosari
 NIM : 20601241087
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	20-2-2023	Propone	2 2
2.	21-2-2023	Bab I.	2 2
3.	13-3-2023	Pratik' bab I	2 2
4.	16-3-2023	Bab II.	2 2
5.	5-4-2023	Pratik' bab II	2 2
6.	12-4-2023	Tabel Ejaan fone	2 2
7.	28-4-2023	Ujiat Orng Bngati	2 2
8.	10-5-2023	Bab III - Populi 5pl	2 2
9.	9-6-2023	Pratik' bab III	2 2
10.	3-7-2023	Pop. OK	2 2
11.	13-7-2023	Drpt Istmeu jrbpaukt.	2 2
12.	30-10-2023	Pratik' Bab II - Campin	2 2
13.	20-11-2023	Pratik' Abstr- Drpt	2 2
14.	9-1-2024	Drpt Campin	2 2
15.	30-1-2024	Ace Ujia	2 2

Ketua Departemen POR,

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



Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Pertama

**SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN VIOLATION
DAN FOUL PERMAINAN BOLA BASKET**

Nama :

Kelas :

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

1. Jika seorang pemain menggiring bola untuk kedua kalinya setelah mematkan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *8 second*
 - b. *24 second*
 - c. *Double dribble*
 - d. *Backcourt*
 - e. *Travelling*
2. Jika seorang pemain melebihi 2 langkah setelah mematkan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangana.....
 - a. *Travelling*
 - b. *3 second*
 - c. *8 second*
 - d. *Backcourt*
 - e. *Double dribble*
3. Berikut ini merupakan waktu pemain boleh berada di daerah bersyarat lawan, kecuali
 - a. 1 detik
 - b. 2 detik
 - c. 3 detik
 - d. 4 detik
 - e. Bebas
4. Saat melakukan *throw-in* seorang pemain tidak boleh menahan bola lebih dari.....
 - a. 6 detik
 - b. 5 detik
 - c. 4 detik
 - d. 3 detik
 - e. 2 detik

5. Berikut ini merupakan waktu suatu tim boleh menguasai bola di daerah pertahananya, **kecuali**.....
 - a. 6 detik
 - b. 7 detik
 - c. 14 detik
 - d. 2 detik
 - e. 4 detik

6. Setiap tim memiliki waktu untuk melakukan serangan selama.....
 - a. 18 detik
 - b. 22 detik
 - c. 30 detik
 - d. 27 detik
 - e. 24 detik

7. Jika pemain/tim Kembali ke daerah bertahan setelah memasuki daerah menyerang, maka pemain/tim tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *Backcourt*
 - b. *Double dribble*
 - c. *Travelling*
 - d. *5 second*
 - e. *3 second*

8. Jika pemain menyentuh bola saat bola melayang ke bawah menuju keranjang, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *Technical foul*
 - b. *Fouling*
 - c. *Interference*
 - d. *Goaltending*
 - e. *Shot clock*

9. Seorang pemain menyebabkan keranjang dan papan pantul bergetar sehingga bola tercegah masuk ke dalam keranjang, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *Goaltending*
 - b. *Interference*
 - c. *Fouling*
 - d. *Technical foul*
 - e. *Shot clock*

10. *Personal foul* akan dibebankan kepada.....
 - a. Semua pemain
 - b. Pemain yang diganti
 - c. Pemain yang melanggar
 - d. Pemain yang dilanggar
 - e. Kepala pelatih

11. Seorang pemain mendorong lawan secara keras hingga terjatuh, maka pemain tersebut melakukan pelanggaran
 - a. *Holding*
 - b. *Charging*
 - c. *Pushing*
 - d. *Blocking*
 - e. *Handchecking*
12. Kedua pemain saling mendorong satu sama lain dengan keras dan hampir menyebabkan perkelahian, maka kedua pemain tersebut melakukan pelanggaran.....
 - a. *Fouling*
 - b. *Double foul*
 - c. *Personal foul*
 - d. *Goaltending*
 - e. *Interference*
13. Hukuman yang diberikan kepada pemain yang melakukan *double foul* adalah.....
 - a. Tidak ada hukuman bagi kedua tim
 - b. Bola diberikan kepada tim dalam penguasaan terakhir
 - c. Bola diberikan kepada tim yang memulai pelanggaran terlebih dahulu
 - d. Diberikan 1 kali tembakan bebas untuk masing-masing tim
 - e. Diberikan 2 kali tembakan bebas untuk masing-masing tim
14. Pemain yang berkomunikasi dengan wasit menggunakan nada tinggi dan memberikan gestur tubuh tidak baik, maka wasit menyatakan sebagai pelanggaran.....
 - a. *Fouling*
 - b. *Double foul*
 - c. *Personal foul*
 - d. *Technical foul*
 - e. *Interference*
15. Hukuman untuk *technical foul* adalah.....
 - a. *Free-throw* 1x untuk lawan
 - b. *Free-throw* 2x untuk lawan
 - c. *Free-throw* 3x untuk lawan
 - d. Skor untuk lawan
 - e. Penguasaan bola untuk lawan
16. Pemain yang memancing dan mengejek seorang lawan sehingga dapat menimbulkan perkelahian, maka pemain tersebut melakukan pelanggaran.....
 - a. *Unsportsmanlike foul*
 - b. *Fouling*
 - c. *Double foul*
 - d. *Personal foul*

- e. *Technical foul*
17. Pemain yang melakukan pelanggaran yang tidak mengarah ke bola dan dapat menyebabkan lawan cidera, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
- Double foul*
 - Disqualifying foul*
 - Unsportsmanlike foul*
 - Personal foul*
 - Technical foul*
18. Pemain berkesempatan melakukan *free-throw* 2x dan penguasaan bola untuk timnya, hal tersebut merupakan hukuman yang diberikan ketika melakukan jenis pelanggaran.....
- Double foul
 - Disqualifying foul
 - Unsportsmanlike foul
 - Personal foul
 - Technical foul
19. Sebuah pelanggaran *unsportsmanlike foul* akan dibebankan kepada.....
- Pemain yang dilanggar
 - Pemain yang melanggar
 - Pemain yang diganti
 - Semua pemain
 - Kepala pelatih
20. Pelanggaran *disqualifying foul* dapat diberikan kepada.....
- Seorang pemain
 - Pemain pengganti
 - Pelatih kepala
 - Asisten pelatih
 - Semua jawaban benar
21. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....
- Travelling
 - 3 detik
 - Double dribble
 - Blocking
 - Bola out



22. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....
- Travelling
 - 3 detik
 - Pushing
 - Holding
 - Blocking



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

- a. Travelling
- b. 3 detik
- c. Pushing
- d. Holding
- e. Blocking



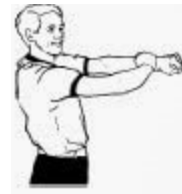
24. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....

- a. travelling
- b. 3 detik
- c. Pushing
- d. Holding
- e. Blocking



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

- a. traveling
- b. 3 detik
- c. Pushing
- d. Holding
- e. Blocking



Lampiran 6. Data Uji Coba

No	Nama	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	Butir Soal																								
					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
1	Mutia	10	17	P	E	D	B	B	A	C	B	E	B	A	A	D	B	E	E	B	E	B	B	E	D	A	B	C	D
2	Siva	10	17	P	C	E	E	A	C	E	A	B	A	D	E	B	C	E	E	A	C	C	C	A	E	D	B	E	A
3	Zeta	10	17	P	C	A	E	A	C	A	C	D	E	C	E	B	C	C	A	C	C	A	B	A	C	C	B	E	D
4	Elvida	10	17	P	E	D	C	B	C	E	B	D	E	C	D	C	E	D	B	A	B	A	A	A	D	B	C	A	D
5	Nurul	10	17	P	C	A	C	B	C	E	D	D	E	C	E	B	D	C	B	A	B	E	D	A	A	C	B	E	D
6	Diyana	10	18	P	E	A	E	C	C	A	A	C	C	D	B	B	E	D	A	A	B	A	B	A	D	C	B	A	D
7	Syifa	10	18	P	D	A	E	D	C	A	C	D	B	C	E	E	D	D	B	A	B	A	B	B	C	A	B	D	E
8	Imanda	10	18	P	D	E	A	B	D	C	A	D	B	C	E	B	D	D	B	A	E	E	B	E	E	C	A	E	D
9	Sandra	10	17	P	C	A	A	D	D	E	A	E	A	C	C	B	C	D	A	E	B	C	A	A	E	C	B	E	D
10	Aqela	10	18	P	C	A	E	A	A	C	A	B	E	C	E	B	B	E	B	A	B	A	B	A	C	D	B	E	C
11	Novaliza	10	18	P	C	A	E	A	A	C	A	E	A	C	E	B	B	E	B	A	D	A	B	A	E	D	B	E	D
12	Desy	10	18	P	C	A	E	B	B	C	A	D	D	C	E	B	A	D	C	A	B	C	A	A	C	B	D	E	C
13	Ayu	10	17	P	C	A	E	D	D	E	A	A	C	C	C	B	D	D	A	A	E	D	B	E	A	C	B	D	E
14	Victoryca	10	17	P	C	A	E	B	D	C	A	E	B	C	C	A	A	E	E	A	D	A	B	E	A	C	B	E	D
15	Dwi	10	17	P	A	A	E	E	C	D	B	D	A	C	E	B	A	C	D	C	A	A	B	B	A	C	E	C	D
16	Rhisva	10	17	P	C	A	E	B	C	C	A	E	A	C	A	B	B	A	D	E	C	A	D	A	E	C	D	E	A
17	Azizah	10	17	P	C	B	E	D	C	C	A	E	A	C	E	B	A	E	B	A	B	A	A	A	E	D	B	A	E
18	Tiarini	10	17	P	B	E	E	B	D	C	A	B	A	B	E	B	E	C	E	A	B	A	B	A	E	B	D	A	C
19	Nadia	10	18	P	C	E	E	B	D	E	C	D	D	C	E	B	E	C	E	A	B	A	B	E	E	A	B	D	C
20	Meisa	10	18	P	C	A	C	B	D	D	A	B	B	C	A	C	E	C	A	A	B	A	B	E	A	C	B	E	D

Lampiran 7. Hasil Analisis Uji Coba

TINGKAT KESUKARAN

No Butir	P = Mean (SPSS)	P (manual)	Klasifikasi
1	,60	0,6	sedang
2	,65	0,65	sedang
3	0,00	0	Sangat tingg
4	,50	0,5	sedang
5	,45	0,45	sedang
6	,30	0,3	sedang
7	,65	0,65	sedang
8	,40	0,4	sedang
9	,25	0,25	tinggi
10	,80	0,8	rendah
11	,15	0,15	tinggi
12	,75	0,75	rendah
13	,20	0,2	tinggi
14	,35	0,35	sedang
15	,25	0,25	tinggi
16	,10	0,1	tinggi
17	,15	0,15	tinggi
18	,15	0,15	tinggi
19	,65	0,65	sedang
20	,26	0,25	tinggi
21	,25	0,25	tinggi
22	,50	0,5	sedang
23	,70	0,7	sedang
24	,55	0,55	sedang
25	,55	0,55	sedang

DAYA BEDA

No butir	BA	NA	BB	NB	D	Klasifikasi
Butir1	8	10	4	10	0,4	baik
Butir2	7	10	6	10	0,1	tidak dapat membedakan
Butir3	0	10	0	10	0	tidak dapat membedakan
Butir4	6	10	4	10	0,2	daya beda sedang
Butir5	3	10	6	10	-0,3	daya beda jelek sekali
Butir6	2	10	4	10	-0,2	daya beda jelek sekali
Butir7	8	10	5	10	0,3	daya beda sedang
Butir8	3	10	5	10	-0,2	daya beda jelek sekali
Butir9	2	10	3	10	-0,1	daya beda jelek sekali
Butir10	9	10	7	10	0,2	daya beda sedang
Butir11	2	10	1	10	0,1	tidak dapat membedakan
Butir12	8	10	7	10	0,1	tidak dapat membedakan
Butir13	2	10	2	10	0	tidak dapat membedakan
Butir14	2	10	5	10	-0,3	daya beda jelek sekali
Butir15	2	10	3	10	-0,1	daya beda jelek sekali
Butir16	1	10	1	10	0	tidak dapat membedakan
Butir17	1	10	2	10	-0,1	daya beda jelek sekali
Butir18	1	10	2	10	-0,1	daya beda jelek sekali
Butir19	7	10	6	10	0,1	tidak dapat membedakan
Butir20	3	10	2	10	0,1	tidak dapat membedakan
Butir21	4	10	1	10	0,3	daya beda sedang
Butir22	5	10	5	10	0	tidak dapat membedakan
Butir23	6	10	8	10	-0,2	daya beda jelek sekali
Butir24	5	10	6	10	-0,1	daya beda jelek sekali
Butir25	4	10	7	10	-0,3	daya beda jelek sekali

EFEKTIVITAS DISTRAKTOR

Soal	Pilihan Jawaban	Jawaban Peserta (P)	kunci jawaban	IP	N-B	n-1	Klasifikasi
1	A	1	C	-57%	-7	4	kurang baik
	B	1		50%	8	4	kurang baik
	D	2		100%	8	4	sangat baik
	E	3		150%	8	4	baik
2	A	13	D	-1040%	-5	4	sangat jelek
	B	1		57%	7	4	baik
	C	0		0%	7	4	jelek
	E	4		229%	7	4	sangat jelek
3	A	2	E	-400%	-2	4	kurang baik
	B	1		20%	20	4	jelek
	C	3		60%	20	4	baik
	D	0		0%	20	4	jelek
4	A	4	B	-533%	-3	4	sangat jelek
	C	1		40%	10	4	kurang baik
	D	4		160%	10	4	sangat jelek
	E	1		40%	10	4	kurang baik
5	A	3	C	-400%	-3	4	sangat baik
	B	1		36%	11	4	kurang baik
	D	7		255%	11	4	sangat jelek
	E	0		0%	11	4	jelek
6	A	3	E	-92%	-13	4	sangat baik
	B	0		0%	14	4	jelek
	C	9		257%	14	4	sangat jelek
	D	2		57%	14	4	baik
7	B	3	A	-240%	-5	4	sangat jelek
	C	3		171%	7	4	sangat jelek
	D	1		57%	7	4	baik
	E	0		0%	7	4	jelek
8	A	1	D	-80%	-5	4	kurang baik
	B	4		133%	12	4	sangat jelek
	C	0		0%	12	4	jelek
	E	6		200%	12	4	sangat jelek
9	A	7	B	-280%	-10	4	sangat jelek
	C	2		53%	15	4	baik
	D	2		53%	15	4	baik
	E	4		107%	15	4	sangat baik
10	A	1	C	-29%	-14	4	sangat baik
	B	1		100%	4	4	sangat baik

	D	2		200%	4	4	sangat jelek
	E	0		0%	4	4	jelek
11	A	3	C	-109%	-11	4	baik
	B	1		24%	17	4	jelek
	D	1		24%	17	4	jelek
	E	12		282%	17	4	sangat jelek
12	A	1	B	-36%	-11	4	sangat baik
	C	2		160%	5	4	sangat jelek
	D	1		80%	5	4	sangat baik
	E	1		80%	5	4	sangat baik
13	A	4	B	#DIV/0!	0	4	sangat baik
	C	3		75%	16	4	baik
	D	4		100%	16	4	sangat baik
	E	5		125%	16	4	sangat baik
14	A	1	D	#DIV/0!	0	4	kurang baik
	B	0		0%	13	4	jelek
	C	6		185%	13	4	sangat jelek
	E	6		185%	13	4	sangat jelek
15	B	7	A	#DIV/0!	0	4	sangat jelek
	C	1		27%	15	4	jelek
	D	2		53%	15	4	baik
	E	5		133%	15	4	sangat jelek
16	A	15	E	#DIV/0!	0	4	sangat jelek
	B	1		22%	18	4	jelek
	C	2		44%	18	4	kurang baik
	D	0		0%	18	4	jelek
17	A	1	C	#DIV/0!	0	4	jelek
	B	11		259%	17	4	sangat jelek
	D	2		47%	17	4	kurang baik
	E	3		71%	17	4	baik
18	A	11	C	#DIV/0!	0	4	sangat jelek
	B	1		24%	17	4	jelek
	D	1		24%	17	4	jelek
	E	2		47%	17	4	kurang baik
19	A	4	B	#DIV/0!	0	4	sangat jelek
	C	1		57%	7	4	baik
	D	2		114%	7	4	sangat baik
	E	0		0%	7	4	jelek
20	A	12	E	#DIV/0!	0	4	sangat jelek
	B	2		53%	15	4	baik
	C	0		0%	15	4	jelek
	D	0		0%	15	4	jelek

Reliabilitas Uji Coba Pertama

Cronbach's Alpha	N of Items
,714	25

Validitas Uji Coba Pertama

No Butir	Corrected ItemTotal Correlation	Klasifikasi	No Butir	Corrected ItemTotal Correlation	Klasifikasi
Butir1	,421	VALID	Butir13	-,042	TIDAK VALID
Butir2	,436	VALID	Butir14	-,039	TIDAK VALID
Butir3	-,381	TIDAK VALID	Butir15	,013	TIDAK VALID
Butir4	,288	TIDAK VALID	Butir16	,308	VALID
Butir5	,087	TIDAK VALID	Butir17	,158	TIDAK VALID
Butir6	,576	VALID	Butir18	-,135	TIDAK VALID
Butir7	,235	TIDAK VALID	Butir19	,421	VALID
Butir8	,000	TIDAK VALID	Butir20	,520	VALID
Butir9	-,229	TIDAK VALID	Butir21	,505	VALID
Butir10	,235	TIDAK VALID	Butir22	,651	VALID
Butir11	,761	VALID	Butir23	,240	TIDAK VALID
Butir12	,078	TIDAK VALID	Butir24	,522	VALID
			Butir25	,406	VALID

Reliabilitas Uji Coba Kedua

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.782	18

Validitas Uji Coba Kedua

No Butir	Corrected ItemTotal Correlation	Klasifikasi	No Butir	Corrected ItemTotal Correlation	Klasifikasi
Butir1	,505	VALID	Butir10	,326	VALID
Butir2	,471	VALID	Butir11	-,350	TIDAK VALID
Butir3	-,362	TIDAK VALID	Butir12	,429	VALID
Butir4	,332	VALID	Butir13	,459	VALID
Butir5	,634	VALID	Butir14	,519	VALID
Butir6	,382	VALID	Butir15	,675	VALID
Butir7	-,327	TIDAK VALID	Butir16	,387	VALID
Butir8	,380	VALID	Butir17	,556	VALID
Butir9	,736	VALID	Butir18	,438	VALID

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

**SOAL PENGETAHUAN MENGENAI PERATURAN VIOLATION
DAN FOUL PERMAINAN BOLA BASKET**

Nama :

Kelas :

Umur :

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

1. Jika seorang pemain menggiring bola untuk kedua kalinya setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *8 second*
 - b. *24 second*
 - c. *Double dribble*
 - d. *Backcourt*
 - e. *Travelling*
2. Jika seorang pemain melebihi 2 langkah setelah mematikan bola, maka pemain tersebut melakukan penyimpangana.....
 - a. *Travelling*
 - b. *3 second*
 - c. *8 second*
 - d. *Backcourt*
 - e. *Double dribble*
3. Berikut ini merupakan waktu pemain boleh berada di daerah bersyarat lawan, kecuali
 - a. 1 detik
 - b. 2 detik
 - c. 3 detik
 - d. 4 detik
 - e. Bebas
4. Saat melakukan *throw-in* seorang pemain tidak boleh menahan bola lebih dari.....
 - a. 6 detik
 - b. 5 detik
 - c. 4 detik
 - d. 3 detik

- e. 2 detik
- 5. Setiap tim memiliki waktu untuk melakukan serangan selama.....
 - a. 18 detik
 - b. 22 detik
 - c. 30 detik
 - d. 27 detik
 - e. 24 detik
- 6. Jika pemain/tim Kembali ke daerah bertahan setelah memasuki daerah menyerang, maka pemain/tim tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *Backcourt*
 - b. *Double dribble*
 - c. *Travelling*
 - d. *5 second*
 - e. *3 second*
- 7. Seorang pemain menyebabkan keranjang dan papan pantul bergetar sehingga bola tercegah masuk ke dalam keranjang, maka pemain tersebut melakukan penyimpangan.....
 - a. *Goaltending*
 - b. *Interference*
 - c. *Fouling*
 - d. *Technical foul*
 - e. *Shot clock*
- 8. *Personal foul* akan dibebankan kepada.....
 - a. Semua pemain
 - b. Pemain yang diganti
 - c. Pemain yang melanggar
 - d. Pemain yang dilanggar
 - e. Kepala pelatih
- 9. Seorang pemain mendorong lawan secara keras hingga terjatuh, maka pemain tersebut melakukan pelanggaran
 - a. *Holding*
 - b. *Charging*
 - c. *Pushing*
 - d. *Blocking*
 - e. *Handchecking*
- 10. Pemain yang memancing dan mengejek seorang lawan sehingga dapat menimbulkan perkelahian, maka pemain tersebut melakukan pelanggaran.....
 - a. *Unsportsmanlike foul*
 - b. *Fouling*
 - c. *Double foul*
 - d. *Personal foul*
 - e. *Technical foul*

11. Pemain berkesempatan melakukan *free-throw* 2x dan penguasaan bola untuk timnya, hal tersebut merupakan hukuman yang diberikan ketika melakukan jenis pelanggaran.....
- Double foul
 - Disqualifying foul
 - Unsportsmanlike foul
 - Personal foul
 - Technical foul
12. Sebuah pelanggaran *unsportsmanlike foul* akan dibebankan kepada.....
- Pemain yang dilanggar
 - Pemain yang melanggar
 - Pemain yang diganti
 - Semua pemain
 - Kepala pelatih
13. Pelanggaran *disqualifying foul* dapat diberikan kepada.....
- Seorang pemain
 - Pemain pengganti
 - Pelatih kepala
 - Asisten pelatih
 - Semua jawaban benar
14. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....
- Travelling
 - 3 detik
 - Double dribble
 - Blocking
 - Bola out



15. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....
- Travelling
 - 3 detik
 - Pushing
 - Holding
 - Blocking



16. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....
- Travelling
 - 3 detik
 - Pushing
 - Holding
 - Blocking



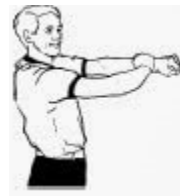
17. Gambar di samping ini merupakan isyarat wasit untuk pelanggaran.....

- a. travelling
- b. 3 detik
- c. Pushing
- d. Holding
- e. Blocking



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

- a. traveling
- b. 3 detik
- c. Pushing
- d. Holding
- e. Blocking



Lampiran 9. Data Penelitian

No	Nama	Kelas	Umur	Jenis Kelamin	Butir Soal																								
					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
1	Nada	10	17	P	C	B	E	B	D	E	A	B	A	C	C	B	D	C	E	A	E	B	B	A	A	C	B	A	D
2	Azaria	10	17	P	D	E	E	B	C	B	C	E	B	B	D	C	D	D	B	A	B	B	B	E	C	E	C	D	B
3	Deswita	10	18	P	E	B	A	A	C	B	A	A	A	C	A	B	B	E	A	A	B	E	D	A	D	D	B	C	A
4	Kaysa	10	18	P	B	A	E	D	C	C	A	C	E	D	D	E	B	C	D	C	B	A	A	A	A	E	B	D	C
5	Amanda	10	18	P	C	B	E	A	C	C	A	A	A	C	E	B	B	C	B	A	B	E	B	A	E	C	B	E	D
6	Yennu	10	18	P	A	E	E	D	B	C	A	D	B	C	C	C	B	D	E	E	D	C	A	A	A	C	B	D	E
7	Eka	11	17	P	C	A	E	A	A	C	A	E	A	C	E	B	B	E	B	A	D	A	B	A	C	C	B	E	D
8	Faizah	11	17	P	C	A	E	A	A	C	A	E	A	C	E	B	B	E	B	A	D	A	B	A	C	C	B	E	D
9	Vivian	11	17	P	C	B	E	A	D	C	B	D	C	C	D	A	B	D	E	A	C	B	B	A	C	A	E	C	D
10	Nabila	11	17	P	C	A	E	A	D	A	A	A	A	C	E	E	D	C	B	A	B	E	B	A	A	C	B	E	D
11	Marsefa	11	17	P	C	A	E	B	C	C	E	E	A	B	E	B	D	E	B	A	D	C	B	E	E	E	B	C	D
12	Wuyi	11	17	P	C	E	D	D	B	E	A	A	B	D	E	D	E	A	B	B	B	B	E	D	D	D	B	A	C
13	Eklesia	11	18	P	C	A	E	B	C	E	A	C	A	C	C	B	B	C	B	A	B	E	B	E	A	C	B	E	D
14	Aleyshia	12	18	P	C	A	C	B	C	E	A	C	A	C	C	B	B	C	B	C	B	A	B	E	A	C	B	E	D
15	Junita	12	18	P	C	A	E	B	C	E	A	B	A	C	C	A	E	C	A	A	D	D	B	E	A	C	B	E	D
16	Hasna	12	18	P	C	A	A	D	D	E	A	B	D	C	C	C	B	C	A	E	C	A	B	E	A	C	B	D	E
17	Ayu	12	18	P	C	A	E	D	C	E	A	C	E	C	C	B	B	D	E	A	B	A	B	E	A	C	B	E	D
18	Adelia	12	18	P	C	A	E	B	D	E	D	C	B	C	C	B	E	D	B	A	B	D	B	A	C	B	A	E	D
19	Fadhila	12	18	P	C	A	E	D	C	C	E	D	B	C	D	A	E	D	B	A	B	E	B	B	A	C	B	D	E
20	Ridha	12	18	P	C	A	C	B	C	E	A	D	B	D	C	A	D	D	E	E	C	D	B	E	A	C	B	E	D

Lampiran 10. Perhitungan Data Penelitian

1. TINGKAT KESUKARAN

No Butir	P=Mean (SPSS)	P (manual)	Klasifikasi
1	,80	0,8	rendah
2	,65	0,65	sedang
3	,05	0,05	sedang
4	,40	0,4	sedang
5	,45	0,45	sedang
6	,75	0,75	rendah
7	,30	0,3	tinggi
8	,75	0,75	rendah
9	,45	0,45	sedang
10	,15	0,15	tinggi
11	,10	0,1	tinggi
12	,80	0,8	rendah
13	,40	0,4	sedang
14	,55	0,55	sedang
15	,65	0,65	sedang
16	,85	0,85	rendah
17	,50	0,5	sedang
18	,65	0,65	sedang

2. DAYA BEDA

	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	b16	b17	b18	total	
b1	Pearson Correlation	1	,419	,115	,153	,452*	,000	-,218	-,289	,201	-,140	-,250	,688*	,153	,050	,419	,140	,500*	,681*	,585*
	Sig. (2-tailed)		,066	,630	,519	,045	1,000	,355	,217	,395	,556	,288	,001	,519	,833	,066	,556	,025	,001	,007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b2	Pearson Correlation	,419	1	-,313	,171	,242	,061	-,206	-,061	,242	,015	-,105	,419	,385	,390	,341	,279	,524*	,341	,570*
	Sig. (2-tailed)	,066		,180	,471	,303	,800	,384	,800	,303	,951	,660	,066	,094	,089	,142	,234	,018	,142	,009
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b3	Pearson Correlation	,115	-,313	1	-,187	,254	,132	,350	-,397	-,208	-,096	,076	-,459*	-,187	-,254	-,313	,096	-,229	-,313	-,205
	Sig. (2-tailed)	,630	,180		,429	,281	,578	,130	,083	,380	,686	,749	,042	,429	,281	,180	,686	,331	,180	,385
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b4	Pearson Correlation	,153	,171	-,187	1	,492*	-,236	,134	-,236	-,492*	-,057	,068	,408	,583*	,123	-,043	-,229	,204	,385	,450*
	Sig. (2-tailed)	,519	,471	,429		,027	,317	,574	,317	,027	,811	,776	,074	,007	,605	,858	,332	,388	,094	,047
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b5	Pearson Correlation	,452*	,242	,254	,492*	1	,290	,066	,058	,798*	,183	-,302	,201	,492*	,414	,242	,099	,302	,242	,713*
	Sig. (2-tailed)	,045	,303	,281	,027		,215	,783	,808	,000	,440	,196	,395	,027	,069	,303	,679	,196	,303	,000

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b6	Pearson Correlation	,000	,061	,132	-,236	,290	1	-,378	-,200	,290	,243	-,192	-,289	,000	,406	,545*	,728*	,346	,061	,390
	Sig. (2-tailed)	1,000	,800	,578	,317	,215		,100	,398	,215	,303	,416	,217	1,000	,076	,013	,000	,135	,800	,090
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b7	Pearson Correlation	-,218	-,206	,350	,134	,066	-,378	1	-,378	,066	,336	,145	-,218	-,089	-,066	-,206	-,336	-,218	-,435	-,105
	Sig. (2-tailed)	,355	,384	,130	,574	,783	,100		,100	,783	,147	,541	,355	,709	,783	,384	,147	,355	,055	,659
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b8	Pearson Correlation	,289	,061	-,397	-,236	,058	,200	-,378	1	,290	-,081	-,192	,289	-,236	,174	,545*	,081	,346	,303	,294
	Sig. (2-tailed)	,217	,800	,083	,317	,808	,398	,100		,215	,735	,416	,217	,317	,463	,013	,735	,135	,195	,208
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b9	Pearson Correlation	,201	,242	-,208	,492*	,798*	,290	,066	,290	1	,464*	,034	,201	,492*	,616*	,453*	,099	,302	,242	,796*
	Sig. (2-tailed)	,395	,303	,380	,027	,000	,215	,783	,215		,039	,888	,395	,027	,004	,045	,679	,196	,303	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b10	Pearson Correlation	-,140	,015	-,096	-,057	,183	,243	,336	-,081	,464*	1	,327	-,140	,229	,380	,308	,176	-,140	-,279	,318
	Sig. (2-tailed)	,556	,951	,686	,811	,440	,303	,147	,735	,039		,160	,556	,332	,098	,186	,457	,556	,234	,172
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

b11	Pearson Correlation	-.250	-.105	-.076	.068	-.302	-.192	.145	-	.034	.327	1	-.250	.068	-.034	-.105	.140	-.333	-.105	-.069
	Sig. (2-tailed)	.288	.660	.749	.776	.196	.416	.541	.416	.888	.160		.288	.776	.888	.660	.556	.151	.660	.773
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b12	Pearson Correlation	.688*	.419	-.459*	.408	.201	-.289	-	.289	.201	-	-	1	.408	.050	.419	-.210	.500*	.681*	.516*
	Sig. (2-tailed)	.001	.066	.042	.074	.395	.217	.355	.217	.395	.556	.288		.074	.833	.066	.374	.025	.001	.020
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b13	Pearson Correlation	.153	.385	-.187	.583*	.492*	.000	-	-	.492*	.229	.068	.408	1	.328	.171	.057	.204	.171	.562*
	Sig. (2-tailed)	.519	.094	.429	.007	.027	1.000	.709	.317	.027	.332	.776	.074		.158	.471	.811	.388	.471	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b14	Pearson Correlation	.050	.390	-.254	.123	.414	.406	-	.174	.616*	.380	-	.050	.328	1	.601*	.464*	.101	-.032	.616*
	Sig. (2-tailed)	.833	.089	.281	.605	.069	.076	.783	.463	.004	.098	.888	.833	.158		.005	.039	.673	.895	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b15	Pearson Correlation	.419	.341	-.313	-.043	.242	.545*	-	.545*	.453*	.308	-	.419	.171	.601*	1	.572*	.524*	.341	.743*
	Sig. (2-tailed)	.066	.142	.180	.858	.303	.013	.384	.013	.045	.186	.660	.066	.471	.005		.008	.018	.142	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b16	Pearson Correlation	.140	.279	.096	-.229	.099	.728*	-	.081	.099	.176	.140	-.210	.057	.464*	.572*	1	.140	-.015	.376
	Sig. (2-tailed)																			
	N																			

	Sig. (2-tailed)	,556	,234	,686	,332	,679	,000	,147	,735	,679	,457	,556	,374	,811	,039	,008		,556	,951	,102
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b17	Pearson Correlation	,500*	,524*	-,229	,204	,302	,346	-,218	-,346	,302	-,140	-,333	,500*	,204	,101	,524*	,140	1	,734*	,647*
	Sig. (2-tailed)	,025	,018	,331	,388	,196	,135	,355	,135	,196	,556	,151	,025	,388	,673	,018	,556		,000	,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
b18	Pearson Correlation	,681*	,341	-,313	,385	,242	,061	-,435	-,303	,242	-,279	-,105	,681*	,171	-,032	,341	-,015	,734*	1	,541*
	Sig. (2-tailed)	,001	,142	,180	,094	,303	,800	,055	,195	,303	,234	,660	,001	,471	,895	,142	,951	,000		,014
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	,585*	,570*	-,205	,450*	,713*	,390	-,105	,294	,796*	,318	-,069	,516*	,562*	,616*	,743*	,376	,647*	,541*	1
	Sig. (2-tailed)	,007	,009	,385	,047	,000	,090	,659	,208	,000	,172	,773	,020	,010	,004	,000	,102	,002	,014	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3. Efektivitas Distraktor

Soal	Pilihan Jawaban	Jawaban Peserta (P)	kunci jawaban	IP	N-B	n-1	Klasifikasi
1	A	1	C	100%	4	4	sangat baik
	B	1		100%	4	4	sangat baik
	D	1		100%	4	4	sangat baik
	E	1		100%	4	4	sangat baik
2	B	4	A	229%	7	4	sangat jelek
	C	0		0%	7	4	jelek
	D	0		0%	7	4	jelek
	E	3		171%	7	4	sangat jelek
3	A	2	D	42%	19	4	kurang baik
	B	0		0%	19	4	jelek
	C	2		42%	19	4	kurang baik
	E	15		316%	19	4	sangat jelek
4	A	6	B	1800%	12	4	sangat jelek
	C	0		0%	12	4	jelek
	D	6		1800%	12	4	sangat jelek
	E	0		0%	12	4	jelek
5	A	1		36%	11	4	kurang baik
	B	2		73%	11	4	baik
	C	8		291%	11	4	sangat jelek
	D	0		0%	11	4	jelek
6	B	1	A	80%	5	4	sangat baik
	C	1		80%	5	4	sangat baik
	D	1		80%	5	4	sangat baik
	E	2		160%	5	4	sangat jelek
7	A	10	B	286%	14	4	sangat jelek
	C	1		29%	14	4	kurang baik
	D	1		29%	14	4	kurang baik
	E	2		57%	14	4	baik
8	A	0	C	0%	5	4	jelek
	B	2		160%	5	4	sangat jelek
	D	3		240%	5	4	sangat jelek
	E	0		0%	5	4	jelek
9	A	1	C	36%	11	4	kurang baik
	B	0		0%	11	4	jelek
	D	3		109%	11	4	sangat baik
	E	6		218%	11	4	sangat jelek
10	A	14	E	329%	17	4	sangat jelek
	B	1		24%	17	4	jelek

	C	2		47%	17	4	kurang baik
	D	0		0%	17	4	jelek
11	A	6	C	133%	18	4	sangat jelek
	B	4		89%	18	4	sangat baik
	D	3		67%	18	4	baik
	E	5		111%	18	4	sangat baik
12	A	2	B	200%	4	4	sangat jelek
	C	0		0%	4	4	jelek
	D	1		100%	4	4	sangat baik
	E	1		100%	4	4	sangat baik
13	A	10	E	333%	12	4	sangat jelek
	B	0		0%	12	4	jelek
	C	1		33%	12	4	kurang baik
	D	1		33%	12	4	kurang baik
14	B	0	A	0%	9	4	jelek
	C	5		222%	9	4	sangat jelek
	D	2		89%	9	4	sangat baik
	E	2		89%	9	4	sangat baik
15	A	1	C	57%	7	4	baik
	B	1		57%	7	4	baik
	D	2		114%	7	4	sangat baik
	E	3		171%	7	4	sangat jelek
16	A	1	B	133%	3	4	sangat jelek
	C	1		133%	3	4	sangat jelek
	D	0		0%	3	4	jelek
	E	1		133%	3	4	sangat jelek
17	A	2	E	80%	10	4	sangat baik
	B	0		0%	10	4	jelek
	C	3		120%	10	4	sangat baik
	D	5		200%	10	4	sangat jelek
18	A	1	D	57%	7	4	baik
	B	1		57%	7	4	baik
	C	2		114%	7	4	sangat baik
	E	3		171%	7	4	sangat jelek

Lampiran 11. Dokumentasi Uji Coba



Lampiran 12. Dokumentasi penelitian

