

B4.

Volume 8, Nomor 2, November 2011

ISSN 0216-1699

Jurnal
Pendidikan
Jasmani
Indonesia

ISSN 0216-1699

Volume 8, Nomor 2, November 2011

Daftar Isi

Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia

Diterbitkan oleh:
Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Volume 8, Nomor 2, November 2011

Daftar Isi

Daftar Isi	iii
Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Menggantung Melalui Permainan Aris Priyanto, SMAN 1 Yogyakarta	81 - 88
Meningkatkan Keterampilan Senam Meroda Melalui Permainan Tali Pada Siswa Kelas VIII A MTS Ma'arif NU Kun Wuryantoro, MTS Ma'arif NU Kemiri Purworejo dan Nur Rohmah Muktiani, Universitas Negeri Yogyakarta	89 - 99
Pengaruh <i>Circuit Training</i> Terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas IV dan IV Sekolah Dasar Negeri Caturtunggal 3 Sridari dan Sudarna, Universitas Negeri Yogyakarta	100 - 105
Model Pemanasan Dalam Bentuk Permainan Pada Pembelajaran Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Dasar Yudanto, Universitas Negeri Yogyakarta	106 - 116
Pemetaan Partisipasi Guru Pendidikan Jasmani SMA Terhadap Olahraga <i>Softball</i> Di Daerah Istimewa Yogyakarta Agus Susworo Dwi Marhaendro, Universitas Negeri Yogyakarta	117 - 126
Pemahaman Konsep Keselamatan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Yustinus Sukarmin, Universitas Negeri Yogyakarta	127 - 133
Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bolabasket Triani Hastuti, Universitas Negeri Yogyakarta	134 - 143
Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (<i>TGfU</i>) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani Saryono dan Ahmad Rithaudin, Universitas Negeri Yogyakarta	144 - 151
Merangsang Motorik Kasar Anak Tuna Rungu Kelas Dasar Sekolah Luar Biasa Melalui Permainan B. Suhartini, Universitas Negeri Yogyakarta	152 - 157
Mengembangkan Penilaian Berbasis Kinerja Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Tomollyus, Universitas Negeri Yogyakarta	158 - 162

PEMAHAMAN MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI FIK UNY ANGGKATAN 2010 TERHADAP PERATURAN PERMAINAN BOLABASKET

Triani Hastuti

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281

email: triani_hastuti@uny.ac.id

Abstract

This study aims to determine the student's level of understanding Physical Education Health and Recreation Study Program (PJKR) FIK 2010 UNY Force basketball game against the regulations. This study is a quantitative descriptive study. The population in this study was students PJKR Force in 2010 which totaled 358 students. Sampling techniques using proportional random sampling a total of 90 students consisting of six classes of 15 students per class is taken. Data collection technique is using questionnaires. Test the validity of using the product moment with 30 original items and items that fall 5 points are valid statements is 25 points. Reliability of the instrument is using the formula cronbach Alpha, Alpha reliability coefficient (R11) the aggregate of 0.753. Data analysis technique is using percentages. Based on the research results can be concluded that students' understanding PJKR 2010 FIK UNY force said to be good as much as 38.90%. In detail the following 28 students (31.10%) level of understanding of the regulation basketball game is in very good category, 35 students (38.90%) level of understanding of the regulation basketball game is in good category, 22 students (24.40%) level of understanding of the regulation basketball game is in pretty good category, 5 students (6%) level of understanding of the regulation basketball game in the category of poor.

Key words: comprehension, students, regulation basketball game.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Prodi PJKR) FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PJKR Angkatan 2010 yang berjumlah 358 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan proportional random sampling sejumlah 90 mahasiswa yang terdiri dari 6 kelas setiap kelas diambil 15 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Uji validitas menggunakan product moment dengan butir semula 30 dan gugur 5 butir sehingga butir pernyataan yang sah adalah 25 butir. Reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha cranbach, diperoleh koefisien reliabilitas Alpha (r11) keseluruhan sebesar 0,753. Teknik analisis data menggunakan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2010 dikatakan baik sebanyak 38,90%. Secara rinci sebagai berikut 28 mahasiswa (31,10%) tingkat pemahaman terhadap peraturan permainan bolabasket berada pada kategori sangat baik, 35 mahasiswa (38,90%) tingkat pemahaman terhadap peraturan permainan bolabasket berada pada kategori baik, 22 mahasiswa (24,40%) tingkat pemahaman terhadap peraturan permainan bolabasket berada pada kategori cukup baik, 5 mahasiswa (6%) tingkat pemahaman terhadap peraturan permainan bolabasket berada pada kategori kurang baik.

Kata kunci: pemahaman, mahasiswa prodi PJKR, peraturan permainan bolabasket.

PENDAHULUAN

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Prodi PJKR) dituntut memiliki kompetensi baik praktik maupun teori. Dalam perkuliahan permainan

bolabasket, selain terampil bermain, mahasiswa juga harus paham tentang peraturan permainan agar dapat bermain dengan cantik. Peraturan permainan dan peraturan pertandingan harus dimengerti, dipahami, dan dilaksanakan oleh mahasiswa. Untuk

mahasiswa wajib mempelajari dan memahami peraturan permainan dan peraturan pertandingan. Seiring dengan perkembangan kebutuhan *stake holder* akan tenaga pengajar profesional dituntut kompetensi yang lebih baik dari lulusan, sehingga dibutuhkan evaluasi dan pengembangan kurikulum yang terus menerus untuk mempersiapkan tenaga pendidik dan kependidikan yang kompeten dan profesional. Lahirnya kurikulum 2009 sebagai penyempurna dan pengembangan kurikulum 2002, menghasilkan produk baru yang disesuaikan dengan kebutuhan *customer* yang di dalamnya terdapat beberapa mata kuliah yang baru, salah satunya "Permainan Bolabasket". Permainan bolabasket merupakan mata kuliah yang terdiri dari 1 SKS teori dan 1 SKS praktek, merupakan lanjutan dari mata kuliah "Dasar Gerak Bolabasket" yang sudah ditempuh pada semester sebelumnya.

Observasi pada perkuliahan berlangsung adalah sebagai berikut, hasil pengamatan peneliti bahwa pada saat perkuliahan di mulai diawal semester banyak mahasiswa yang masih belum dapat memahami peraturan permainan bolabasket. Kenyataan tersebut berdasarkan pada realita saat bermain bahwa masih banyak mahasiswa yang melakukan beberapa kesalahan dan pelanggaran yang dilakukan dengan sengaja karena memang benar-benar belum paham akan peraturan permainan bolabasket. Selain itu juga ditemui sebagian besar diawal sampai dengan pertengahan perkuliahan banyak mahasiswa yang belum dapat memahami peraturan permainan bolabasket dengan baik. Apabila dalam perkuliahan, mendapatkan tugas menjadi wasit pertandingan biasanya mahasiswa cenderung ragu-ragu dalam pengambilan keputusan karena kurangnya pemahaman akan peraturan permainan bolabasket. Pada saat tengah semester seiring dengan materi teori mahasiswa diberikan tugas mempelajari peraturan tentang permainan bolabasket baik kuliah tatap muka maupun mandiri dengan mengamati *even* pertandingan baik langsung dan tidak langsung. Menjelang akhir perkuliahan pembelajaran berbasis *even*, dimana penyelenggaraan, organisasi pertandingan, tim, dan jurnalistik analisis pertandingan melibatkan seluruh mahasiswa secara aktif.

Ruang lingkup peraturan permainan bolabasket antara lain mengatur waktu permainan, posisi bola, penghentian waktu, pelanggaran, kesalahan, pergantian pemain dan lain sebagainya. Aturan-aturan tersebut diterapkan dalam rangka menghasilkan permainan yang baik, menghindari terjadinya pelanggaran dan tindakan yang tidak sportif. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap peraturan permainan bolabasket dengan harapan mahasiswa dapat mengimplementasikan peraturan tersebut dalam permainan, juga sebagai pemetaan kelebihan dan kelemahan pengetahuan mahasiswa terhadap peraturan permainan bolabasket pada bagian atau pasal-pasal nya.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Pemahaman

Pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas ataupun pekerjaan. Pengetahuan tidak akan bermakna dalam penerapan apabila dalam penerapan tidak didukung oleh suatu pemahaman terhadap pengetahuan itu sendiri. Demikian halnya dengan pemahaman tidak akan bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuk. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 811), pemahaman artinya proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Anas Sudijono (2007: 50) menambahkan, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Pemahaman menurut Anderson dan Krart Wahl yang di kutip oleh Pujiarto (2006: 21) memahami yaitu menerjemahkan, menjabarkan, menafsirkan, menyederhanakan, dan membuat perhitungan, dengan kata lain dapatkah pendidik menjelaskan gagasan atau konsep baru. Memahami adalah suatu kesanggupan yang lebih daripada sekedar mengerti. Menurut Wahyu Baskoro (2005: 235) yang dikutip oleh Pujiarto (2006: 22) pemahaman adalah suatu proses pembuatan cara memahami atau menanamkan dan memahamkan. Memahamkan adalah memperbaiki baik-baik supaya paham, mengerti, dan menanamkan pengertian.

Menurut Noto Atmojo (1993: 141) tahu adalah tingkat pertama sebelum masuk tingkatan berikutnya: (1) Tahu, diartikan sebagai kemampuan mengingat suatu materi yang telah dipelajari; (2) Pemahaman atau memahami, diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar; (3) Aplikasi, diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya; (4) Analisis, diartikan suatu kemampuan untuk menjabarkan suatu materi atau suatu obyek ke dalam komponen-komponen tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lainnya; (5) Sintesis, diartikan suatu kemampuan untuk menyusun formulasi-formulasi baru dari formasi-formasi yang lama; (6) Evaluasi, diartikan kemampuan untuk melakukan *justifikasi* atau penilaian terhadap suatu materi atau obyek.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah adanya proses tahu diharapkan seseorang mampu memahami tentang sesuatu hal yang telah dipelajari atau diketahui. Dalam penelitian ini pemahaman diartikan kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar. Kata kerja yang digunakan antara lain : menjelaskan, menguraikan, merumuskan, merangkum, mengubah, memberi contoh, menyadur, meramalkan, memperkirakan, dan menerangkan.

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Prodi PJKR)

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) menurut kurikulum FIK (2009: 2) FIK UNY mempunyai visi FIK UNY mampu menjadi lembaga yang menghasilkan insan olahraga yang kreatif, sportif, dan adaptif. Visi program Studi PJKR dalam kurikulum 2009 adalah terciptanya tenaga pendidikan jasmani dan olahraga yang unggul secara moral, fisik, intelektual, mental, dan sosial

Selanjutnya dijelaskan dalam kurikulum FIK 2009 bahwa PJKR juga memiliki misi untuk menyelenggarakan proses pendidikan dan pengajaran yang mendukung penguasaan ilmu dan keterampilan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, menyelenggarakan penelitian dalam bidang

pendidikan jasmani dan olahraga yang mendukung pengembangan bidang pendidikan jasmani dan olahraga, menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat yang mendukung pengembangan dan sosialisasi bidang pendidikan jasmani dan olahraga, mengembangkan IPTEK dalam pendidikan dan pengajaran, menumbuhkan suasana akademis yang kondusif dalam berbagai yang bersifat akademis, mengembangkan serta menjaga nilai, etika dan moral akademis, meningkatkan kesejahteraan dosen dan karyawan melalui berbagai kegiatan sosial dan kerjasama dengan pihak lain, mengembangkan kemampuan mahasiswa melalui berbagai kegiatan penalaran, minat dan bakat dan kesejahteraan.

Mahasiswa Prodi PJKR

Mahasiswa Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi (PJKR) ialah mahasiswa yang sedang menuntut ilmu pengetahuan dibidang kependidikan olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta guna memperoleh gelar sarjana pendidikan jasmani. Mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dipersiapkan sebagai tenaga kependidikan (guru) yang memiliki kemampuan akademis ataupun profesional dalam bidang pendidikan jasmani yang mampu memadukan penguasaan bidang ilmu keguruan, ilmu olahraga, serta memiliki kepribadian dan keterampilan profesional dalam melaksanakan fungsi pendidikan dan pengajaran.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan mahasiswa Prodi PJKR adalah mahasiswa angkatan 2010 yang menempuh matakuliah permainan bolabasket (teori dan praktik) di semester dua, telah lulus mata kuliah dasar gerak bolabasket dan bukan termasuk mahasiswa yang mengulang mata kuliah permainan bolabasket. Hal ini terkait dengan tuntutan kompetensi dasar yang harus mereka capai, salah satunya bahwa mahasiswa harus dapat bermain bolabasket dengan baik dan dapat memimpin jalannya permainan bolabasket dengan baik dan benar.

Peraturan Permainan Bolabasket

Pengertian Peraturan

Peraturan adalah suatu aturan yang disepakati

an mengikat sekelompok orang atau lembaga dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu, Relly Komaruzaman (2007: 31). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 836) peraturan adalah tatanan, petunjuk, kaidah atau ketentuan yang berfungsi mengatur. Aturan internasional untuk kompetisi antar negara dibuat oleh *Federation International de Basketball* (FIBA), di Amerika Serikat para pemain professional bermain dibawah peraturan NBA (*Nasional Basketball Association*), di Indonesia para professional bermain dibawah peraturan PERBASI (Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia)

Fungsi Peraturan

Fungsi peraturan adalah untuk memperjelas cara dan mengontrol peraturan yang telah di buat demi kelancaran suatu pertandingan. Peraturan dalam permainan bolabasket yang dikeluarkan FIBA 2010 terdiri dari 50 pasal, yang terdiri atas: Pasal 1: Definisi, Pasal 2: Lapangan, Pasal 3: Perlengkapan, Pasal 4: Regu, Pasal 5: Cedera, Pasal 6: Kapten (tugas dan wewenang), Pasal 7: Pelatih (tugas dan wewenang), Pasal 8: Waktu permainan, angkaimbang dan periode tambahan, Pasal 9: Permulaan dan akhir suatu periode atau pertandingan, Pasal 10: Status bola, Pasal 11: Lokasi pemain dan wasit, Pasal 12 : *Jump ball* dan *alternating possession*, Pasal 13 : Bagaimana bola dimainkan, Pasal 14: Penguasaan bola, Pasal 15 : Pemain dalam gerakan menembak, Pasal 16: Bola masuk (kapan terjadi dan nilainya), Pasal 17: Lemparan ke dalam, Pasal 18 : *Time-out*, Pasal 19 : Pergantian pemain, Pasal 20: Kalah bertanding karena *forfeit*, Pasal 21 : Kalah bertanding karena *default*, Pasal 22 : Pelanggaran, Pasal 23 : Pemain keluar lapangan atau bola keluar lapangan, Pasal 24 : *Dribble*, Pasal 25 : *Travelling*, Pasal 26 : Tiga detik, Pasal 27 : Pemain dalam penjagaan ketat, Pasal 28 : Delapan detik, Pasal 29: Dua-puluh-empat detik, Pasal 30 : Bola kembali ke lapangan bagian belakang, Pasal 31 : Goal tending dan *interference*, Pasal 32 : Kesalahan, Pasal 33 : Persinggungan : prinsip umum, Pasal 34 : Kesalahan perorangan, Pasal 35 : *Double foul*, Pasal 36 : *Unsportsmanlike foul*, Pasal 37 : *Disqualifying foul*, Pasal 38 : *Technical foul*, Pasal 39 : Perkelahian, Pasal 40 : Lima kesalahan yang dilakukan oleh seorang pemain, Pasal 41 : Kesalahan

regu : hukuman, Pasal 42 : Situasi khusus, Pasal 43 : Tembak bebas, Pasal 44 : Kekeliruan yang dapat diperbaiki, Pasal 45 : Wasit, petugas meja dan *commissioner*, Pasal 46 : *Referee* : tugas dan wewenang, Pasal 47 : Wasit : tugas dan wewenang, Pasal 48 : Pencatat angka dan asisten pencatat angka : tugas, Pasal 49 : Pengatur waktu : tugas, dan Pasal 50 : Operator dua-puluh-empat detik : tugas.

Hakikat Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket merupakan olahraga permainan menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, sorta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan lempar tangkap, menggiring, dan menembak, (Dedy Sumiyarso, 2002:1). Menurut Machfud Irsyada (2000:14), bahwa sesuai dengan tujuan utama permainan bolabasket itu sendiri yaitu memasukan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan dengan cara yang *sportif* sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Regu yang dapat mencatat atau mencetak angka (*score*) paling tinggi adalah sebagai pemenang. Menurut Hal Wissel (1996: 43) menembak adalah keahlian yang sangat penting dalam permainan bolabasket, dan sangat penting untuk dikuasai secara baik, tetapi tidak boleh mengesampingkan ketrampilan gerak dasar yang lain. Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan dalam keberhasilannya dalam menembak, untuk dapat berhasil dalam menembak perlu dilakukan teknik-teknik yang betul.

Permainan bolabasket adalah permainan tim sehingga sangat besar kemungkinan terjadi kontak fisik yang dapat menimbulkan perilaku yang tidak *fair*. Sehingga mahasiswa hendaknya mengetahui dan mengerti tentang peraturan permainan bolabasket yang ditetapkan oleh FIBA dan PERBASI. Pada prinsipnya kurikulum Program Studi PJKR mewajibkan memiliki kompetensi akademik dalam matakuliah Permainan Bolabasket baik teori dan praktik agar relevan dengan kebutuhan *customer*. Dibidang praktik antara lain harus menguasai dan memahami tentang peraturan permainan bolabasket yang terbaru. Manfaat bagi lembaga adalah mampu mengetahui standar

kompetensi mata kuliah permainan bolabasket telah tercapai, standar kompetensi mata kuliah permainan bolabasket adalah mahasiswa memiliki pengetahuan tentang permainan bolabasket secara mendalam dan mampu menunjukkan kecakapan taktik dan strategi bermain dalam satu bentuk permainan bolabasket. Manfaat bagi mahasiswa adalah mereka mengetahui dan dapat menerapkan peraturan-peraturan dalam suatu pertandingan dengan benar sehingga tidak terjadi kesalahan-kesalahan yang tidak disengaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PJKR Angkatan 2010 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah keseluruhan mahasiswa PJKR Angkatan 2010 adalah 358 mahasiswa, terdiri dari : PJKR A 59 mahasiswa, PJKR B 60 mahasiswa, PJKR C 60 mahasiswa, PJKR D 59 mahasiswa, PJKR E 59 mahasiswa, PJKR F 61 mahasiswa. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 25% dari populasi atau sejumlah 90 mahasiswa dari seluruh mahasiswa PJKR Angkatan 2010 dengan *Proportional random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan November 2011. Pengambilan data pada bulan Juli dan Agustus 2011. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Uji validitas instrumen ini adalah validitas internal berupa butir soal menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Uji reliabilitas dengan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan persentase.

HASIL PENELITIAN

Skor pada setiap item pertanyaan adalah 1 (apabila benar) dan 0 (apabila salah), dan telah dijelaskan bahwa jumlah item pada setiap faktor pada penelitian ini tidaklah sama, oleh karena itu guna memudahkan mendeskripsikan data, maka data diubah ke dalam skor dengan skala 100 atau persentase, yaitu dengan cara jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah pertanyaan kemudian dikalikan 100, sehingga didapatkan rentangan skor antara 0 sampai dengan 100. Norma pengkategorian skor disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Penghitungan Normatif Kategorisasi tingkat pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket

Formula	Interval Skor	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < X \leq Mi + 3 SDi$	75 – 100	Sangat Baik
$Mi < X \leq Mi + 1,5 SDi$	51 – 74	Baik
$Mi - 1,5 SDi < X \leq Mi$	26 – 50	Cukup baik
$Mi - 3 SDi < X \leq Mi - 1,5 SDi$	0 – 25	Kurang baik

Keterangan :

X = jumlah skor subyek,

Mi = Rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (maksimal ideal = minimal ideal)

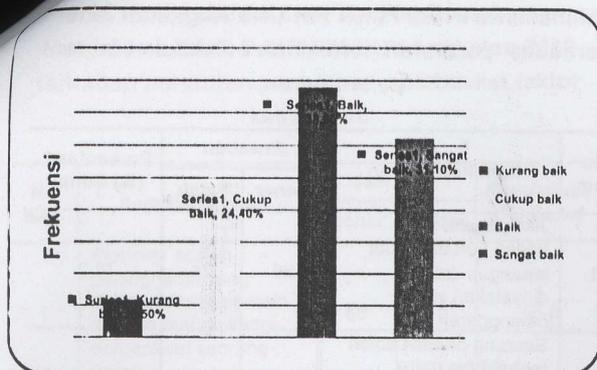
SDi = simpangan baku ideal/standar deviasi ideal = $\frac{1}{6}$ (maksimal ideal – minimal ideal)

Data penelitian ini dianalisis dengan bantuan *software* komputer. Berdasarkan hasil analisis, dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket berdasarkan pengkategorian berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	28	31,10
2	51 – 74	Baik	35	38,90
3	26 – 50	Cukup baik	22	24,40
4	0 – 25	Kurang baik	5	5,5
Jumlah			90	100%

Berdasarkan distribusi data tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut :



Gambar 1. Histogram Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket

Adapun distribusi frekuensi berdasarkan skor dan pengkategorian pada masing-masing faktor dapat dilihat pada uraian berikut ini.

Perlengkapan dan lapangan (Peraturan 2)

Pada penelitian ini, faktor perlengkapan dan lapangan dijabarkan ke dalam 3 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada ketiga pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Perolehan skor tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor perlengkapan dan lapangan

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1	Ukuran lapangan bolabasket panjang 29 m dan lebar 18 m	37	53	41,1
2	Perlengkapan : papan pantul, bolabasket, stopwatch, papan angka, lapangan, tanda panah	79	11	87,8
3	Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi	56	34	62,2

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor perlengkapan dan lapangan sebagai berikut ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor perlengkapan dan lapangan

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	30	33,30
2	51 – 74	Baik	28	31,10
3	26 – 50	Cukup baik	25	27,70
4	0 – 25	Kurang baik	7	7,78
Jumlah			90	100%

Faktor Regu (Peraturan 3)

Pada penelitian ini, faktor regu dijabarkan ke dalam 3 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada ketiga pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Perolehan Skor Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor regu

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1	Tiap-tiap regu beranggotakan boleh lebih dari 12 pemain	56	34	62,2%
2	Pemain bisa diganti berkali-kali	55	35	61,1%
3	Seorang anggota regu memenuhi syarat untuk bermain ketika dia telah disahkan untuk bermain suatu regu sesuai peraturan	58	32	64,4%

Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor regu sebagai berikut ini.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor regu

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	30	33,3
2	51 – 74	Baik	30	33,3
3	26 – 50	Cukup baik	19	21,11
4	0 – 25	Kurang baik	11	12,22
Jumlah			90	100%

Faktor Permainan (Peraturan 4)

Faktor permainan dijabarkan ke dalam 5 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada kelima pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Perolehan Skor Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor permainan

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1	Pertandingan akan terdiri dari 4 periode/Quarter	80	10	88,9
2	Waktu setiap periode/Quarter 15 menit	50	40	55,6
3	Waktu jeda/istirahat permainan setengah babak adalah 20 menit	55	35	61,1
4	Jump ball dilakukan pada permulaan periode pertama	42	48	46,7
5	Salah satu regu dinyatakan kalah (<i>forfeit</i>) apabila dalam 25 menit tidak hadir dilapangan	65	25	72,2

Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor permainan sebagai berikut ini.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor permainan

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	39	43,33
2	51 – 74	Baik	31	34,44
3	26 – 50	Cukup baik	11	12,22
4	0 - 25	Kurang baik	9	10
Jumlah			90	100%

Faktor Pelanggaran (Peraturan 5)

Pada penelitian ini, faktor pelanggaran dijabarkan ke dalam 5 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada kelima pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Perolehan Skor Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor pelanggaran.

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1	Jika pemain atau badan berada di luar lapangan tidak dinyatakan suatu pelanggaran	66	24	73,3
2	Seorang pemain boleh mendribble untuk kedua kalinya setelah mendribble pertama telah berakhir	32	58	35,5
3	Travelling adalah gerakan menggiring bola yang dilakukan oleh pemain lebih dari 2 langkah	55	35	61,7
4	Pivot adalah memutar badan dengan salah satu kaki menjadi porosnya	53	37	58,9
5	Seorang pemain tidak boleh berada di daerah bersyarat lawan lebih dari 3 detik	31	59	34,4

Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap pelanggaran permainan bolabasket faktor pelanggaran sebagai berikut ini.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor pelanggaran.

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	24	26,70
2	51 – 74	Baik	23	25,60
3	26 – 50	Cukup baik	18	20
4	0 - 25	Kurang baik	25	38
Jumlah			90	100%

Faktor Kesalahan (Peraturan 6)

Pada penelitian ini, faktor kesalahan dijabarkan ke dalam 3 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada ketiga pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Perolehan Skor Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor kesalahan.

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1	Blocking adalah pelanggaran yang dilakukan oleh pemain dengan menghalangi pergerakan seorang lawan	50	40	55,6
2	Pushing adalah pelanggaran yang dilakukan oleh seorang pemain dengan cara mendorong lawan dengan sengaja	42	48	46,7
3	Double foul adalah pelanggaran yang dilakukan dua kali oleh seorang pemain	68	22	75,6

Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap kesalahan permainan bolabasket faktor kesalahan sebagai berikut ini.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor kesalahan.

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	24	26,67
2	51 – 74	Baik	31	34,44
3	26 – 50	Cukup baik	26	28,89
4	0 - 25	Kurang baik	9	10
Jumlah			90	100%

Faktor Ketentuan umum (Peraturan 7)

Pada penelitian ini, faktor ketentuan umum dijabarkan ke dalam 3 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada ketiga pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Perolehan Skor Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor ketentuan umum.

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1	Apabila seorang pemain melakukan kesalahan sebanyak lima (5) kali, maka pemain tersebut harus meninggalkan pertandingan	76	14	84,4
2	Wasit dapat memperbaiki sebuah kekeliruan jika suatu peraturan dengan ceroboh telah diabaikan	41	49	45,6
3	Tembakan bebas adalah kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk mencetak 1 angka tanpa dijaga di daerah free throw	38	52	42,2

Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor ketentuan umum sebagai berikut ini.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor ketentuan umum

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	24	26,70
2	51 – 74	Baik	25	27,80
3	26 – 50	Cukup baik	33	36,70
4	0 – 25	Kurang baik	8	9
Jumlah			90	100%

Faktor Wasit, Pengatur meja, dan Commisioner (Peraturan 8)

Pada penelitian ini, faktor wasit, pengatur meja, dan commisioner dijabarkan ke dalam 3 item pertanyaan yang valid. Hasil perolehan skor pada ketiga pertanyaan tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 15. Perolehan Skor Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor Wasit, Pengatur meja, dan Commisioner.

No Item	Item Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%) Benar
		Benar	Salah	
1.	Petugas meja terdiri seorang pencatat angka, seorang asisten pencatat angka, seorang pengatur waktu dan seorang operator 24 detik	65	25	72,2
2.	Tugas commissioner adalah untuk mengawasi kerja dari wasit yang memimpin pertandingan	84	6	94
3.	Wasit yang bertugas dalam suatu pertandingan tidak boleh mempunyai hubungan apapun dengan kedua tim di lapangan permainan	69	21	76,5

Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan distribusi tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor Wasit, Pengatur meja, dan Commisioner sebagai berikut ini.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket faktor Wasit, Pengatur meja, dan Commisioner.

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	
			N	Persentase (%) Benar
1	75 – 100	Sangat baik	43	47,78
2	51 – 74	Baik	34	37,78
3	26 – 50	Cukup baik	11	12,22
4	0 – 25	Kurang baik	2	2,22
Jumlah			90	100(%)

PEMBAHASAN

Dari hasil tes yang dilakukan 90 orang mahasiswa, diketahui bahwa dari 25 butir soal yang telah dibuat oleh peneliti terdapat 4 butir soal yang paling banyak menjawab salah, yaitu pernyataan no 1, 13, 16, dan 22. Berdasarkan uraian di atas secara keseluruhan adalah tingkat pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FIK UNY

Angkatan 2010 adalah baik, antara lain disebabkan karena beberapa factor. Pertama penelitian dilakukan setelah berakhir perkuliahan permainan bolabasket, dimana selama kurun waktu tersebut banyak pengalaman yang diperoleh mahasiswa baik secara langsung yang terkait dengan tugas-tugas mandiri dalam perkuliahan maupun keaktifan mahasiswa dalam kegiatan kemahasiswaan (UKM Bolabasket). Kedua, tingkat pemahaman mahasiswa Prodi PJKR angkatan 2010 dalam kategori baik adalah dalam matakuliah permainan bolabasket terdiri dari 1 SKS teori dan 1 SKS praktek, di dalam 1 SKS teori tersebut mahasiswa dituntut memiliki kemampuan untuk menguasai sinyal-sinyal perwasitan dan sanksinya. Dengan demikian mahasiswa benar-benar harus memahami tentang peraturan-peraturan permainan bolabasket. Ketiga mahasiswa belajar mandiri tentang peraturan bolabasket serta kesenangan mahasiswa terhadap bolabasket menjadikan peraturan bolabasket dapat dipahami dengan baik. Jika dicermati, berdasarkan hasil penelitian tersebut sebenarnya potensi mahasiswa dalam hal keterampilan perwasitan perlu diperhatikan karena mahasiswa memang memiliki potensi untuk lebih mengembangkan kemampuan perwasitannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan tingkat pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket adalah baik. Pemahaman mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2010 terhadap pasal-pasal dalam peraturan pertandingan bolabasket, pada pasal tentang: pertandingan, perlengkapan dan lapangan, regu, permainan, pelanggaran, kesalahan, dan ketentuan umum berada pada kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bramono Hadi H. (2010). *Tingkat Pengetahuan Guru Penjas SMA/SMK Se-Kabupaten Bantul Terhadap Peraturan Permainan Futsal*. Yogyakarta. Skripsi,

- Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
- Dedy, Sumiyarso. (2002). *Ketrampilan Bolabasket*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- FIK. (2002). *Kurikulum 2002 fakultas Ilmu Keolahragaan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Wissel, Hal 1996. *Bola Basket Dengan Program Pemahiran Teknik Dan taktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada (2000). *Bolabasket*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Hartiyani. Z. (2006). *Bola Basket untuk Semua. Bidang III PB PERBASI*: Jakarta.
- Iman Sodikun. (1991). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: PT. Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Irsyada, Machfud. (2000). *Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Jon Oliver. (2007). *Dasar-dasar bolabasket*. Jakarta: Pakar Karya.
- Kurikulum (2009). *Kurikulum 2009 PJKR FIK UNY*. Yogyakarta
- Nasution. (2003). *Metode Research*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pujiarto Y. (2006). *Tingkat Pemahaman fair play Pemain Sepakbola PS Sinar Remaja*. Yogyakarta. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Relly K. (2009). *Definisi Peraturan*. Tersedia on line di : <http://id.answer.yahoo.com/Question/index?qid=2009020201362AARDvkl>
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka