

Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X terhadap Permainan Bola Basket di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara

Rehani Isnanda^{1*}, Jeane Betty Kurnia Jusuf²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: rehansnd@gmail.com

Diterima:19/07/21

Revisi:31/07/21

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Tujuan studi: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola basket di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara.

Metodologi: Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan angket pernyataan. Instrumen penelitian berupa validitas sebesar 0.396 dan Hasil uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,878. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara sebanyak 35 orang. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil: Hasil penelitian diketahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap pemahaman permainan bola basket di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara berbeda disetiap indikator memiliki persentase berbeda di indikator pengertian permainan presentase sebesar 84%, indikator pengertian spesifik sebesar 84%, indikator memahami peraturan permainan sebesar 85%, dan indikator fasilitas, sarana dan prasarana sebesar 80%. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa kelas X SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara adalah 84% dengan kategori tinggi.

Manfaat:Manfaat hasil penelitian secara teoritis, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap permainan bola basket.

Abstract

Purpose of study: The purpose of this study is to find out how much the level of understanding of grade X students to the game of basketball at YPK Tenggarong Kutai Kartanegara High School. This study includes a type of descriptive research using a statement questionnaire.

Methodology: The research instrument in the form of validity amounted to 0.396 and reliability test results obtained by 0.878. The sample of this study is grade X students at YPK Tenggarong Kutai Kartanegara High School as many as 35 people. Based on the type of research, this research is quantitatively descriptive by percentage.

Results:The results of the study found that the level of understanding of grade X students to the understanding of basketball games at SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara differed in each indicator had a different percentage in the indicator of the understanding of the game percentage of 84%, a specific understanding indicator of 84%, an indicator understanding the rules of the game by 85%, and an indicator of facilities, facilities and infrastructure of 80%. The results concluded that the level of understanding of grade X students of YPK Tenggarong Kutai Kartanegara High School is 84% which means high category.

Applications: Theoretically the benefits of the results of the study, to know the level of understanding of students to the game of basketball.

Kata kunci: *Pemahaman, Siswa Kelas X, Permainan Bola Basket*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan individu, setiap individu pasti akan memperoleh pendidikan dari sejak kecil sampai sepanjang hayatnya. Keberhasilan di bidang pendidikan sangat ditentukan dengan keberhasilan dalam proses setiap pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antar manusia yaitu guru dan siswa. Dengan teratur dalam memperbaiki keadaan dalam pembelajaran adalah hal yang diperlukan dalam penelitian di dunia pendidikan menurut [Young-Bum Kim \(2018\)](#). Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tuntutan di masa mendatang menurut [Suci dkk., dalam Melkianus Suluh \(2018:2\)](#). Pendidikan adalah urutan pembinaan

dan pembelajaran sepanjang hayat karena manusia tugasnya adalah untuk terus mencari ilmu menurut [Isnian Novarudin Nur \(2018:2\)](#).

Proses pendidikan di sekolah sejatinya adalah bagaimana mengantarkan para peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik serta dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya menurut [Birsyada dalam Ivan Prapanca, Dkk, \(2020:3\)](#). Maka pendidikan harus berkontribusi pada ranah global yaitu pembangunan yang *sustainable* atau berkelanjutan menurut [UNESCO \(2017\)](#). Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan pendidikan merupakan hal penting yang harus disiapkan untuk menjadi individu yang mampu berkembang dizaman yang akan dihadapi dimasa mendatang.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, atas dan perguruan tinggi. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk meningkatkan kebugaran jasmani, kesehatan maupun keterampilan gerak dasar bagi siswa, meningkatkan pertumbuhan fisik maupun psikis yang lebih baik. Pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga sudah menjadi acuan dalam dunia pendidikan untuk membentuk keadaan fisik dan pengetahuan (kognitif) anak-anak dimasa mendatang menurut [Tri Bayu Norito, Dkk \(2019:2\)](#).

Dizaman sekarang kegiatan pendidikan jasmani telah menjadi keping penting semata-mata, karena para individu lebih banyak kegiatan dengan teknologi dan kegiatan meluangkan jam yang tidak terlalu berat menurut [Abi Fajar Fathoni.\(2018\)](#). Pendidikan jasmani dan olahraga banyak mendapatkan hasil lebih baik di kalangan masyarakat dari usia anak-anak sampai dewasa yang kemudian menjadi proses sepanjang hayat menurut [Devecioglu et al. dikutip dalam Corina Florina Tatar , dkk \(2018\)](#).

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kurikulum 2013 yang dirangkum pada Permendikbud No, 22, 23, dan 24 tahun 2016, yaitu Permainan (bola besar, bola kecil), atletik, tradisional, beladiri, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotif dan nonlokomotor serta aktivitas lainnya. Untuk aktivitas senam terdapat (ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat dan alat, dan senam lantai maupun aktivitas lainnya. Di dalam aktivitas air yaitu renang, permainan di air, keselamatan diri. Pada bagian kesehatan terdapat budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, seperti P3K dan UKS.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdiri dari beberapa materi yang nanti akan disampaikan guru ke siswa yang aspeknya meliputi permainan dan olahraga, aktivitas permainan bola besar (sepak bola, bola voli, dan bola basket), aktivitas permainan bola kecil (kasti, bulu tangkis, dan tenis meja), aktivitas atletik (lari sprint, jalan cepat, lompat jauh, tolak peluru dan lari jarak pendek), aktivitas bela diri (pencak silat), aktivitas kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas senam irama, aktivitas air. Sedangkan untuk materi pembelajaran teori terdiri dari perkembangan tubuh dan kesehatan.

Permainan bola besar merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ada didalam mata pelajaran di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara, hal itu didasari dari fasilitas yang dimiliki SMA YPK Tenggarong yang mendukung pembelajaran permainan bola besar seperti sepakbola, bola voli, dan bola basket. Alokasi waktu pembelajaran penjasorkes sesuai dengan RPP selama satu tahun, yaitu 18 pertemuan pada semester 1 dan 19 pertemuan pada semester 2 dengan waktu pembelajaran 2 x 40 menit.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara bahwa proses pembelajaran yang diterapkan di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara telah sesuai dengan RPP, namun siswa masih belum mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru dikarenakan komponen kognitif yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran belum tercantum di RPP guru. Evaluasi hanya dilakukan setelah proses pembelajaran. Terbukti dalam hasil ulangan tengah semester siswa pada bulan Maret 2021 terdapat nilai yang belum mencapai KKM dengan skor 75. Kemampuan siswa untuk menjelaskan dan memahami kembali mengenai permainan bola besar masih belum memenuhi kriteria.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pemahaman harus dimiliki setiap siswa karena pemahaman masuk ranah kognitif dalam proses pembelajaran. Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengetahui, mengerti maupun memahami sesuatu yang sudah diketahui dan di ingat. Permasalahan yang sering muncul pada saat pembelajaran adalah tingkat pemahaman siswa terhadap permainan bola besar terutama permainan bola basket. Siswa belum memahami pengertian, teknik, peraturan maupun cara bermain bola basket.

Mengingat bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan bola basket perlu pemahaman yang sangat baik maka perlu untuk diketahui penyebabnya, apakah karena siswa memang belum memahami permainan bola basket atau tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bola basket kurang. Oleh karena itu, untuk mengetahui hal tersebut perlu dilakukannya penelitian ini, dengan judul "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Basket di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara".

1.1 Hakekat Pemahaman

Yuyun Ari Wibowo (2020: 9) dalam Al Amin Rois, mengemukakan bahwa Pemahaman ialah kependai individu untuk memahami materi yang sudah diberikan oleh guru. Pemahaman tidak akan sukses apabila pengetahuan belum terbentuk. Pengetahuan tidak akan sepenuhnya berharga jika dalam pengaplikasiannya tidak didukung dengan pemahaman. Pemahaman bermakna yang sangat penting dalam melaksanakan suatu kegiatan. Anas Sudijono (2015: 49) mengemukakan pada dasarnya pemahaman masuk dalam ranah pengetahuan (kognitif). Pemahaman adalah yang utama yang harus berhasil didapat dalam pengetahuan selama mencari ilmu menurut Sudjana (2012).

Cara Pengetahuan adalah cara yang dimulai dari penerimaan rangsangan oleh alat indra manusia, yang selanjutnya terjadi penyusunan mengenai konsep dan pengetahuan tersebut menjadi pola yang masuk akal dan mudah dipahami. Menurut Agri Fera Endah Setiani dan Bambang Priyonoadi (2015:3) Pemahaman adalah daya pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mendapatkan, menterjemahkan suatu materi atau rancangan penyebabnya, pengelompokan dan jenis cidera yang kemudian dapat membuka kembali pikiran individu. Menurut Daryanto dalam Fahrizal 2017 kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Menerjemahkan (*translation*).
Pengertian menerjemahkan bukan pengertian dalam bahasa satu dengan bahasa lainnya. Tetapi bagaimana kita membuat satu metode yang logis untuk mempermudah orang memahami dan mempelajarinya.
- b. Menginterpretasi (*interpretation*) Kemampuan ini lebih banyak dibanding menerjemahkan, dimana kemampuan ini mengetahui dan mengerti akal utama adalah komunikasi.
- c. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)
Sedikit berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi sifatnya lebih tinggi. Kemampuan ini menuntut kemampuan kecerdasannya yang lebih utama.

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Pemahaman menurut: (1) Sudirman adalah kemampuan seseorang dalam menerjemahkan, menjelaskan, atau memaknakan sesuatu dengan tekniknya sendiri tentang pengetahuan yang pernah, (2) Suharsimi menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seseorang menegakkan, meluruskan, memilah, merumuskan, dan memberikan contoh, tulis ulang, dan mengasumsi. (3) Dengan pemahaman, siswa diminta untuk menunjukkan bahwa dia mampu mencerna kaitan yang sederhana diantara kenyataan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui suatu materi dan dalam penerapannya dapat berjalan dengan baik sesuai pemahaman setiap individu itu sendiri.

1.2 Hakekat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Beberapa definisi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang didapat kemudian dirangkum dalam berbagai karangan. Jika dicermati lebih jauh, kesepatan tersebut pada kebanyakan serupa dengan pendapat pendidikan. Pandangan holistik ini, pada awalnya tidak banyak memuat kegiatan karena pengaruh sebelumnya, yaitu pada akhir abad ke-19 yang menganggap olahraga tidak layak di sekolah. Akan tetapi, tidak dapat dielak bahwasanya olahraga terus meningkat pesat menjadi aktivitas fisik yang menjadi bagian menyeluruh dalam kehidupan manusia. Olahraga ialah bagian aktivitas yang disenangi banyak kalangan. Disaat ini pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan banyak mengalami transformasi, yang dari hanya sekedar aktivitas biasa yang melingkupi kegiatan jasmani, permainan dan kegiatan lain dalam aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai tempat perbaikan watak dan alat peningkatan sikap, kepribadian, perilaku meletakkan landasan budi pekerti yang dalamnya meliputi sportivitas, kejujuran, ketaatan waktu, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

Pengertian pendidikan jasmani menurut Depdiknas adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani yang telah direncanakan pembentukannya yang bertujuan untuk memperluas dan menambah kemampuan manusia dengan memanusiakan, kecerdasan emosi, pengetahuan, perasaan dalam penyusunan sistem pendidikan nasional. Menurut Eva Faridah (2016 :2) Pendidikan jasmani adalah proses dalam belajar bergerak dan belajar melalui aktivitas gerak.). Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang menyampaikan disiplin ilmu yang ada dalam penelitian menurut Richard Bailey (2018). Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan hal penting dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan mulai dari gerak sampai pengetahuannya sehingga dapat mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan terkait keterampilan, sikap dan pengetahuan dalam Pinton Setya Mustafa & Wasis Djoko Dwiyo, (2020:2)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses dalam pembentukan kesehatan jasmani yang berhubungan dengan fisik, yang meliputi kemampuan individu baik dalam hal pengetahuan maupun aktivitas yang sudah diperoleh yang kemudian menjadi patokan untuk melihat kemajuan kesehatan jasmani seseorang.

Disisi lain, yang didapat dalam keterampilan dan kemajuan lainnya yang bersifat fisik sekaligus menjadi tujuannya. Melewati pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, siswa beri informasi mengenai aktivitas jasmani seperti kemahiran

dalam berolahraga. Maka dari itu, tidaklah mencengangkan apabila banyak yang percaya dan menyebutkan bahwa pendidikan jasmani merupakan kapasitas keseluruhan, dan sekaligus memiliki kesanggupan yang penting untuk mendidik.

1.3 Hakekat Permainan Bola Basket

Menurut [silabus penjasorkes \(2017: 6-7\)](#) kompetensi dasar penjasorkes SMP kelas VII adalah menguasai dan menerapkan gerak tertentu dalam permainan bola basket. Menurut [Sukma Aji \(2016: 56\)](#) permainan bola basket adalah olahraga kelompok yang bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Menurut [Teguh Sutanto \(2016: 42\)](#) permainan bola basket adalah permainan yang berkelompok dengan setiap kelompok memiliki 5 pemain yang bertujuan untuk menyerang daerah pertahanan lawan dengan memasukkan bola ke *ring*. Dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket adalah salah satu permainan dengan menggunakan bola dimainkan oleh 2 tim yang saling menyerang daerah lawan dengan cara memasukkan bola ke dalam *ring*, dimana setiap tim beranggotakan 5 pemain saat bermain. Olahraga permainan bola basket sepenuhnya mudah dipahami karena ukuran bola yang besar, sehingga tidak menyulitkan dalam melakukan permainan terlebih dalam hal *mendribble* dan *mepassing* bola tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan berkelompok yang dimainkan oleh 2 tim dengan setiap tim berisi 5 pemain dalam lapangan permainan dan pemenang permainan dinyatakan dengan poin yang didapat selama waktu pertandingan.

Teknik dasar permainan bola basket antara lain : (1) Teknik melepas dan menerima bola, (2) Teknik menggiring bola, (3) Teknik menembak, (4) Teknik *Lay-Up Shoot*, dan (5) Teknik *rebound*.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Penelitian kuantitatif menurut [Sugiyono \(2014\)](#) dalam [Irfan Mahendra \(2015:3\)](#) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dilakukan terhadap populasi atau sampel tertentu yang representatif, proses pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Permasalahan yang diangkat tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara dengan mencari informasi penting dan data lalu dianalisis menggunakan deskriptif. Adapun data yang nantinya akan diolah dari hasil responden.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara dilaksanakan pada bulan Mei 2021 sampai bulan Juli 2021.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara, dan Sampel penelitian seluruh siswa kelas X SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membuat kisi-kisi pertanyaan mengenai materi permainan bola basket

Tabel 1: kisi-kisi soal uji validitas

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Basket Di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara	Pengertian Permainan Bola Basket Gerak Spesifik	➤ 1 2 3 4 5 6 7 8 ➤ 1 2 3 4 5 6 7	8 7
	Memahami Peraturan Permainan Fasilitas, Sarana Dan Prasarana	➤ 1 2 3 4 5 6 7 ➤ 1 2 3 4 5 6 7	7 7

Permainan Bola Basket Di SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara Guna menguji ketepatan instrumen penelitian pengumpulan data, sebelum di uji coba peneliti juga melakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner. Pengujian Ini menggunakan aplikasi SPSS *Statistic* 26. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan kuesioner dalam mengukur variabel. Validitas kuesioner pada penelitian diuji melalui dua tahap. Tahap pertama, peneliti melakukan validitas isi kuesioner. Validitas ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kuesioner tersebut mewakili semua aspek yang dianggap sebagai kerangka konsep. Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 orang ahli dengan hasil berupa masukan yang kemudian dijadikan rekomendasi untuk perbaikan isi dalam kuesioner tersebut. Tahap kedua yaitu melakukan uji coba kuesioner kepada sekolah yang memiliki karakteristik sama seperti subjek penelitian. Uji coba kuesioner dilakukan kepada 20 orang siswa yang merupakan siswa SMK Negeri 2 Tenggarong Kutai Kartanegara. Setelah

dianalisis dan mendapatkan skor dari total pernyataan dan mengkorelasikan terhadap nilai koefisien tersebut. Selain itu, uji realibilitas dengan metode *Alpha-Cronbach* memperoleh nilai *alpha* sebesar 0,878 sehingga kuesioner dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Menurut Sugiyono (2015:207) teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif. Teknik pengumpulan data kuantitatif diambil dengan menganalisis skor-skor pada lembar pernyataan kuesioner. Pernyataan dalam kuesioner berupa pernyataan yang memiliki indikator-indikator variabel. Untuk memudahkan responden menjawab pertanyaan atau pernyataan maka penelitian ini menggunakan skala *likert*.

Pengskoran menggunakan skala *Likert*. Untuk memberikan skor dari setiap pernyataan yang dijawab responden yang positif diberikan skor “Sangat Setuju” = 4, “Setuju” = 3, “Tidak Setuju” = 2, “Sangat Tidak Setuju” = 1.

Teknik analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa pilihan 4 jawaban. Setelah data terkumpul, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan hasil persentase.

Adapun langkah-langkah yang digunakan melalui excel yaitu: (1) menskor jawaban, (2) menjumlah skor jawaban berdasarkan faktor secara keseluruhan, (3) membuat persentase dengan rumus (mencari *mean* data standar deviasi).

Menurut Sugiyono (2015:207) teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dalam penelitian ini data akan ditampilkan dalam bentuk persentase angka. Untuk memperoleh frekuensi relatif/angka persen maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

P = Angka persentase

Setelah angka persentase didapatkan, selanjutnya angka tersebut di klasifikasikan kategorinya menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Menentukan Skor Tertinggi dan Skor Terendah

Skor Tertinggi = Skor maksimal x Skor maksimal : 100

Skor Terendah = Skor minimal : skor maksimal x 100

Keterangan:

Indikator penilaian(4) dan setiap indikator memiliki 7 Pernyataan

Total skor maksimal = 28 (4x7)

Skor terendah = 7 (1x7)

Bobot nilai terbesar = 4

Bobot nilai terendah = 1

b. Menentukan Rentang

Skor Rentang Skor = skor tertinggi – skor terendah : Klasifikasi

Keterangan:

Skor tertinggi = 100

Skor terendah = 25

Klasifikasi = 3 (Tinggi, sedang, rendah)

c. Menentukan Interval

Nilai Interval

$$\text{Nilai Interval} = \frac{\text{skor minimal} - \text{skor maksimal}}{100} \times 3$$

Keterangan :

Rata-rata = Nilai total : Jumlah siswa

Standar deviasi = Skor maksimal : skor minimal : 3 (Klasifikasi)

Rentang skor = 25 (skor tertinggi-skor terendah)

Banyak klasifikasi = 3 (tinggi, sedang, rendah)

Kelas interval ini didapat dengan :

Rentang skor (25) + Rentang skor (25) = 50 (kategori rendah)

Rentang skor rendah mak. (50) + Rentang skor (25) = 75 (kategori sedang)

Rentang skor tinggi mak. (75) + rentang skor (25) = 100 (kategori tinggi)

Tabel 2: urutan interval nilai

	Min	Mak
Tinggi >	75	100
Sedang >	50	75
Rendah >	25	50

3. HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini didapat dari 35 responden siswa yang telah menjawab 28 pernyataan. Dari semua pernyataan tersebut dibagi menjadi 4 indikator penilai dari pengertian permainan, pengertian spesifik, memahami permainan bola basket, dan fasilitas, sarana, dan prasarana. Setiap indikator memiliki hasil persentase yang berbeda. Secara keseluruhan nanti didapat hasil dari pernyataan tersebut yang kemudian menjadi hasil dari tingkat pemahaman siswa

Tabel 3: Hasil indikator pengertian permainan

Kategori	Frekuensi
Tinggi	33
Sedang	3
Rendah	0

Tabel 4: Hasil dari indikator pengertian spesifik

Kategori	Frekuensi
Tinggi	29
Sedang	7
Rendah	0

Tabel 5: hasil Indikator pengertian memahami permainan

Kategori	Frekuensi
Tinggi	35
Sedang	1
Rendah	0

Tabel 6: Hasil Indikator fasilitas, sarana dan prasarana

Kategori	Frekuensi
Tinggi	27

Sedang	8
Rendah	0

Diskusi

Secara keseluruhan dari data-data diatas dapat disimpulkan setelah melakukan perhitungan dengan statistika bahwa dari setiap indikator memiliki hasil presentase yang berbeda-beda, dengan indikator 1 “Pengertian” memiliki persentase lebih rendah dibandingkan indikator 2 “Memahami Peraturan Permainan”, indikator 3 memiliki presentase lebih besar dari indikator 4 “Fasilitas, Sarana dan Prasarana”

Dengan Demikian maka dapat dijelaskan tingkat pemahaman siswa kelas x SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara memiliki tingkat kemampuan yang tinggi yaitu didapat dari hasil rata-rata total nilai tiap indikator yaitu 84% dalam pembelajaran permainan bola basket.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 35 sampel dan tiap-tiap indikator maka dapat di ambil kesimpulan bahwa :

1. Indikator pengertian dari sample yang telah diteliti mendapatkan hasil presentase. Bisa kita lihat dari diagram bahwa indikator penelitian ini berhasil memiliki data yang cukup yaitu dengan tinggi 33%, sedang 3%, rendah 0% disini bisa dilihat bahwa indikator ini memiliki peran yang sangat berpengaruh ketika pembelajaran. Presentase dari indikator ini 84% yang berarti termasuk kategori tinggi dan dapat ditingkatkan lagi tentang pemahaman siswa terhadap pengertian dalam permainan bola basket.
2. Indikator pengertian spesifik dalam belajar memiliki data yang sangat tinggi yaitu dengan presentase. Diagram bahwa indikator pengertian spesifik memiliki data yaitu dengan tinggi 29%,sedang 7%, rendah 0%. Presentase hasil indikator ini 84% termasuk kategori tinggi, berarti pemahaman tentang pengertian spesifik siswa kategori tinggi.
3. Indikator dari diagram bahwa indikator mehamami peraturan permainan tinggi 35%, sedang 1%, rendah 0%. Indikator siswa dalam memahami peraturan permainan juga tinggi dalam presentasinya. Dari 35 simple memiliki tingkat pemahaman paling tinggi indikatornya. Dengan presentase 85%
4. Indikator dari diagram indikator fasilitas,sarana dan prasarana memiliki presentase tinggi 27%, sedang 8%,rendah 0%. Memiliki presentase 80% dari hasil ini maka indikator peraturan permainan nanti harus ditingkatkan lagi.
5. Dari keempat indikator penilaian mulai dari pengertian, pengertian spesifik, memahami permainan, dan fasilitas sarana dan prasarana maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X SMA YPK Tenggarong Kutai Kartanegara memiliki presentase 84% yang berarti termasuk kategori tinggi.

SARAN DAN REKOMENDASI

Saran :

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Basket dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam kajian pustaka untuk penelitian selanjutnya.
3. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan Pemahaman Siswa mengenai Permainan Bola Basket dalam pembelajaran pendidikan

Rekomendasi

1. Penentuan dalam pemberian materi lebih ditingkatkan dalam penjelasan masing-masing indikator materi dalam permainan bola basket
2. Pada penelitian lebih lanjut hendaknya lebih mengetahui faktor-faktor terkait tingkat pemahaman siswa dalam permainan bola basket

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada proyek KDM (Kolaborasi Mahasiswa Dosen) No. Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT) yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi mahasiswa dan penerbitan

REFERENSI

- Bailey, R. (2018). Sport, physical education and educational worth. *Educational Review, Vol. 70, NO 1*, 51-66.
- Corina FLorina TATAR, G. V. (2018). Sport and Physical activity engagement in Romania. (O. U. Press, Ed.) *GeoSport Society, 8, no. 1*, 40-50.

- Dedi Wahyu Prasetyo, Y. S. (2017). Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (1), 12-23.
- Fathon, A. F. (2018). The Role of Blended Learning on Cognitive Step in Education of Sport Teaching by Adjusting the Learning Style of the Students. *Health Science Research*, 12, 208-213.
- Isnian Novarudin Nur, S. &. (2018). Implementation of Learning Physical Education Sport and Health. *Journal of Physical Education and Sports*, 2, 124-128.
- Novriansyah, D. P. (2019). Effect of imagery on free-throw shooting in basketball extracurricular. *Jurnal Keolahragaan*, 7 (2), 155-161.
- Young-Bum Kim, S. L. (2018). ONENET: Joint Domain, Intent, Slot Prediction For Spoken Language Understanding. *ONENET*, 1-7.
- Aji, Sukma. (2016). Buku Olahraga Paling Lengkap. Pamulang: Ilmu Bumi Pamulang.
- Amin Rois, Al (2020). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman. Skripsi. Yogyakarta
- Ari Wibowo, Yuyun (2020: 9). (Al Amin Rois, 2020). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman. Skripsi. Yogyakarta
- Arikunto, Suharsimin. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bayu Norito, Tri. Dkk (2019:2). Implementing Cooperative Learning In Physical Education And Sport To Improve Children Fundamental Movement Skill. 3 Journal OF Education, Health AND Sport Eissn 2391-8306 7
- Birsyada, (2016: 1). (Ivan Prapanca, Dkk, 2020:3). Konsep Pendidikan Taman Siswa Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia. Jurnal. Yogyakarta
- Fakhrizal. (2017). Pengertian Pemahaman. Diambil pada 25 Desember 2017, dari Jejak Pendidikan Portal Pendidikan Indonesia: <http://www.jepakpendidikan.com/2017/12/pengertianpemahaman.htm>
- Faridah, Eva. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis”. Jurnal. Volume 15 Nomor 2, Juli – Desember 2016: 38 – 53.
- Fera Endah Setiani Dan Bambang Priyonoadi, Agri (2015:3). Identifikasi Pemahaman Guru Penjas Dalam Pengetahuan, Penyebab, Klasifikasi Dan Jenis Cedera Olahraga. Jurnal. Medikora Vol. Xiv No. 1 april 2015. Yogyakarta.
- Kemendikbud. (2016). Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas SMA/ MA/ SMK/ MAK Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahendra, Irfan. (2015). Analisa Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Koperasi Pada Koperasi Karyawan Budi Setia Jakarta Dengan Technology Acceptance Model. Jurnal Pilar Nusa Mandiri Vol. XI, No.1 Maret 2015. Jakarta Selatan
- Permendikbud. (2016). Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan N0. 22,23,23. Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Priyonoadi, A. F. (2015). Identifikasi Pemahaman Guru Penjas Dalam. *Medikora Vol. Xiv No. 1april 2015*, 1-14.
- Rahayu, E. T. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Saryono, & Rithaudin, A. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 2, November 2011, 148-149.
- Setya Mustafa, Pinton & Wasis Djoko Dwiyoogo. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. Jurnal. Vol. 3 No. 2 (Juli) 2020, Hal. 422-438. Malang
- Suci, D., L., Ahzan, S., & Pangga, D. (2018). (Melkianus Suluh, 2018:2). Perspektif Pendidikan Nasional. Jurnal. Vol. 2 No. 1 December 2018, pp. 1-9. NTB. e-Saintika
- Sudijono, A. (2015). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Grafindo Persada

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surahni (2017:3). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal. Magelang*
- Sutanto, Teguh. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Bandung: Pustaka Baru Press.
- UNESCO, (2017.p. 7). (Pinton Setya Mustafa & Wasis Djoko Dwiyo, 2020:2). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal. Vol. 3 No. 2 (Juli) 2020, Hal. 422-438. Malang.*