



## Tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap permainan basket SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo

Sunaryo<sup>1\*</sup>, Sumaryanto<sup>1</sup>, Sigit Nugroho<sup>1</sup>, Abiyyu Amajida<sup>1</sup>, Zaza Afnindar Fakhrurozi<sup>1</sup>, Danny Eka Wahyu Saputra<sup>2</sup>, Yanuar Rachman Sadewa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, Jln Colombo No 1 Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Yogyakarta, Jln Colombo No 1 Yogyakarta, Indonesia

\*Corresponding Author: [sunaryo6fik.2022@student.uny.ac.id](mailto:sunaryo6fik.2022@student.uny.ac.id)

Received: 7 April 2024; Revised: 5 Juni 2024; Accepted: 10 Juni 2024

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Lendah kelas A, B, dan C sebanyak 96 peserta didik dan sekaligus merupakan subjek pada penelitian. Pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dan instrument yang digunakan menggunakan tes yang disebarakan melalui google form. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian tingkat pemahaman untuk untuk kategori sangat tinggi sebanyak 8 peserta didik (8,3%), tinggi sebanyak 20 peserta didik (20,9%), sedang sebanyak 45 peserta didik (46,8%), rendah sebanyak 19 peserta didik (19,8%), sangat rendah sebanyak 4 peserta didik (4,2%). Penelitian ini dapat disimpulkan tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah sebagian besar masuk dalam kategori sedang.

**Kata Kunci:** tingkat pemahaman, permainan bola basket, peserta didik.

**Abstract:** This research aims to determine the level of comprehension of the seventhgrade students regarding the basketball game at SMP Negeri 1 Lendah (Lendah 1 Junior High School), Kulon Progo Regency. This research was a descriptive quantitative study with survey methods. The research population was the seventhgrade students of SMP Negeri 1 Lendah classes A, B, and C for about 96 students who were also the subjects of the study. We used total sampling technique and the instruments used the tests distributed via the Google form. The data analysis used the descriptive quantitative analysis with percentages. Based on the results of the research, the level of comprehension is as follows: in the very high level for about 8 students (8.3%), in the high level for about 20 students (20.9%), in the medium level for about 45 students (46.8%), in the low level for about 19 students (19.8%), and in the very low level for about 4 students (4.2%). These results can be interpreted as the level of comprehension of the seventhgrade students towards the basketball game at SMP Negeri 1 Lendah, most of the students are categorized into the medium level.

**Keywords:** level of comprehension, basketball game, students.

**How to Cite:** Sunaryo, Sumaryanto, Nugroho, S., Amajida, A., Fakhrurozi, Z. A., Saputra, D. E. W., & Sadewa, Y. R. (2024). Tingkat pemahaman siswa kelas VII terhadap permainan basket SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 20(1), 42-53. <https://doi.org/10.21831/jpji.v20i1.72501>



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wujud kebutuhan manusia, sarat dengan proses perkembangan, berlangsung terus menerus sepanjang hayat dan berperan penting dalam membekali sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berintegritas. Pendidikan merupakan sesuatu yang digunakan setiap orang untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang baik. (Supriadi, 2016). Penyelenggaraan pendidikan tidak hanya ditujukan pada kemajuan dan pengembangan individu saja, akan tetapi penyelenggaraan pendidikan dalam negeri juga mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu menjadikan kehidupan masyarakat lebih bijaksana melalui pembinaan.

Pengajaran, pengembangan, dan perbaikan adalah pendidikan yang memungkinkan orang asing mempunyai pengetahuan dan bertujuan untuk mengungkapkan pengetahuan yang dipelajari (Zubaidah,



2020). Pernyataan tersebut menyatakan bahwa pendidikan pada setiap manusia merupakan suatu proses karena pendidikan tidak terjadi begitu saja dan pendidikan menjadi milik individu melalui suatu bentuk pengajaran dan bimbingan, yang kemudian mengarah pada pengembangan dan peningkatan kemampuan individu itu sendiri. Saya bisa menjelaskan apa yang perlu Anda lalui. Panduan kemampuan. Proses pendidikan disebut sekolah. Tahapan proses pendidikan dimulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi baik melalui jalur informal maupun formal. Pendidikan informal adalah pendidikan yang diberikan oleh keluarga atau lingkungan. Sedangkan pendidikan formal mengacu pada pendidikan umum yang diperoleh di sekolah-sekolah seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah pertama, dan universitas. (A. Pertiwi & Pertiwi, 2020). Persekolahan formal mencakup beberapa mata pelajaran yang ditawarkan kepada siswa, seperti pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama, dan sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas siswa terutama dalam bidang jasmani, dan memelihara hidup sehat baik jasmani maupun rohani, yang mengarah pada untuk kesehatan yang lebih sempurna. Tujuannya adalah Dalam kehidupan sehari-hari (Komarudin & Prabowo, 2020).

Selain itu, kelas pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai wadah yang dapat digunakan untuk meningkatkan kebutuhan kinerja jasmani (Rithaudin & Prasetyowati Tri Purnama Sari, 2019). Beberapa pernyataan di atas menunjukkan bahwa pendidikan jasmani di sekolah memegang peranan penting bagi siswa, yaitu menggunakan pendekatan sistematis untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga pilihan. berikut tiga jenis pendidikan yang akan dikembangkan. Bidang pendidikan: yaitu keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik siswa. Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah sangat bergantung pada peran tenaga pengajar (Ari Iswanto, 2021).

Guru yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan khususnya pendidikan jasmani, menggunakan seluruh kemampuannya sebagai pendidik profesional untuk merencanakan proses belajar mengajar yang bermanfaat, menentukan cara yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran, mengembangkan keterampilan dan karakteristik. beradaptasi Jumlah siswa yang mereka ajar (Hartanti et al., 2020). Dalam pernyataan tersebut, peran guru adalah mendukung siswa, memberikan pendekatan, metode, model, dan lain-lain untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan relevan, memotivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan memberikan dukungan berkelanjutan sesuai kebutuhan. Keberhasilan pelaksanaan pendidikan jasmani tercermin dari bagaimana guru mampu mengatur waktu pembelajaran dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan siswanya. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Mustafa & Angga, 2022) “Waktu Pembelajaran Akademik – Pendidikan Jasmani (ALT-PE)”. “Suatu satuan waktu di mana siswa terlibat dalam konten pendidikan jasmani yang relevan untuk memungkinkan mereka memperoleh variasi yang sesuai untuk sukses.” Guru dapat menyampaikan isi pembelajaran secara efektif kepada siswa. Pembelajaran PJOK di sekolah dirancang oleh guru dan diselaraskan dengan standar kompetensi – kompetensi inti dan dasar – untuk memaksimalkan pembelajaran.

Kemampuan melaksanakan pembelajaran PJOK penting dalam menunjang efektivitas guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kompetensi Inti (KI) 3 PJOK SMP “Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam konteks fenomena dan peristiwa yang kasat mata” dan KI 4 PJOK SMP Ikuti apa yang telah Anda pelajari di sekolah dan sumber lain dalam bidang konkret (menggunakan, menganalisis, merakit, memodifikasi, mencipta) dan bidang abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar), mengkonfigurasi), melaksanakan proses, dan menyajikan inti-inti tersebut. kompetensi dikelompokkan menjadi kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan adalah KD 3.1 Memahami gerakan-gerakan tertentu dalam ragam permainan bola besar sederhana dan/atau tradisional dan KD 4.1 Latihan gerak khusus pada berbagai permainan bola besar sederhana dan/atau tradisional. Berdasarkan KD kita dapat menganalisis salah satu materi pokok mata pelajaran PJOK SMP yaitu permainan bola besar yang melibatkan pembelajaran materi permainan bola basket.

Pembelajaran bola basket ditujukan tidak hanya pada pengembangan aspek psikomotorik saja, namun juga pada aspek kognitif, afektif, spiritual, sosial dan emosional siswa (Tiyo prayoga, 2017). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran bola basket mempunyai tujuan yang diturunkan

dari KD 3.1 dan 4.1 untuk mengembangkan dan menghasilkan siswa yang unggul dalam berbagai aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, bola basket merupakan permainan yang sering dipandang sebagai permainan yang sulit dipelajari dan dipraktikkan kecuali Anda memahaminya dengan baik.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang pemain, yang tujuannya adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara melemparkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang banyak digemari dan sangat digemari oleh kalangan pelajar, khususnya siswa sekolah menengah. (Samsudin, 2022) Namun sarana dan prasarana bermain bola basket masih langka dan sulit untuk dimodifikasi dibandingkan dengan sarana dan prasarana olahraga lain seperti lapangan sepak bola, bulu tangkis, dan bola voli di lingkungan setempat, sehingga minat siswa terhadap bola basket semakin menurun. Oleh karena itu, siswa mempunyai kesempatan yang relatif sedikit untuk memahami permainan bola basket di luar pembelajaran. Hal ini dikarenakan bola basket memerlukan lapangan yang keras, datar, serta bola karet khusus untuk memantulkan bola, dan keranjang yang digunakan dalam bola basket juga sulit untuk dimodifikasi agar dapat optimal.

Bola basket merupakan permainan yang melibatkan bola berukuran besar, teknik dasar dan aturannya sangat kompleks, sehingga dianggap sulit untuk dikuasai oleh siswa (ANILAS, 2023). Umumnya peraturan bola basket yang harus dipelajari siswa antara lain travel, double ball, return ball, dan foul. Aturan permainan saat ini meliputi waktu seri, perpanjangan waktu, lompat bola, 3 detik, 8 detik, dan 24 detik. Oleh karena itu, pemahaman tentang peraturan permainan bola basket penting bagi siswa baik di dalam maupun di luar pembelajaran, dan pemahaman tersebut berperan dalam menentukan hasil belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru PJOK, didapatkan informasi bahwa pembelajaran bola basket dikenalkan lebih spesifik di bangku sekolah menengah pertama, yaitu di kelas VII, kemudian di kelas VIII, dan kemudian di kelas IX pelajarannya menjadi lebih mendalam. Ketika Kelas VII belajar bermain bola basket, guru mengajarkan urutan gerakan tertentu: tahapan passing, penangkapan, menembak, dribbling, dan rebound, serta aturan permainan bola basket. Sementara itu, Kelas VIII dan IX memperdalam usaha bola basketnya dan fokus pada hal tersebut.

Secara terpisah, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa sekolah dasar di Kecamatan Rendah Kabupaten Klong Progo telah menggunakan PJOK, yaitu materi permainan bola basket yang memungkinkan siswa kelas VII memiliki pemahaman minimal tentang permainan bola basket di tingkat SMP. atau diajarkan. Dalam melaksanakan PJOK peningkatan pemahaman siswa merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan oleh guru, namun harapannya adalah siswa memahami permainan bola basket dengan baik, bukan sekedar belajar bola basket saja, tidak hanya proses pelaksanaannya saja yang dipahami, namun juga proses pelaksanaannya. bersekolah, tetapi nantinya akan memiliki pemahaman yang lebih komprehensif tentang bermain bola basket di luar pelajaran. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang belum menguasai berbagai kosakata bahasa Inggris yang biasa digunakan dalam materi pembelajaran permainan bola basket khususnya peraturan bola basket, dan karena kurangnya pengalaman belajar mengenai permainan bola basket, siswa tidak dapat melakukan apa yang bisa dilakukannya. Sulit bagi mereka untuk berlatih permainan bola basket.

Permainan bola basket masih minim diajarkan di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Rendah Kabupaten Klong Progo karena berbagai faktor, antara lain kurang memadainya peralatan dan prasarana untuk mempelajari permainan tersebut. Selain itu, kurangnya inovasi guru dalam meningkatkan sarana dan prasarana permainan bola basket di sekolah juga menjadi penyebabnya. Berdasarkan analisis dan observasi yang dilakukan, ditemukan beberapa fakta seperti kurangnya lahan yang cocok untuk bermain basket. Beberapa SD terdapat lubang pada bagian bawah lapangan sehingga mengurangi keamanan dalam melakukan proses pembelajaran PJOK khususnya permainan bola basket yang sangat mengutamakan kecepatan dan ketangkasan peserta. latar belakang akademisnya. Selain itu, kekurangan bola basket disebabkan karena fasilitas pembelajaran yang sangat mahal dan sulit untuk direnovasi, serta tidak adanya ring basket, namun ring basket tersebut dapat digunakan untuk permainan bola basket untuk memaksimalkan efek pembelajaran. infrastruktur yang paling penting untuk proses. Terutama untuk meningkatkan pemahaman siswa. Karena dari sudut pandang permainan bola basket, tujuannya adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam ring.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti selama pelaksanaan praktik pedagogi (PK) di SMP Negeri 1 Lendah, terdapat beberapa temuan bahwa pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. . Menunjukkan bahwa

faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang dan berasal dari orang tersebut disebut faktor internal (Fitrotun Nisa, 2021). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri sendiri yang mempengaruhi pengetahuan seseorang.

Faktor internal yang menjadi penyebab permasalahan pemahaman siswa di lokasi penelitian antara lain siswa kurang berminat terhadap permainan bola basket karena sering bermain bola voli atau sepak bola di rumah, serta siswa terburu-buru dalam bermain karena tidak dapat memahami isi permainan bola. Bola basket dimainkan terlebih dahulu agar beberapa siswa di lokasi penelitian dapat menyebutkan peraturan permainan bola basket sebelum melakukan aktivitas sebenarnya. Namun begitu mereka mendapat kesempatan untuk benar-benar bermain, banyak siswa yang melakukan kesalahan dan pelanggaran. Misalnya pada saat siswa sedang berlatih berlari dan membawa bola tanpa menutupnya, salah satu siswa sudah mampu menunjukkan aturan gerakannya. Bawa dribelnya. Fakta ini sesuai dengan pernyataan (2012) bahwa minat belajar siswa dan aktivitasnya sendiri mungkin merupakan suatu hal dari kondisi psikologis yang mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah. Hal ini juga didukung dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Renda yang menunjukkan bahwa siswa di lokasi penelitian bersifat heterogen dan sebagian besar siswa mempunyai pemahaman yang minim mengenai bola basket di sekolah.

Faktor eksternal yaitu guru yang tidak inovatif seperti guru yang monoton selalu menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa hendaknya dijadikan sebagai pusat proses pembelajaran (student-centered pendekatan). Hal ini untuk meningkatkan pemikiran kreatif dan minat siswa dalam memahami konten yang diajarkan secara efektif dan efisien (A. D. Pertiwi et al., 2022). Berdasarkan analisis terhadap guru yang monoton dengan menggunakan pendekatan berpusat pada guru pada setting penelitian, diperoleh hasil bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan dalam diam dan bertanya ketika ditanya. Selebihnya, siswa dapat belajar dan memahami secara lebih konkrit dengan hanya mengandalkan diri sendiri dengan menggunakan satu indera saja, pendengaran dan penglihatan, tanpa mempunyai kesempatan untuk belajar lebih jauh. Pendekatan guru yang monoton menjadikan waktu pembelajaran PJOK khususnya materi permainan bola basket yang diberikan guru menjadi tidak relevan dan tidak memenuhi kebutuhan siswa, sehingga guru harus menciptakan waktu pembelajaran yang efektif terutama disesuaikan dengan karakteristik siswa yang heterogen. siswa. Mereka berbeda dalam kemampuan fisik, kognitif, dan emosional.

SMP Negeri 1 Lendah merupakan salah satu sekolah atau lembaga yang mempunyai sarana dan prasarana yang menunjang penyelenggaraan permainan bola basket, sehingga harus mampu menunjang hasil belajar siswa dalam memahami permainan bola basket. Apabila guru tidak dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran, akibatnya sarana prasarana pendukung tidak memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, infrastruktur lapangan basket yang memungkinkan guru memberikan siswa pengalaman belajar yang efektif tentang peraturan dunia nyata. B. Memberikan contoh pelanggaran yang terjadi. Pengembalian bola, 3 detik, 8 detik, pergantian pemain, dll. Mengingat fakta dan kesenjangan di atas, maka pemahaman pelaksanaan permainan bola basket merupakan salah satu bidang penting yang perlu dikembangkan dan dikuasai siswa, selain bidang emosi dan psikomotoriknya. masalah dan masalah. Kesenjangan yang muncul adalah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VII tentang Permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Rendar Kabupaten Kulon Progo".

## **METODE**

### *Jenis Penelitian*

Penelitian ini bersifat kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei yang menggunakan metode pengumpulan data berbasis tes. Temuan penelitian dapat menjelaskan tingkat pemahaman permainan bola basket pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo.

### *Waktu dan Tempat Penelitian*

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lendah yang beralamat di Tempel, Bumirejo, Kec. Lendah, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55663. Penelitian dilaksanakan pada 23-27 Januari 2023.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini terdiri dari 96 siswa kelas VII A, B, dan C SMP Negeri 1 Lendah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*, dimana seluruh populasi dilibatkan dalam penelitian.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Penilaian jawaban yang benar akan mendapat skor 1 (satu), dan jawaban yang salah akan mendapat skor 0 (nol). Alat ini terdiri dari 37 soal tentang permainan bola basket. Perangkat uji dibagi menjadi empat elemen. Terdapat 8 pertanyaan mengenai faktor pemahaman, 8 pertanyaan mengenai faktor mobilitas spesifik, 16 pertanyaan mengenai faktor regulasi, dan 5 pertanyaan mengenai faktor peralatan dan prasarana. Uji Coba Analisis Tingkat Kesukaran Berdasarkan analisis tingkat kesukaran butir soal, 0 butir soal termasuk dalam kategori “Sukar”, 32 butir soal termasuk dalam kategor. “Sedang” dan 5 butir soal termasuk dalam kategori “Mudah”. Berdasarkan analisis daya pembeda butir soal, 8 butir soal termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, 26 butir soal termasuk dalam kategori “Baik” dan 3 butir soal termasuk dalam kategori “Cukup”. Berdasarkan uji validitas 37 butir soal dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan bantuan SPSS Statistic 22 didapatkan hasil uji reliabilitas dengan nilai reliabilitas 0.951

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase, yaitu data dari tes yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Tingkat Pemahaman

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1Lendah dengan nilai maksimal 89 dan minimal 16, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 8 peserta didik (8,3%), tinggi sebanyak 20 peserta didik (20,9%), sedang sebanyak 45 peserta didik(46,8%), rendah sebanyak 19 peserta didik (19,8%), sangat rendah sebanyak 4 peserta didik(4,2%).

**Tabel 1.** Hasil Tingkat Pemahaman

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	8	8,3%
61-80	Tinggi	20	20,9%
41-60	Sedang	45	46,8%
21-40	Rendah	19	19,8%
0-20	Sangat Rendah	4	4,2%
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah masuk dalam kategori sedang. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Tingkat Pemahaman

Tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori berdasarkan jenis kelamin yaitu kategori peserta didik putri dan kategori peserta didik putra sebagai berikut:

*Tingkat Pemahaman Putra*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik putra kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah dengan nilai maksimal 89 dan minimal 16, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 2 peserta didik (4,8%), tinggi sebanyak 4 peserta didik (9,5%), sedang sebanyak 20 peserta didik (52,4%), rendah sebanyak 11 peserta didik (26,2%), sangat rendah sebanyak 3 peserta didik (7,1%).

Tabel 2. Hasil Tingkat Pemahaman Putra

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	2	4,8%
61-80	Tinggi	4	9,5%
41-60	Sedang	20	52,4%
21-40	Rendah	11	26,2%
0-20	Sangat Rendah	3	7,1%
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah masuk dalam kategori sedang. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Tingkat Pemahaman Putra

*Tingkat Pemahaman Putri*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik putri kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah dengan nilai maksimal 89 dan minimal 19, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 6 peserta didik (11,1%), tinggi sebanyak 16 peserta didik (29,6%), sedang sebanyak 23 peserta didik (42,6%), rendah sebanyak 8 peserta didik (14,8%), sangat rendah sebanyak 1 peserta didik (1,9%).

**Tabel 3.** Hasil Tingkat Pemahaman Putri

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	6	11,1%
61-80	Tinggi	16	29,6%
41-60	Sedang	23	42,6%
21-40	Rendah	8	14,8%
0-20	Sangat Rendah	1	1,9%
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah masuk dalam kategori sedang. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3.** Diagram Tingkat Pemahaman Putri

*Faktor Tingkat Pemahaman*

Tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo dalam penelitian ini didasarkan pada faktor pengertian, gerak spesifik, peraturan permainan, dan sarana prasarana. Hasil penelitian masing-masing faktor tersebut diuraikan sebagai berikut:

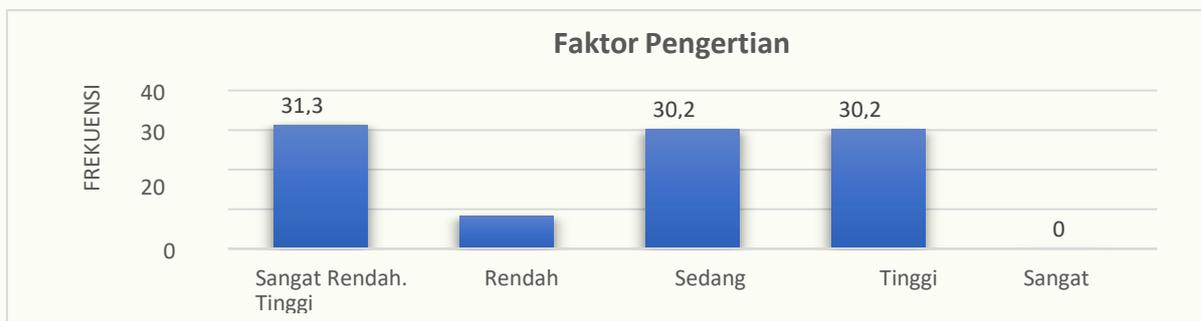
*Faktor Pengertian*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman pada faktor pengertian permainan bola basket mendapat nilai maksimal 76 dan minimal 4, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 0 peserta didik (0%), tinggi sebanyak 29 peserta didik (30,2%), sedang sebanyak 29 peserta didik (30,2%), rendah sebanyak 8 peserta didik (8,3%), sangat rendah sebanyak 30 peserta didik (31,3%).

**Tabel 4.** Hasil Faktor Pengertian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	0	0%
61-80	Tinggi	29	30,2%
41-60	Sedang	29	30,2%
21-40	Rendah	8	8,3%
0-20	Sangat Rendah	30	31,3%
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman pada faktor pengertian permainan bola basket masuk dalam kategori sangat rendah. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Faktor Pengertian

#### Faktor Gerak Spesifik

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman pada faktor gerak spesifik permainan bola basket mendapat nilai maksimal 100 dan minimal 4, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 6 peserta didik (6,2%), tinggi sebanyak 35 peserta didik (36,5%), sedang sebanyak 19 peserta didik (19,8%), rendah sebanyak 7 peserta didik (7,3%), sangat rendah sebanyak 29 peserta didik (30,2%).

Tabel 5. Hasil Faktor Gerak Spesifik

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	6	6,2%
61-80	Tinggi	35	36,5%
41-60	Sedang	19	19,8%
21-40	Rendah	7	7,3%
0-20	Sangat Rendah	29	30,2%
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman pada faktor gerak spesifik permainan bola basket masuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram Faktor Gerak Spesifik

#### Faktor Peraturan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman pada faktor peraturan permainan bola basket mendapat nilai maksimal 100 dan minimal 13, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 26 peserta didik (27,1%), tinggi sebanyak 30 peserta didik (31,2%), sedang sebanyak 24 peserta didik (25%), rendah sebanyak 11 peserta didik (11,5%), sangat rendah sebanyak 5 peserta didik (5,2%).

Tabel 6. Hasil Faktor Peraturan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	26	27,1%
61-80	Tinggi	30	31,2%
41-60	Sedang	24	25%
21-40	Rendah	11	11,5%
0-20	Sangat Rendah	5	5,2%
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman pada faktor peraturan permainan bola basket masuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Diagram Faktor Peraturan

#### Faktor Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pemahaman pada faktor sarana prasarana permainan bola basket mendapat nilai maksimal 100 dan minimal 0, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 11 peserta didik (11,5%), tinggi sebanyak 11 peserta didik (11,4%), sedang sebanyak 37 peserta didik (38,6%), rendah sebanyak 26 peserta didik (27%), sangat rendah sebanyak 11 peserta didik (11,5%).

Tabel 7. Hasil Faktor Sarana dan Prasarana

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	11	11,5%
61-80	Tinggi	11	11,4%
41-60	Sedang	37	38,6%
21-40	Rendah	26	27%
0-20	Sangat Rendah	11	11,5%
<b>Jumlah</b>		<b>96</b>	<b>100%</b>

Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pemahaman pada faktor sarana prasarana permainan bola basket masuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian secara keseluruhan apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Diagram Faktor Sarana dan Prasarana

### Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa Kelas VII terhadap permainan bola basket di SMP Negeri 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini merupakan bentuk perluasan pemahaman hasil belajar permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 1 Renda, dan tes pemahaman permainan bola basket masih tergolong rendah. Kelas VII merupakan tes pemahaman yang cakupannya lebih luas dibandingkan dengan soal pemahaman bola basket yang diujikan di sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih maju dan komprehensif tentang kompetisi bola basket di kalangan siswa baik di dalam maupun di luar sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum maksimal dalam menyerap konten permainan bola basket. Tingkat pemahaman siswa tergolong sedang dikarenakan beberapa hal pokok yang menyulitkan siswa dalam memahami permainan bola basket secara lebih detail dan menunjang hasil siswa rendah. “Pemahamannya kurang optimal, yaitu guru yang tidak menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, memberi semangat, dan membina bagi siswanya.” Semua guru penjas harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang cukup, terutama dalam mendefinisikan dan menerapkan pembelajaran.

Gaya mengajar dibedakan menjadi dua yaitu gaya mengajar langsung (mengajar kelompok dimana guru mengambil segala keputusan dan siswa hanya melaksanakan instruksi) dan gaya mengajar tidak langsung. Siswa akan mengalami kemajuan atau terpusat, dan guru akan berperan sebagai moderator (Suherman. W.S, 2002). Oleh karena itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru pendidikan jasmani harus mampu mempelajari dan mengembangkan gaya dalam spektrum yang berbeda-beda untuk menjamin pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani. Guru harus mempromosikan pengalaman baru dan mempertimbangkan kembali pendidikan. Adanya gaya mengajar yang berbeda harus meyakinkan guru akan pentingnya pembelajaran yang berjalan dua arah, seperti berpindah dari pengajaran ke penemuan.

Hal ini disebabkan oleh guru yang kurang memanfaatkan sarana dan prasarana secara optimal, guru yang tidak menggunakan media pembelajaran khususnya permainan bola basket saat melaksanakan proses pembelajaran PJOK, dan kurangnya pengalaman dalam pembelajaran materi permainan bola basket di sekolah. didukung oleh apa yang kita lakukan. Seperti SMP dan SD, jam sekolahnya pendek dan fasilitasnya kurang. Berbeda dengan bola voli, sepak bola, dan bulu tangkis, olahraga bola basket relatif kurang dikenal di masyarakat pedesaan. Pembelajaran PJOK di sekolah terbagi dalam beberapa materi sehingga menimbulkan kendala dimana siswa memiliki keterbatasan waktu untuk memahami materi secara lebih detail. Selain itu, karena bola basket adalah bola basket, maka setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dalam memahami materi pembelajaran PJOK khususnya permainan bola basket. Permainan sulit dipahami dan dipraktikkan oleh siswa.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal seperti kesehatan, minat, bakat, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti faktor keluarga, sekolah (guru), dan masyarakat. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa kelas VII terhadap bola basket di lokasi penelitian adalah proses pembelajaran yang diberikan guru kurang maksimal dan inovatif sehingga menurunkan hasil belajar siswa. Guru harus menjadi faktor utama keberhasilan siswa. Siswa memahami materi terutama membandingkan materi PJOK dan permainan bola basket dengan unsur lainnya. Namun

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa lainnya juga harus selalu ada dalam proses pembelajaran. Sebab, tentu saja jika guru memberikan saran namun tidak ada timbal balik atau tanggapan dari faktor lain, terutama faktor internal dan faktor dari individu siswa itu sendiri, maka pelaksanaan pembelajaran tidak akan mencapai tujuannya secara maksimal. Oleh karena itu pembelajaran PJOK melalui aktivitas fisik seharusnya membantu siswa mengembangkan tiga bidang: kognitif, keterampilan, dan psikomotorik.

Hasil penelitian tingkat pemahaman permainan bola basket siswa menunjukkan pada kategori tinggi dan sangat tinggi karena sudah benar-benar menguasai bola basket baik secara praktik maupun teori. Siswa telah diperkenalkan dengan bola basket di sekolah dasar atau memperoleh pengalaman dengan bola basket, dan pengalaman belajar bola basket serta minatnya pada kategori tinggi dan kategori sangat tinggi juga akan membantu mereka melanjutkan pembelajarannya. Keterampilan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa lingkungan adalah suatu lingkungan yang didalamnya benda-benda dan benda-benda yang ada disekitar individu dapat menyebabkan individu tersebut belajar dari pengalaman dan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki atau diajarkan kepadanya. (Dzalila et al., 2020)

Berdasarkan hasil survei ini, tingkat pemahaman siswa perempuan dan laki-laki kira-kira berada pada kisaran menengah, dan dari segi nilai, lebih banyak siswa perempuan yang masuk dalam kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa siswa kelas VII putri mempunyai tingkat pemahaman bola basket yang lebih tinggi dibandingkan siswa putra Kelas VII. Data juga menunjukkan bahwa SMP 1 Lendah merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kesetaraan gender dalam berbagai kegiatan sekolah, termasuk hasil belajar, dimana baik anak laki-laki maupun perempuan mencapai hasil belajar yang tinggi di kelas, hal ini menunjukkan bahwa anda mempunyai peluang yang besar.

Tingkat pemahaman bola basket anak laki-laki di Kelas VII kemungkinan besar berada pada kategori sedang, rendah, atau sangat rendah, namun hal ini antara lain disebabkan karena anak laki-laki cenderung lebih menyukai permainan. Materi pembelajaran PJOK adalah permainan sepak bola dan siswa kurang antusias atau aktif dalam mempelajari permainan bola basket. Guru yang kurang inovatif dalam pendekatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran seringkali juga memberikan dukungan kepada siswa, khususnya anak laki-laki, namun tidak termotivasi untuk memahami konten yang disajikan. Berdasarkan temuan yang diperoleh, siswa dalam penelitian tersebut lebih menyukai bermain bola basket karena permainannya menarik dan materi edukasinya tidak sering ditawarkan di sekolah.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan temuan di atas dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VII Kecamatan Klongprogo SMP Negeri 1 Lendah terhadap permainan bola basket adalah tinggi dengan jumlah 8 siswa (8,3%), berada pada kategori sangat tinggi 20 siswa (20,9%), 45 siswa (46,8%) memiliki tingkat sedang, 19 siswa (19,8%) memiliki tingkat rendah, dan 4 siswa (4,2%) memiliki tingkat sangat rendah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Sekolah SMP 1 Lendah Kulon Progo, khususnya guru-guru PJOK dan pihak-pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini

## **DAFTAR PUSTAKA**

- ANILAS, H. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw. *Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi*.
- Ari Iswanto, E. W. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas. *MAJORA*, 48(2), 39–62. [www.ine.es](http://www.ine.es)
- Dzalila, L., Ananda, A., & Zuhri, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Tingkat Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Jurnal Signal*, 8(2), 203. <https://doi.org/10.33603/signal.v8i2.3518>

- Fitrotun Nisa, I. F. D. S. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siawa Sekolah dasar. *Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siawa Sekolah Dasar*, 8(4), 322–328.
- Hartanti, M. D., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Sirkuit Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dribble Dan Shooting Bola Basket. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 111. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8614>
- Komarudin, K., & Prabowo, M. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran daring mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi Covid-19. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56–66. <https://doi.org/10.21831/majora.v26i2.34589>
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(3), 413–424. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i3.522](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.522)
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Pertiwi, A., & Pertiwi, A. (2020). Konsep Informatika Dan Computational Thinking Di Dalam Kurikulum Sekolah Dasar, Menengah, Dan Atas. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 146. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i3.53>
- Rithaudin, A., & Prasetyowati Tri Purnama Sari, I. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–38.
- Samsudin, S. (2022). Pengaruh Kelincahan dan Kekuatan Otot Lengan terhadap Kemampuan Menggiring Bola dalam permainan bola basket Pada siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 3 Belo. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(1), 11–16. <https://doi.org/10.37630/jpo.v12i1.691>
- Suherman. W.S. (2002). Spektrum Kaya Warna dari Mosston untuk Mengajarkan Pendidikan Jasmani. *Cakrawala Pendidikan*, 4(3), 1–23.
- Supriadi, H. (2016). Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang*, 3(2), 92–119.
- Tiyo prayoga. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Permainan Dasar Bola Basket Siswa Menengah Kejuruan. *Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Zubaidah, S. (2020). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Online*. 2, 1–17.