

Analisis Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Bola Basket Pada Tim DBL SMA YPPK Taruna Bakti Kota Jayapura Tahun 2025

Abdulloh Arif Romadhon^{1*}

¹Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih

Article History | **Received:** 04 Oktober 2025 | **Accepted:** 01 November 2025 | **Published:** 04 Desember 2025

Kata Kunci:

Pengetahuan;
Peraturan Bola
Basket;
Ekstrakurikuler;
Siswa SMA.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket pada peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMA YPPK Taruna Bakti Kota Jayapura. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik survei. Populasi penelitian berjumlah ± 30 siswa, dan sampel diambil secara total sebanyak 30 siswa yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 item yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,935 yang termasuk kategori sangat reliabel. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata 92,74%. Sebanyak 93,33% siswa termasuk kategori sangat baik dan 6,66% berada pada kategori baik. Berdasarkan aspek peraturan, tingkat pemahaman tertinggi terdapat pada indikator skor dan waktu serangan, fungsi posisi pemain, serta isyarat wasit yang seluruhnya memperoleh nilai sempurna (100%). Aspek yang masih menjadi kelemahan adalah jenis pelanggaran dengan rata-rata 79,33%, terutama dalam hal travelling, double dribble, dan three-second violation.

Analysis of the Level of Knowledge of Basketball Game Rules in the DBL Team of YPPK Taruna Bakti High School in Jayapura City in 2025

Keywords:

Abstract

Knowledge;
Basketball
Rules;
Extracurricular
Activities; High
School Students

This research aims to analyze and describe the level of students' knowledge regarding basketball game rules among participants of extracurricular activities at SMA YPPK Taruna Bakti, Jayapura City. The study employed a quantitative descriptive method with a survey technique. The population consisted of 30 students, with a total sample of 30 active participants in basketball extracurricular activities selected through total sampling. The instrument used was a 30-item multiple-choice test that had been validated and tested for reliability, yielding an Alpha Cronbach coefficient of 0.935, which indicates high reliability. The results of the descriptive statistical analysis showed that the students' overall knowledge level was categorized as very good, with an average score of 92.74%. A total of 93.33% of students fell into the "very good" category, while 6.66% were classified as "good." The highest level of understanding was found in the aspects of scoring and shot clock, player position functions, and referee signals, all achieving perfect scores (100%). Meanwhile, the weakest aspect was rule violations, with an average score of 79.33%, particularly in understanding travelling, double dribble, and three-second violation.

Corresponding author: Nama. Email: jop@uncen.ac.id

How to cite: Abdulloh Arif Romadhon. (2025). Analisis Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Bola Basket Pada Tim DBL SMA YPPK Taruna Bakti Kota Jayapura Tahun 2025. *Jurnal Olahraga Papua*, 7(2), 1-12. <https://doi.org/10.31957/jop.v7i02.5336>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, sikap sportivitas, serta nilai-nilai sosial dan emosional peserta didik. Salah satu bentuk penguatan pendidikan jasmani dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler, khususnya olahraga bola basket, yang saat ini semakin populer dan diminati oleh peserta didik di tingkat sekolah menengah atas (Yusuf, 2024).

Bola basket tidak hanya menjadi media untuk meningkatkan kesehatan fisik dan kemampuan motorik, tetapi juga merupakan sarana pendidikan karakter, kerjasama tim, kepemimpinan, serta disiplin. Namun, pemahaman siswa terhadap peraturan permainan bola basket menjadi salah satu aspek yang penting untuk dikaji secara serius (Wicaksono & Tamba, 2023).

Bola basket memiliki beberapa teknik dasar dalam bertanding yang perlu diberikan pelatih, yaitu shooting (menembak), passing (mengumpan), dan dribble (menggiring bola). Shooting (menembak) merupakan teknik yang penting karena shooting merupakan segala usaha memasukkan bola ke keranjang/ring basket untuk mendapatkan poin. Shooting terbagi menjadi beberapa macam yaitu, jump shoot, lay up, set shoot, hook shoot dan semua macam gerakan dengan upaya memasukkan bola ke keranjang/ring basket.

Namun kenyataannya, dalam praktik di lapangan, masih ditemukan berbagai permasalahan terkait rendahnya pengetahuan siswa mengenai peraturan permainan bola basket. Hal ini terlihat dari banyaknya pelanggaran yang dilakukan siswa saat mengikuti pertandingan, serta kesulitan dalam memahami keputusan wasit (Simanjuntak, 2021).

SMA YPPK Taruna Bakti Kota Jayapura merupakan salah satu sekolah swasta yang aktif menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler, termasuk bola basket. Namun belum pernah dilakukan kajian mendalam mengenai tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket di sekolah ini (Yuliana, 2020).

Analisis pengetahuan siswa menjadi penting untuk mengevaluasi efektivitas program pelatihan serta mengukur sejauh mana proses transfer pengetahuan terjadi (Suryosubroto, 2020). Penelitian ini juga mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek, termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler (Kemendikbud, 2020).

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran nyata mengenai tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan bola basket, serta sebagai bahan evaluasi dalam peningkatan mutu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah (Rahmat & Amin, 2019).

METODE

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Jenis penelitian ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap dan menggambarkan tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket dalam kegiatan ekstrakurikuler. (Sugiyono, 2022). Melalui pendekatan kuantitatif, data yang dikumpulkan akan diolah menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengetahui presentase atau distribusi tingkat pengetahuan siswa berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Partisipan

Jumlah penentuan sampel menggunakan teknik total sampling, karena jumlah populasi yang relatif kecil dan dapat dijangkau secara keseluruhan oleh peneliti. Dengan demikian, seluruh siswa yang tergabung dalam ekstrakurikuler bola basket akan menjadi sampel penelitian yaitu sebanyak 30 siswa.

Instrumen

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tes pengetahuan dalam bentuk Pertanyaan. Setelah diuji validitas dan reabilitas 30 soal valid dan reabel dengan hasil koefisien 1,049. Setiap pertanyaan memiliki 4 pilihan jawaban A, B, C, D dengan 1 jawaban benar. Total jumlah pertanyaan sebanyak 30 butir soal. Skor untuk setiap jawaban benar adalah 1, dan untuk jawaban salah 0. Kuesioner ini disusun berdasarkan beberapa indikator yang mengacu pada aspek peraturan permainan bola basket, yaitu:

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen

No.	Peraturan	Valid
1.	Peraturan Dasar Permainan	1, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Jenis Pelanggaran	7, 8, 9, 10, 11
3.	Jenis <i>Foul</i>	12, 13, 14, 15, 16
4.	Skor dan Waktu Serang	17, 18, 19, 20, 21
5.	Fungsi Posisi Pemain	22, 23, 24, 25
6.	Isyarat Wasit	26, 27, 28, 29, 30

Prosedur

Prosedur dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Tertulis (Kuesioner), Tes ini berupa soal pilihan ganda yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar peraturan permainan bola basket berdasarkan pedoman FIBA dan PERBASI. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa. (FIBA, 2023; PERBASI, 2022). Dokumentasi laporan yang digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa peserta ekstrakurikuler, jadwal latihan, dan data pendukung lainnya yang relevan dengan kegiatan ekstrakurikuler bola basket.

Analisis Statistik

Data hasil pengisian kuesioner oleh siswa akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif dipilih untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat pengetahuan siswa berdasarkan skor hasil tes pilihan ganda yang telah disusun sesuai indikator peraturan permainan bola basket (Wicaksono & Tamba, 2023; Yusuf, 2024). Skor akhir dari masing-masing siswa dihitung menggunakan rumus ($\text{Skor Akhir} = (\text{Jumlah Jawaban Benar} / \text{Jumlah Soal}) \times 100$) Rumus ini digunakan untuk mengkonversi jumlah jawaban benar menjadi persentase nilai akhir, sehingga memudahkan dalam mengkategorikan tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket (Yuliana, 2020; Simanjuntak, 2021). Hasil skor kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian berikut:

Tabel 2. Kategori Berdasarkan Kriteria

Rentang Skor (%)	Kategori Pengetahuan
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56 – 70	Cukup
41 – 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

Validitas diuji dengan korelasi Pearson, sedangkan reliabilitas menggunakan rumus KR-20 untuk soal pilihan ganda. Instrumen dikatakan reliabel jika koefisien $\geq 0,70$ (Sugiyono, 2022). Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen kuesioner akan diuji terlebih dahulu kepada sejumlah siswa di luar sampel utama (uji coba terbatas). Validitas diuji dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment untuk melihat apakah setiap butir soal valid. Reliabilitas diuji dengan rumus Kuder Richardson (KR-20) karena instrumen berbentuk pilihan ganda. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien $\geq 0,70$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi internal instrumen yang digunakan dalam penelitian. Pengujian ini menggunakan metode Alpha Cronbach dengan kriteria umum koefisien reliabilitas () .

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Statistik	Nilai	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
Jumlah Item Valid (K)	30	(Kriteria Umum)	-
<i>Alpha Cronbach ()</i>	0.935	-	Sangat Reliabel

Tabel 3. menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki kualitas yang sangat tinggi dalam hal keandalan atau konsistensi, yang dibuktikan dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0.935. Nilai ini jauh melampaui ambang batas umum reliabilitas yang dapat dikategorikan sebagai 'sangat reliabel', sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh 30 butir item yang dinyatakan valid mampu mengukur konstruk yang sama secara konsisten dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Tabel 4. Statistik Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Pengetahuan	30	83,3	100	5,48	92,74

Tabel 4. menyajikan statistik deskriptif untuk variabel Pengetahuan yang diukur dari 30 responden (N=30), di mana nilai terendah (Min) yang diperoleh adalah 83,3 dan nilai tertinggi (Max) mencapai 100, menunjukkan rentang nilai yang cukup sempit. Nilai rata-rata (Mean) untuk variabel ini adalah 92,74, yang mendekati nilai maksimum, sementara Standar Deviasi sebesar 5,48 mengindikasikan bahwa sebaran data di sekitar rata-rata tersebut relatif rendah dan data cenderung homogen.

Tabel 5. Frekuensi Deskripsi Statistik

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
86-100	Sangat Baik	28	93,33
71-85	Baik	2	6,66
56-70	Cukup	0	0
41-55	Kurang	0	0
≥40	Sangat Kurang	0	0

Tabel 5. menunjukkan bahwa pengetahuan siswa secara keseluruhan berada pada level yang sangat tinggi, dengan mayoritas mutlak, yaitu 28 siswa atau 93,33%, masuk dalam kategori "Sangat Baik". Sebanyak 2 siswa (6,66%) memiliki pengetahuan yang tergolong "Baik", sementara untuk kategori "Cukup", "Kurang", dan "Sangat Kurang" tidak terdapat satupun siswa yang masuk, yang ditunjukkan oleh nilai frekuensi dan persentase nol. Data ini mengindikasikan bahwa pemahaman aturan permainan basket di kalangan siswa yang disurvei sangat baik dan merata, tanpa adanya siswa yang pengetahuannya berada di level menengah ke bawah.

Tabel 6. Deskripsi Hasil Pengetahuan Tentang Peraturan Dasar Permainan

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Peraturan Dasar Permainan	30	50	100	13,71	90,43

Tabel 6. menyajikan deskripsi statistik dari variabel pengetahuan tentang peraturan dasar permainan yang diukur pada 30 responden, di mana nilai minimum pengetahuan yang tercatat adalah 50 dan nilai maksimumnya adalah 100, dengan rata-rata (mean) sebesar 90,43 yang menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat tinggi secara keseluruhan, serta standar deviasi sebesar 13,71 yang mengindikasikan bahwa sebaran data skor pengetahuan responden relatif rendah atau homogen di sekitar nilai rata-ratanya.

Tabel 7. Deskripsi Hasil Pengetahuan Tentang Jenis Pelanggaran

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Jenis Pelanggaran	30	40	100	16,17	79,33

Tabel 7. menyajikan deskripsi hasil pengetahuan tentang jenis pelanggaran dalam permainan bola basket yang diperoleh dari 30 siswa, di mana nilai minimum pengetahuan mereka adalah 40 dan nilai maksimumnya mencapai 100, dengan rata-rata (mean) sebesar 79,33 yang menunjukkan tingkat pemahaman yang cukup baik, serta standar deviasi sebesar 16,17 yang mengindikasikan bahwa sebaran nilai peserta didik relatif beragam di sekitar nilai rata-rata tersebut.

Tabel 8. Deskripsi Frekuensi Tentang Jenis Pelanggaran

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
86-100	Sangat Baik	8	26,66
71-85	Baik	14	46,66
56-70	Cukup	6	20
41-55	Kurang	0	0
≥ 40	Sangat Kurang	1	3,33

Berdasarkan Tabel 8. dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik hingga sangat baik, dengan 46.66% siswa (14 orang) berada dalam kategori "Baik" (interval 71-85) dan 26.66% siswa (8 orang) dalam kategori "Sangat Baik" (interval 86-100). Sebanyak 20% siswa (6 orang) pengetahuannya "Cukup" (interval 56-70), sementara pengetahuan yang "Kurang" (41-55) tidak ditemukan pada sampel ini. Namun, masih terdapat 3.33% atau satu siswa yang pengetahuannya tergolong "Sangat Kurang" (interval ≥ 40), mengindikasikan bahwa meskipun mayoritas telah memahami materi, tetap ada perhatian khusus yang diperlukan untuk siswa tertentu.

Tabel 9. Deskripsi Hasil Pengetahuan Tentang Jenis *foul*

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Jenis <i>foul</i>	30	80	100	10,08	88,66

Berdasarkan tabel 9. yang mendeskripsikan hasil pengetahuan tentang jenis foul dalam permainan basket, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pemahaman 30 siswa yang menjadi sampel tergolong sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mean atau

rata-rata sebesar 88,66, yang mendekati nilai maksimum 100. Rentang nilai yang diperoleh siswa adalah dari 80 (minimum) hingga 100 (maksimum), dengan standar deviasi sebesar 10,08 yang mengindikasikan bahwa meskipun terdapat variasi dalam nilai individu siswa, sebaran data pengetahuan mereka secara umum terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata yang tinggi.

Tabel 10. Deskripsi Frekuensi Pengetahuan Tentang Jenis *foul*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
86-100	Sangat Baik	13	43,33
71-85	Baik	17	56,66
56-70	Cukup	0	0
41-55	Kurang	0	0
≥ 40	Sangat Kurang	0	0

Tabel 10. menyajikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat pemahaman siswa tentang jenis foul dalam permainan basket, yang menunjukkan hasil yang sangat positif karena seluruh responden, berjumlah 30 siswa, terkonsentrasi pada dua kategori pengetahuan tertinggi, yaitu sebanyak 17 siswa (56,66%) berada dalam kategori "Baik" (skor 71-85) dan 13 siswa (43,33%) berada dalam kategori "Sangat Baik" (skor 86-100), sementara tidak ada satupun siswa yang memiliki pengetahuan pada kategori "Cukup", "Kurang", maupun "Sangat Kurang".

Tabel 11. Deskripsi Hasil Pengetahuan Tentang Skor Dan Waktu Serangan

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Skor Dan Waktu Serangan	30	100	100	0	100

Berdasarkan Tabel 11. dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang menjadi sampel penelitian (N=30) memiliki tingkat pengetahuan yang sempurna dan seragam mengenai materi skor dan waktu serangan dalam permainan bola basket. Hal ini terbukti dari nilai minimum dan maksimum yang sama, yaitu 100, dengan mean (rata-rata) skor sebesar 100 dan standar deviasi 0, yang mengindikasikan tidak adanya variasi sama sekali dalam jawaban seluruh responden.

Tabel 12. Deskripsi Frekuensi Pengetahuan Tentang Skor Dan Waktu Serangan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
86-100	Sangat Baik	30	100
71-85	Baik	0	0
56-70	Cukup	0	0
41-55	Kurang	0	0
≥ 40	Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan data pada Tabel 12. yang mendeskripsikan frekuensi pengetahuan siswa tentang skor dan waktu serangan dalam permainan basket, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa, yang berjumlah 30 orang (100%), memiliki pengetahuan yang berada dalam kategori "Sangat Baik", karena semua nilai terkonsentrasi pada interval 86-100, sementara tidak ada satupun

siswa yang masuk dalam kategori "Baik", "Cukup", "Kurang", maupun "Sangat Kurang" karena frekuensi dan persentase untuk kategori-kategori tersebut adalah nol.

Tabel 13. Deskripsi Hasil Pengetahuan Tentang Fungsi Posisi Pemain

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Fungsi Posisi Pemain	30	100	100	0	100

Berdasarkan tabel 13. yang mendeskripsikan hasil pengetahuan tentang fungsi posisi pemain dalam permainan basket, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang menjadi sampel (N=30) memiliki tingkat penguasaan yang sempurna dan seragam terhadap materi tersebut, hal ini ditunjukkan oleh nilai minimum dan maksimum yang sama, yaitu 100, dengan standar deviasi 0 dan mean (rata-rata) sebesar 100, yang mengindikasikan tidak adanya variasi nilai dan semua peserta memperoleh skor pengetahuan yang ideal.

Tabel 14. Deskripsi Frekuensi Pengetahuan Tentang Fungsi Posisi Pemain

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
86-100	Sangat Baik	30	100
71-85	Baik	0	0
56-70	Cukup	0	0
41-55	Kurang	0	0
≥40	Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan tabel 14. mengenai deskripsi frekuensi pengetahuan tentang fungsi posisi pemain dalam permainan basket, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang berjumlah 30 orang atau 100% memiliki tingkat pengetahuan yang berada dalam kategori "Sangat Baik", karena semua nilai terkonsentrasi pada interval 86-100, sementara tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori Baik, Cukup, Kurang, maupun Sangat Kurang.

Tabel 15. Deskripsi Hasil Pengetahuan Tentang Isyarat Wasit

Variabel	N	Min	Max	SD	Mean
Isyarat Wasit	30	100	100	0	100

Berdasarkan tabel 15. yang mendeskripsikan hasil pengetahuan siswa tentang isyarat wasit dalam permainan basket, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang berjumlah 30 orang memiliki tingkat penguasaan yang sempurna dan seragam. Hal ini terbukti dari nilai minimum dan maksimum yang sama, yaitu 100, dengan mean (rata-rata) sebesar 100 dan standar deviasi 0, yang menunjukkan tidak ada variasi atau penyimpangan nilai sama sekali di antara seluruh responden.

Tabel 16. Deskripsi Frekuensi Pengetahuan Tentang Isyarat Wasit

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
86-100	Sangat Baik	30	100
71-85	Baik	0	0
56-70	Cukup	0	0
41-55	Kurang	0	0
≥ 40	Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan tabel 16. deskripsi frekuensi pengetahuan siswa tentang isyarat wasit dalam permainan basket, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa, yang berjumlah 30 orang (100%), memiliki pengetahuan yang berada dalam kategori "Sangat Baik", karena semua nilai berkumpul pada interval 86-100, sementara tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori Baik, Cukup, Kurang, maupun Sangat Kurang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata skor 92,74%. Data ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMA YPPK Taruna Bakti telah memiliki pemahaman yang kuat terhadap peraturan dasar permainan, jenis pelanggaran, jenis foul, waktu serangan, serta fungsi posisi pemain. Hasil ini membuktikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler berperan penting dalam memperkuat kompetensi kognitif siswa terhadap peraturan olahraga yang mereka tekuni. Tingginya tingkat pengetahuan ini sekaligus menjadi indikator bahwa proses pembelajaran dan pelatihan di bawah bimbingan pelatih berjalan efektif dan terarah.

Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Peraturan Permainan Bola Basket, Hasil penelitian menunjukkan bahwa 93,33% siswa berada pada kategori sangat baik dan 6,66% dalam kategori baik. Tidak ada siswa yang berada di kategori cukup, kurang, atau sangat kurang. Kondisi ini menandakan bahwa siswa tidak hanya memahami aturan permainan secara teori, tetapi juga telah menginternalisasi aturan tersebut dalam praktik bermain. Pengetahuan yang tinggi ini dapat disebabkan oleh pengalaman mereka mengikuti kompetisi antar sekolah seperti DBL Papua Series, yang menuntut pemahaman mendalam terhadap peraturan resmi FIBA dan PERBASI.

Aspek Peraturan Permainan Bola Basket yang Paling Banyak Tidak Dipahami Siswa, Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kelemahan utama masih terdapat pada aspek jenis pelanggaran dengan rata-rata nilai 79,33%. Beberapa kesalahan umum ditemukan pada pemahaman pelanggaran travelling, double dribble, dan three-second violation. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mengetahui istilah pelanggaran, namun penerapan teknisnya dalam situasi pertandingan masih perlu diperkuat. Kesalahan ini umumnya muncul karena kurangnya latihan berbasis simulasi perwasitan dan pembiasaan bermain dengan pengawasan wasit yang ketat.

Sementara itu, aspek lain seperti pengetahuan tentang jenis foul (rata-rata 88,66%), peraturan dasar permainan (90,43%), fungsi posisi pemain (100%), dan isyarat wasit (100%) menunjukkan hasil yang sangat tinggi. Terutama pada indikator fungsi posisi pemain dan isyarat wasit, seluruh responden memperoleh nilai sempurna. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatih telah menerapkan metode latihan yang menekankan pembagian peran dan komunikasi

visual di lapangan secara konsisten. Hal ini juga memperlihatkan adanya pembelajaran taktis yang baik di mana siswa memahami hubungan antara posisi, strategi, dan peraturan permainan.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Siswa, Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap peraturan permainan bola basket terbagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup minat dan motivasi siswa untuk mendalami bola basket serta pengalaman mereka dalam mengikuti pertandingan. Sementara faktor eksternal meliputi kualitas pembinaan pelatih, intensitas latihan, serta dukungan fasilitas sekolah. Kombinasi dari faktor-faktor ini berkontribusi besar terhadap tingginya skor rata-rata siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wicaksono dan Tamba (2023) yang menyatakan bahwa keteraturan latihan dan peran aktif pelatih menjadi determinan utama dalam peningkatan pemahaman peraturan olahraga.

Selain itu, keterlibatan pelatih dalam menjelaskan aturan permainan selama sesi latihan turut memperkuat pemahaman siswa. Pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis tetapi juga mencakup aspek kognitif dan peraturan permainan terbukti efektif. Metode seperti *learning by doing* dan simulasi pertandingan yang meniru kondisi nyata membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmat dan Amin (2019) yang menemukan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran teori langsung di lapangan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peraturan dibandingkan mereka yang hanya berlatih keterampilan teknis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SMA YPPK Taruna Bakti telah memiliki dasar pengetahuan yang kuat mengenai peraturan bola basket, namun pembinaan harus tetap berlanjut agar pemahaman tersebut tidak hanya berhenti pada tataran kognitif, melainkan terwujud dalam perilaku bermain yang sportif dan disiplin. Tingginya tingkat pengetahuan ini dapat menjadi model pembinaan ekstrakurikuler yang efektif bagi sekolah lain. Dengan pendekatan yang terintegrasi antara teori, praktik, dan karakter, kegiatan ekstrakurikuler bola basket diharapkan mampu mencetak siswa yang tidak hanya terampil dalam bermain, tetapi juga memahami dan menghormati nilai-nilai sportivitas yang terkandung dalam setiap peraturan permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Analisis Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Bola Basket pada Tim DBL SMA YPPK Taruna Bakti Kota Jayapura Tahun 2025”, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut: Tingkat pengetahuan siswa secara keseluruhan tergolong sangat baik.

1. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor 92,74% dengan 93,33% siswa berada pada kategori sangat baik dan 6,66% pada kategori baik. Tidak ditemukan siswa dengan kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMA YPPK Taruna Bakti telah berjalan secara efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap peraturan permainan bola basket.
2. Aspek peraturan yang paling banyak belum dipahami secara sempurna oleh siswa adalah jenis pelanggaran.
3. Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan bola basket terdiri atas faktor internal dan eksternal.

4. Strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap peraturan permainan adalah melalui pendekatan pembelajaran berbasis perwasitan (referee-based learning) dan media audiovisual.

Pelatih dapat menerapkan simulasi wasit dalam latihan, di mana siswa bergantian menjadi pengambil keputusan di lapangan. Selain itu, penggunaan video analisis pertandingan dapat memperkaya pengalaman belajar kognitif siswa. Penerapan strategi ini perlu diiringi dengan pembaruan materi sesuai peraturan FIBA dan PERBASI terbaru. Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa tingkat pengetahuan yang tinggi tidak hanya mendukung performa bermain siswa tetapi juga membentuk karakter sportif dan disiplin di lapangan. Pembinaan yang berimbang antara aspek teori dan praktik menjadi kunci utama keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- FIBA. (2023). *Official Basketball Rules 2023*. Geneva: Fédération Internationale de Basketball.
- Kemendikbud. (2020). *Permendikbud No. 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- PERBASI. (2022). *Peraturan dan Perwasitan Bola Basket Indonesia*. Jakarta: Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia.
- Rahmat, M. A., & Amin, L. (2019). Analisis Pemahaman Aturan Permainan Bola Basket pada Siswa Ekstrakurikuler di SMPN 3 Makassar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 133–141.
- Simanjuntak, H. P. (2021). Hubungan Pengetahuan Peraturan dengan Fair Play dalam Permainan Bola Basket di Kalangan Siswa SMA. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 57–65.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2020). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, P., Sayuti, S., Ridwan, M., Rekiaddin, L. O., & Anisa, A. (2020). Hubungan antara pengetahuan dan dukungan tenaga kesehatan dengan perilaku pemeriksaan payudara sendiri (sadari) pada wanita pasangan usia subur (pus). *Perilaku dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 2(2), 5.
- Wicaksono, R., & Tamba, H. (2023). Pengaruh Pembelajaran Ekstrakurikuler terhadap Pemahaman Peraturan Permainan Bola Basket. *Jurnal Kepelatihan dan Olahraga*, 8(1), 22–30.
- Yuliana, S. (2020). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Peraturan Permainan Bola Voli di SMA Negeri 1 Lahat. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5(1), 88–94.

Yusuf, M. (2024). Peranan Guru dalam Menyampaikan Materi Peraturan Olahraga kepada Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 102–110.