



**PENGARUH *JUMP SHOOT* DIDAHULUI *DRIBBLE* DAN
PASSING TERHADAP HASIL *JUMP SHOOT* PADA
TIM O2SN BOLABASKET PUTRA SMK KOTA
PEKALONGAN TAHUN 2013**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

oleh

Nuvanda Eka Safitri

6301409081

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

ABSTRAK

Nuvanda Eka Safitri. 2013. Pengaruh *Jump Shoot* Didahului *Dribble* dan *Passing* Terhadap Hasil *Jump Shoot* Pada Tim O2SN Bolabasket Putra SMK Kota Pekalongan Tahun 2013. Skripsi Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Semarang. Priyanto, S.Pd., M.Pd., Drs. Hermawan, M.Pd.

Kata Kunci : *Jump Shoot*, *Dribble* dan *Passing*

Memasukkan bola merupakan tujuan terakhir dari permainan bola basket. Oleh karena itu, *shooting* merupakan teknik terpenting untuk mencetak angka. Salah satu teknik dasar menembak yang cukup sulit dihalangi adalah *jump shoot*. Dalam melakukan tembakan *jump shoot* diperlukan kombinasi dari teknik dasar yang lain yaitu *passing* dan *dribble* untuk membawa bola mendekati ke ring dan membuat tembakan *jump shoot* menjadi lebih efektif.

Permasalahan dalam skripsi ini adalah : manakah yang lebih berpengaruh antara *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013.

Metode penelitian ini menggunakan metode *survey test*. Populasi yang diambil adalah pemain tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013. Sampel yang digunakan berjumlah 12 orang yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Data tes diperoleh menggunakan instrumen tes tembakan hukuman dari Imam Sodikun yang dimodifikasi. Data dianalisis secara deskriptif dengan mencari nilai *descriptive percentage*, membandingkan rata-rata nilai, serta membandingkan variabel menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan *jump shoot* yang didahului *dribble* dan *passing* pada sampel masuk dalam kategori “Kurang”. Diperoleh nilai rata-rata *jump shoot* yang didahului *passing* lebih tinggi yaitu 4,58, dibandingkan *jump shoot* yang didahului *dribble* yang hanya 3,92. Dari hasil uji *paired sample t-test* juga menunjukkan korelasi antara kedua variabel sebesar 0,646 dengan signifikansi sebesar 0,023, ini berarti tingkat signifikansi $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* adalah signifikan, serta dapat disimpulkan bahwa *jump shoot* dengan didahului *passing* lebih berpengaruh terhadap hasil *jump shoot* pada tim O2SN bolabasket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat mengajukan saran: 1) bagi pemain, lebih giat dan disiplin dalam berlatih, dalam penguasaan *jump shoot* terutama, 2) bagi pelatih dan guru olahraga, hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur kemampuan *jump shoot* serta bahan acuan membuat program latihan tahun-tahun kedepan.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nuvanda Eka Safitri

NIM : 6301409081

Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul :

“PENGARUH *JUMP SHOOT* DIDAHULUI *DRIBBLE* DAN *PASSING* TERHADAP HASIL *JUMP SHOOT* PADA TIM O2SN BOLABASKET PUTRA SMK KOTA PEKALONGAN TAHUN 2013. ”

Benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2013

Nuvanda Eka Safitri
NIM. 6301409081

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Priyanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 198006192005011002

Drs. Hermawan, M.Pd
NIP. 195904011988031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga

Drs. Hermawan, M.Pd
NIP. 195904011988031002

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Nuvanda Eka Safitri
NIM : 6301409081
Judul : Pengaruh *Jump shoot* Didahului *Dribble* dan *Passing* Terhadap Hasil *Jump shoot* Pada Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan Tahun 2013
Pada Hari, Tanggal : Selasa, 30 Juli 2013
Tempat : Lab PKLO, ruang 3 lantai 3

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 19591019 198503 1 001

Kumbul Slamet Budiyanto S.Pd.,M.Kes.
NIP. 19710909 199802 1 001

Dewan Penguji :

1. Drs. H. Margono, M.Kes. (Ketua) _____
NIP. 19601210 198601 1 001
2. Priyanto, S.Pd M.Pd. (Anggota) _____
NIP. 19800619 20050 1 1002
3. Drs. Hermawan, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19590401 198803 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS: Alam Nasyrh;5-6)

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Ibunda Ulfa Sutami, S.Pd.I., dan Ayahanda Nurul Falah, A.Md.Pd., yang terus berdo'a dan berjuang demi keberhasilanku.
2. Adikku Dini Muthia Sari dan Muhammad Alfarizi yang ikut menyemangati dalam penulisan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabatku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
4. Teman-teman PKLO '09
5. Almamater UNNES

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Jump Shoot* Didahului *Dribble* dan *Passing* Terhadap Hasil *Jump Shoot* Pada Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan Tahun 2013”.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha dari penulis semata, namun juga atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dan izin penulisan.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Priyanto, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Hermawan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PKLO FIK UNNES yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Kepala Dinas Kota Pekalongan serta Ketua MGMP Penjasorkes SMK Kota Pekalongan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian pada Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan tersebut.
8. Pelatih serta guru pendamping Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 yang telah memberikan izin penelitian, petunjuk, serta pengarahan, sehingga penelitian dapat terlaksana dengan lancar.
9. Tim pemain O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 yang bersedia menjadi sampel dalam penulisan ini.
10. Teman-teman PKLO angkatan 2009 yang telah membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang turut membantu dan mendoakan penulis dalam menyusun skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal atas kebaikan mereka selama ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Penegasan Istilah	7
1.5 Kegunaan Hasil Penelitian	9
1.6 Sumber Pemecahan Masalah	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1. Landasan Teori	12
2.1.1. Permainan Bola Basket	12
2.1.2. Teknik Dasar Dalam Permainan Bola Basket	13
2.1.2.1. Teknik Mengoper dan Menangkap	14
2.1.2.2. Teknik <i>Dribbling</i>	17
2.1.2.3. Teknik Tembakan (<i>Shooting</i>).....	20
2.1.2.4. Teknik Tembakan <i>Jump Shoot</i>	24

2.1.3. Tembakan <i>Jump shoot</i> Didahului <i>Dribble</i> dan <i>Passing</i>	26
2.1.3.1. Tembakan <i>Jump shoot</i> Didahului <i>Dribble</i>	26
2.1.3.2. Tembakan <i>Jump shoot</i> Didahului <i>Passing</i>	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	30
3.2. Variabel Penelitian	31
3.3. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	31
3.3.1. Populasi Penelitian	31
3.3.2. Sampael dan Teknik Pengambilan Sampel	32
3.4. Instrumen Penelitian	32
3.4.1. Tes <i>Jump Shoot</i> Didahului <i>Passing</i> dari Sisi Kanan	33
3.4.2. Tes <i>Jump Shoot</i> Didahului <i>Dribble</i>	34
3.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penelitian.....	35
3.6. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Hasil Penelitian	38
4.1.1. Analisis Deskripsi Data	38
4.1.2. Perhitungan Uji Perbedaan (<i>T-test</i>)	42
4.2. Pembahasan	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1. Simpulan	47
5.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Kriteria <i>Shooting</i>	38
4.2 Hasil Tes <i>Jump Shoot</i> didahului <i>Dribble</i> dan <i>Passing</i>	39
4.3 Rangkuman Data Hasil <i>Jump Shoot</i> didahului <i>Dribble</i> dan <i>Passing (Descriptive Statistics)</i>	40
4.4 Distribusi Hasil Tes <i>Jump Shoot</i> didahului <i>Dribble</i> dan <i>Passing</i>	40
4.5 <i>Paired Samples Correlations</i>	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Sikap menerima dan menjemput bola	15
Gambar 2.2 Tembakan <i>jump shoot</i>	26
Gambar 2.3 Fase pelaksanaan <i>jump shoot</i> didahului <i>dribble</i> pada sisi tangan yang kuat	27
Gambar 2.4 Fase persiapan dan fase pelaksanaan <i>jump shoot</i> didahului <i>passing</i> dari sisi kanan	28
Gambar 3.1 Diagram desain penelitian	31
Gambar 3.2 Skema tes <i>jump shoot</i> didahului <i>passing</i>	34
Gambar 3.3 Skema tes <i>jump shoot</i> didahului <i>dribble</i>	35
Gambar 4.1 Data survey tes <i>jump shoot</i> didahului <i>dribble</i> dan <i>passing</i>	42
Gambar 4.2 Diagram perbedaan rata-rata hasil tes kelompok I dan II	44

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Surat usulan dosen pembimbing	51
Lampiran 2	Surat penetapan dosen pembimbing	52
Lampiran 3	Surat ijin penelitian dari UNNES.....	53
Lampiran 4	Surat rekomendasi survey dari BAPPEDA.....	54
Lampiran 5	Surat rekomendasi dari DINDIKPORA	55
Lampiran 6	Surat keterangan penelitian dari MGMP PENJASORKES	56
Lampiran 7	Daftar identitas subjek penelitian	57
Lampiran 8	Tabel skoring <i>jump shoot</i> didahului <i>dribble</i>	58
Lampiran 9	Tabel skoring <i>jump shoot</i> didahului <i>passing</i>	59
Lampiran 10	Tes Uji Instrumen Pertama	60
Lampiran 11	Tes Uji Instrumen Kedua	61
Lampiran 12	Tabel hasil tes reliabilitas tes <i>jump shoot</i>	62
Lampiran 13	Reliabilitas tes <i>jump shoot</i>	63
Lampiran 14	Dokumentasi	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Aktivitas olahraga dalam kegiatan manusia sangat penting karena melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak kepribadian, disiplin dan sportivitas yang pada akhirnya membentuk manusia yang berkualitas (Imam Sodikun, 1992:2). Salah satu olahraga yang dewasa ini semakin populer di Indonesia adalah olahraga bola basket. Semenjak Dr. James Naismith menciptakan permainan ini, hingga kini bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh para remaja khususnya pelajar dan mahasiswa serta sebagian kecil kelompok lain.

Sejalan dengan perkembangan permainan bolabasket yang makin populer di Indonesia, banyak klub-klub bola basket yang bermunculan dan turnamen-turnamen yang dilaksanakan baik antar klub maupun antar sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini merupakan bukti nyata bahwa perhatian pemerintah, masyarakat, dan swasta semakin meningkat demi kemajuan dan peningkatan pencapaian prestasi permainan bolabasket.

Salah satu bukti dukungan serta perhatian pemerintah terhadap olahraga ini demi pencapaian prestasi basket dikalangan pelajar diwujudkan dalam bentuk diselenggarakannya kompetisi-kompetisi bola basket tingkat pelajar dalam lembaga pendidikan mulai dari lingkup kabupaten/kota, karesidenan, provinsi,

hingga nasional. PERBASI (Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) yang merupakan induk organisasi olahraga bola basket serta berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, menyelenggarakan kejuaraan bola basket yang rutin tiap tahunnya, dimulai dari lingkup daerah guna mencari bibit-bibit atlet daerah.

Salah satu kejuaraan yang diadakan rutin setiap tahunnya oleh Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga adalah POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah). Kejuaraan POPDA ini bertingkat, dimulai dari wilayah kota/kabupaten, kemudian berlanjut ke tingkat karesidenan. Peserta yang lolos bisa mewakili daerah ke tingkat provinsi hingga nanti berlaga ditingkat nasional.

Selain POPDA, ada pula kejuaraan bola basket pelajar yang diperuntukkan khusus tingkat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Sesuai visi misi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Jateng, yaitu “Menjadi lembaga profesional dalam mewujudkan pemuda dan olahraga Jawa Tengah yang berprestasi, berdaya saing, dan berbudaya dalam rangka pembentukan karakter bangsa”, Dindikpora Provinsi Jawa Tengah menyelenggarakan kejuaraan bola basket antar pelajar SMK tingkat Jawa tengah yang lebih populer disebut Olimpiade Olahraga Sekolah Nasional (O2SN).

Satu tujuan dengan penyeleggaraan kejuaraan POPDA, pada jenjang SMK, Dinpora juga menyelenggarakan kejuaraan O2SN guna mencari bibit-bibit atlet daerah. Dimulai dari tingkat kota/kabupaten, hingga tingkat provinsi, yang kemudian diseleksi untuk mewakili ke tingkat Nasional. Salah satu kota yang mempersiapkan atletnya untuk mengikuti kejuaraan ini adalah Kota Pekalongan.

Menghadapi *event* O2SN tingkat Jawa tengah ini, kota Pekalongan mempersiapkan atletnya untuk ikut berpartisipasi dalam kejuaraan tersebut. Tidak terkecuali dalam cabang olahraga bola basket. Sama halnya dengan cabang olahraga lain, dalam cabang olahraga bola basket kota Pekalongan juga mengadakan seleksi pemain yang diikuti oleh beberapa pemain basket dari seluruh SMK se-Kota Pekalongan, dan pemain yang lolos merupakan pemain-pemain yang menguasai kemampuan teknik dasar dalam permainan bola basket yang lebih daripada lainnya.

Beberapa teknik dasar yang harus dikuasai mencakup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan *catching* (menangkap), *dribble* (menggiring bola), *rebound*, bergerak tanpa bola, serta bertahan (*defense*).

Tujuan terakhir dari permainan bola basket adalah memasukkan bola, karena dengan terjadinya gol atau bola masuk maka terjadi angka. Oleh karena itu *shooting* merupakan teknik terpenting untuk mencetak angka dalam olahraga permainan bola basket.

Adapun teknik-teknik dasar *shooting* menurut Danny Kosasih (2008:50) yaitu: 1) *Lay up shoot*, 2) *One hand set shoot*, 3) *Jump shoot*, 4) *Free throw shoot*, 5) *Three point shoot*, dan 6) *Hook shoot*. Sedangkan *jump shoot* itu sendiri adalah jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada titik tertinggi lompatan.

Tembakan *jump shoot* yang merupakan salah satu teknik tembakan yang cukup sulit dihalangi harus mampu dikuasai dengan baik. Ada beberapa bentuk latihan untuk membantu meningkatkan kemampuan *jump shoot*, diantaranya :

1. *Drive and Jump Shoot*

Drive and jump shoot merupakan *jump shoot* dasar yang dilakukan dengan didahului gerakan men-*dribble* bola, dengan tujuan untuk melakukan *drive* masuk ke area pertahanan lawan dan menembakkan bola ke ring dengan gerakan *jump shoot*.

2. *Standing Jump Shoot*

Standing jump shoot merupakan latihan *jump shoot* dalam posisi bebas. Gerakan dalam latihan ini adalah pemain menerima *passing* dalam daerah kosong dan kemudian melakukan *jump shoot*.

3. *No Charge Jump Shoot*

No charge jump shoot adalah latihan *jump shoot* dengan penjagaan *man to man*, namun pemain diharuskan untuk mampu melakukan *shoot* tanpa terkena *offensive foul* (melakukan *vertical jump*, dan bukan melompat ke depan yang mengakibatkan *offensive foul*). Untuk melatih ini dapat menggunakan bantuan media kursi atau meja.

4. *Quick Stop Jump Shoot*

Quick stop jump shoot merupakan latihan *jump shoot* yang dilakukan secara kilat. Ketika pemain berlari kemudian menerima *passing*, langsung melakukan *jump shoot* mendahului penjagaan lawan. Latihan *jump shoot* ini memfokuskan pada *timing*, dan *acceleration jump*. Maksudnya adalah bagaimana pemain mampu melatih ketepatan waktu menembak dan juga percepatan tembakan sehingga mereka mampu melompat lebih cepat daripada *block* lawan.

5. *Quick stop with defense*

Quick stop with defense merupakan variasi bentuk latihan dari *quick stop jump shoot*, dimana hanya ditambahkan pemain bertahan yang berada di dekat ring dan berusaha menekan pemain yang akan melakukan *jump shoot*. (www.mademan.com/mm/5-jump-shot-drills.html)

Tim bola basket putra O2SN SMK Kota Pekalongan telah berhasil masuk dalam 8 besar pada tahun pertama dan kedua (tahun 2011-2012) keikutsertaannya dalam event O2SN tingkat provinsi ini. Guna mencapai target masuk dalam urutan 3 besar pada O2SN tahun 2013 ini, pelatih mempersiapkan timnya agar lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya. Diakui pelatih saat wawancara dengan peneliti pada tanggal 22 Desember 2012 lalu, kualitas pemain pada tahun ini mengalami penurunan dibandingkan tahun sebelumnya, terutama pada penguasaan teknik *shooting*. Namun pelatih tetap berharap untuk jangka waktu latihan 3 bulan kedepan, para pemain lebih giat lagi dalam berlatih agar benar-benar bisa mencapai target masuk dalam 3 besar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian survey pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 mengenai teknik tembakan *jump shoot* yang dikombinasikan dengan teknik *dribble* dan *passing*, karena kedua teknik ini merupakan teknik dasar dalam permainan bola basket yang digunakan untuk membawa bola menuju ke daerah penyerangan mendekati ring. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti mengambil judul, “Pengaruh *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* terhadap

hasil *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013”.

Adapun alasan pemilihan judul dalam penelitian ini adalah:

1. Tembakan *jump shoot* merupakan tembakan yang sangat efektif dilakukan untuk menghindari *shooting* yang dihalangi.
2. Ada beberapa cara melakukan *jump shoot*, diantaranya adalah dengan men-*dribble* bola dan *passing* (operan) dari kawan, untuk mengetahui pengaruh kedua teknik tersebut terhadap hasil *jump shoot* maka perlu dilakukan tes.

1.2. Permasalahan

Dalam sebuah penelitian terdapat suatu permasalahan yang perlu untuk diteliti, dianalisa dan diusahakan pemecahannya. Setelah memperhatikan uraian latar belakang permasalahan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Manakah yang lebih berpengaruh antara *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013?.”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara *jump shoot* dengan didahului *dribble* dan *jump shoot*

didahului *passing* terhadap hasil *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013.

1.4. Penegasan Istilah

Menghindari salah penafsiran dalam memberi pengertian yang dimaksud dalam judul skripsi, maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting, dengan demikian ada kesamaan pendapat dalam memberikan penafsiran sehingga perlu adanya penegasan istilah yang meliputi :

1.4.1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Depdikbud, 2007:849). Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari *jump shoot* yang dilakukan dengan didahului *dribble* dan *passing* sebelum menembak dalam permainan bola basket.

1.4.2. *Jump shoot*

Jump shoot adalah suatu cara untuk menembakkan bola ke basket (keranjang). Sebenarnya teknik tembakannya sama dengan menembak dengan satu atau dua tangan hanya ada dua penyesuaian dasar. Pada *jump shoot* bola ditembakkan setelah melompat dan bukan sambil melompat. Menurut Danny Kosasih (2008 : 51), tembakan *jump shoot* merupakan jenis tembakan dengan menambahkan lompatan pada saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi

lompatan. *Jump shoot* dapat dilakukan dengan tembakan satu tangan atau dua tangan. Dan dalam penelitian ini *jump shoot* yang dilakukan adalah dengan tembakan satu tangan.

1.4.3. *Dribble*

Dribble adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain. Tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola (PB PERBASI, 2006:18). *Dribble* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *speed dribble*.

1.4.4. *Passing*

Passing berarti mengoper bola. Operan merupakan teknik dasar pertama. Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakukan tembakan (Nuril Ahmadi, 2007:13). *Passing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *chest pass*, dimana ketika menerima bola dari kawan ditambah dengan gerakan *jump stop*.

1.4.5. Hasil

Hasil menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pendapatan, perolehan (Depdiknas, 2008:486). Jadi yang dimaksud adalah sesuatu yang didapat (poin) dari melakukan tembakan *jump shoot*.

1.4.6. Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan

Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan merupakan tim bentukan dari MGMP Penjasorkes SMK Kota Pekalongan untuk

persiapan kejuaraan Olimpiade Olahraga Sekolah Nasional (O2SN) tingkat Provinsi. Tim ini terdiri dari pemain-pemain basket putra pilihan dari seluruh SMK se-Kota Pekalongan. Jumlah pemain yang tergabung dalam tim ini adalah 12 orang, dan akan diseleksi lagi ketika mendekati waktu kejuaraan dengan jumlah pemain yang lolos seleksi berdasarkan jumlah pemain dalam peraturan pertandingan yang telah ditentukan.

1.5. Kegunaan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan hasil penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis,
 - a. Memberi sumbangan pengembangan pengetahuan, khususnya bagi mahasiswa kepelatihan olahraga spesialisasi bolabasket.
 - b. Sebagai kajian bagi peneliti selanjutnya yang lebih relevan.
2. Secara praktis,
 - a. Dapat menjadi pertimbangan bagi pelatih untuk menyusun metode dan program latihan yang tepat dengan mengetahui pengaruh *dribble* dan *passing* sebagai awalan *jump shoot* terhadap hasil *jump shoot* pada tim untuk mengasah kemampuan *jump shoot* sehingga dapat meningkatkan prestasi tim dalam suatu pertandingan bolabasket.

1.6. Sumber Pemecahan Masalah

Jump shoot merupakan salah satu jenis tembakan yang efektif dan sulit dihalangi. Tembakan *jump shoot* telah terbukti sangat luas penggunaannya dalam bola basket. Apabila seorang pemain bola basket mampu menguasai bola dan melakukan tembakan *jump shoot* dengan baik, akan menjadi ancaman yang berbahaya bagi lawan-lawannya untuk mencetak angka setiap saat. Sebab pemain tersebut dapat melakukan tembakan yang dilakukan dengan melompat, *release* bola ketika berada pada posisi lompatan tertinggi. Hal ini dapat menghindari resiko *blocking* dari lawan. Melalui hasil tembakan, sangat menentukan menang kalahnya suatu regu, oleh karena itu tembakan *jump shoot* yang merupakan salah satu teknik tembakan yang cukup sulit dihalangi maka harus mampu dikuasai dengan baik. Dalam melakukan tembakan *jump shoot* diperlukan kombinasi dari teknik dasar yang lain yaitu *passing* dan *dribble* untuk membawa bola mendekat ke ring dan membuat tembakan *jump shoot* menjadi lebih efektif.

Passing berarti mengoper bola. Operan merupakan teknik dasar pertama. Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakukan tembakan (Nuril Ahmadi, 2007:13). Salah satu jenis tembakan yang dapat dilakukan adalah *jump shoot*. Dengan bola yang di-*passing* kawan, seorang pemain dapat dengan bebas mencari posisi yang kosong untuk melakukan tembakan *jump shoot*. Selain itu juga tembakan yang dilakukan akan lebih cepat sehingga memungkinkan tembakan akan lebih akurat.

Dribble adalah gerakan yang harus mengarah pada ring. Namun *dribble* juga dapat menjadi cara untuk membuka peluang bagi pemain lain agar mendapat ruang untuk mencetak skor (Danny Kosasih, 2008:38). Tembakan *jump shoot* yang didahului dengan *dribble* sangat baik untuk menghasilkan angka karena dengan melakukan *dribble* pemain dapat menentukan apakah ia akan mengoper atau melakukan tembakan. Dengan pemain melakukan *dribble* juga akan menciptakan ruang untuk menembak jika melakukan gerakan tipuan dengan cepat. Kecepatan dan ketepatan gerakan tangan saat mengambil bola pada akhir pantulan untuk ditembakkan, serta posisi keseimbangan kaki tumpuan sangat mempengaruhi keberhasilan *jump shoot* yang dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket diciptakan pada bulan desember 1891 oleh Dr. James Naismith, seorang anggota sekolah pelatihan YMCA di Springfield Massachusetts atau yang dikenal dengan *Springfield College*. Naismith menciptakan permainan bola basket atas tugas yang diberikan oleh Dr. Luther Gulik, Direktur Departemen Pendidikan Fisik, untuk membentuk suatu permainan yang dapat dimainkan dalam ruangan musim dingin. Bola basket segera terkenal dan tersebar cepat di seluruh dunia oleh perjalanan para lulusan sekolah YMCA (*Young Mens Christian Association*). Pada tanggal 18 Juni 1932 terbentuk Federasi Bola Basket Internasional yang diberi nama "*Federation International de Basketball Amateur*" (FIBA) dengan Leon Bounfard sebagai Presidennya dan Williams Jones sebagai Sekretaris Jendral. Untuk pertama kalinya pada tahun 1936 bola basket dipertandingkan dalam Olimpiade di Jerman dan diikuti 21 negara.

Di dalam buku Peraturan Permainan Bolabasket yang diterbitkan oleh PB PERBASI (1995:11) lapangan tempat bermain harus persegi panjang dan datar, permukannya keras dan bebas dari segala rintangan. Untuk turnamen resmi yang diselenggarakan oleh FIBA, ukuran lapangan harus memiliki panjang 28 meter dan lebar 15 meter yang diukur dari bagian sebelah dalam garis batas lapangan

(*boundary line*). Mempunyai 2 buah papan pantul yang terbuat dari kayu atau bahan tembus pandang dengan tebal 3 cm. Memiliki ukuran lebar 180 cm dan tinggi 105 cm. Pada bagian dalam papan terdapat ring atau keranjang basket dengan diameter 45 cm, jarak keranjang dari lantai adalah 305 cm.

Bola yang digunakan adalah bola yang bundar terbuat dari kulit, karet atau sintetis, kelilingnya antara 75-78 cm dengan berat antara 600-650 gram. Bola dipompa secukupnya sehingga kalau dijatuhkan dari ketinggian 180 cm pantulannya antara 120-140 cm (Imam Sodikun, 1992:84). Ada 3 ukuran bola menurut kelompok pemain, yaitu bola ukuran 5 adalah untuk pemain tingkat Sekolah Dasar baik putra maupun putri. Bola ukuran 6 untuk pemain tingkat Sekolah Menengah Pertama putra dan putri, serta pemain putri senior. Bola 7 dipakai untuk kelompok pemain putra Sekolah Menengah Atas dan putra senior.

2.1.2. Teknik Dasar dalam Permainan Bola Basket

Seperti halnya cabang olahraga yang lain, dalam permainan bola basket juga dikenal adanya teknik-teknik dasar dalam permainan atau dengan kata lain cara-cara memainkan bola menuju kepermainan yang sesungguhnya. Walaupun pada nantinya teknik-teknik itu akan berkembang sesuai dengan kemahiran individual dari masing-masing pemain yang tentunya mempunyai *skill* yang berbeda, tetapi tentang teknik-teknik dasar adalah perlu untuk dipelajari, terutama bagi mereka yang baru belajar.

Penguasaan teknik dasar dalam permainan bola basket sangat diutamakan dalam pencapaian prestasi yang optimal. Imam Sodikun mengatakan bahwa “penguasaan teknik dasar dalam bola basket harus didahulukan”. Penguasaan

teknik dasar yang benar akan menunjang ketrampilan selanjutnya. Teknik dasar tersebut adalah :

1. Teknik melempar dan menangkap,
2. Teknik menggiring bola,
3. Teknik menembak,
4. Teknik gerakan berporos (*pivot*) dan olah kaki (*foot work*),
5. Teknik *lay up shoot*,
6. Teknik merayah (*rebound*)

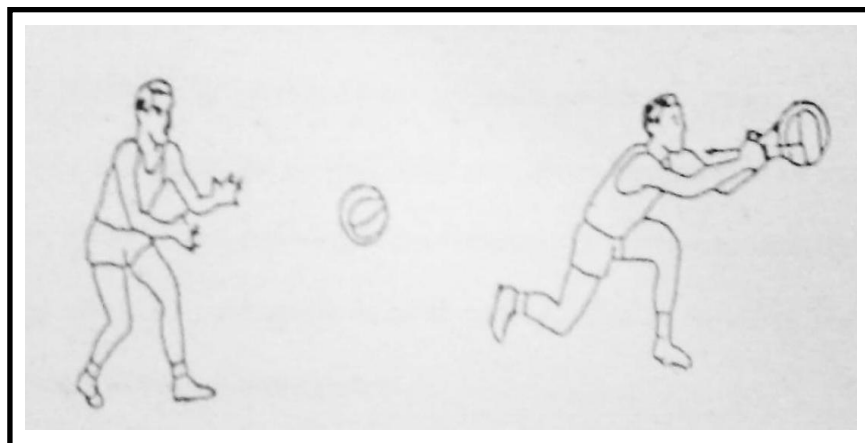
Apabila keenam teknik dasar tersebut telah dikuasai dengan baik oleh seorang pemain, maka ia sudah dapat bermain dengan baik pula. Kelanjutan prestasinya tinggal memperbanyak latihan ulang (*drill*) sehingga menjadi gerakan yang otomatis dapat tercapai. Tugas para guru olahraga adalah memberikan teknik-teknik dasar yang benar (Imam Sodikun, 1992:47-48).

2.1.2.1. Teknik Mengoper dan Menangkap

Mengoper dan menangkap dalam permainan bola basket merupakan keahlian paling dasar yang sering diabaikan, padahal dalam kenyataannya teknik operan dan tangkapan besar peranannya dalam menentukan kemenangan dalam suatu pertandingan bola basket. Teknik melempar dan menangkap (*passing and catching*) jika dikuasai dengan penerapan teknik yang benar merupakan ancaman bagi musuh karena dapat merusak konsentrasi lawan dan sangat menolong bagi rekan satu tim dalam mencetak angka. Sebuah tim yang mampu mengontrol bola dengan *passing and catching* yang baik punya kesempatan luas mencetak angka dan memenangkan pertandingan.

Mengoper dan menangkap bola merupakan dua unsur yang sulit dipisahkan, sebab untuk melakukan lemparan biasanya dimulai dari menangkap bola lebih dulu (Imam Sodikun, 1992:56). Dalam usaha menangkap bola, ditekankan untuk menjemput bola bukan menunggu. Untuk melakukan tangkapan bola ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Sikap kaki berdiri kuat dengan kedua tangan lurus kedepan dan kedua telapak tangan juga menghadap kedepan serta jari-jari tangan terbuka (ibu jari tangan saling mendekat).
2. Setelah bola menyentuh ujung jari dan telapak tangan dengan cara mengerem bawalah bola ke dada dan tahanlah dengan cengkraman bola yaitu semua telapak tangan dan permukaan jari-jarinya menempel dengan bola di samping kanan dan kiri.
3. Selanjutnya kuasailah bola dengan baik sambil menunggu gerakannya berikutnya (melempar, menggiring, menembak). (Lihat gambar 1.1)



Gambar 2.1
Sikap menerima dan menjemput bola
(Imam Sodikun, 1992:157)

Dalam permainan bola basket perlu diketahui beberapa teknik gerakan *passing* yang didasarkan pada kesempatan yang didapat dalam melakukan serangan ke lawan, diantaranya :

1. Operan dada dengan dua tangan (*chest pass*)

Operan dengan dua tangan merupakan operan yang sangat sering dilakukan oleh pemain. Operan ini sangat tepat untuk operan jarak pendek dengan perhitungan demi kecepatan dan kecermatan, bila teman yang akan menerima bola tidak dijaga dengan ketat. Jarak yang paling baik untuk lemparan ini adalah antara 4-7 meter, tergantung kepada kemampuan atau kekuatan melempar. Untuk melaksanakan operan ini posisi bola didepan dada. (Imam Sodikun, 1992 :49)

2. Operan atas kepala (*over head pass*)

Operan ini juga dilakukan dengan dua tangan dan bola berada diatas kepala agak kebelakang. Terutama dilakukan oleh pemain jangkung (tinggi) untuk menghindarkan bola dari rebutan lawan. Operan ini juga sangat efektif, dan bila diperlukan mengoperkan bola dengan segera pada saat menerima bola dalam posisi tinggi. Untuk melaksanakan operan ini pada dasarnya sama dengan operan dada hanya posisi letak bola yang berbeda yaitu di atas (Imam Sodikun, 1992:51)

3. Operan pantulan (*bounce pass*)

Operan pantulan ini juga dilakukan dengan menggunakan dua tangan dalam posisi bola berada di depan dada. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan disamping kiri atau

kanan lawan. Hal ini tentu dilakukan dengan jalan bola yang cepat, sebab tidak tentu akan tertahan oleh lawan. Untuk melaksanakan operan ini pada dasarnya sama dengan operan dada hanya pada saat melepaskan bola dipantulkan ke bawah (Imam Sodikun, 1992:52).

4. Operan samping (*side pass*)

Operan samping ini dilakukan dengan satu tangan, namun sebelum melemparkan, bola juga tetap dipegang dengan dua tangan. Operan ini gerakannya lebih wajar sebab dapat lebih kuat dan lebih jauh oleh karena itu dapat digunakan untuk jarak sedang dan jarak jauh (lebih dari 7 meter) (Imam Sodikun, 1992:53).

5. Operan lengkung samping (kaitan)

Operan kaitan ini adalah senjata yang ampuh untuk pemain yang berpawakan pendek, tetapi ingin mencoba mengoperkan bola melewati diatas pemain lawan yang jauh lebih tinggi. Operan ini juga dapat digunakan dalam situasi-situasi sulit yang timbul akibat penjagaan yang keras dari lawan, sedang operan-operan lain sulit dilakukan (Imam Sodikun, 1992:54).

Pada penelitian teknik *passing* yang digunakan adalah operan dada dengan dua tangan (*chest pass*) dari sisi kanan.

2.1.2.2. Teknik *Dribbling*

Menggiring bola atau *dribbling* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari permainan bola basket dan penting bagi permainan individual. Menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan oleh peraturan untuk membawa lari

bola lebih dari satu langkah, asal bola sambil dipantulkan baik dengan berjalan maupun dengan berlari. Pada awalnya bola harus lepas dari tangan sebelum kaki diangkat dari lantai, sementara men-*dribble* tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dua tangan atau bola diam dalam genggaman tangan. Hal tersebut juga dapat dilakukan oleh seorang pemain yang dengan bolanya ingin mendekati ring dan memasukkannya (Imam Sodikun, 1992:57).

Teknik menggiring bola dimulai dari memegang bola dengan dua tangan, tangan kanan menghadap ke bawah, diatas bola tangan kiri menyangga bola di depan bawah, bagi pemain yang kidal bisa sebaliknya. Sikap berdiri rileks, kaki kiri sedikit di depan kaki kanan dan badan agak condong ke depan. Bola dipantulkan ke lantai dengan lecutan jari, dan gerakan tangan mengikuti. Setelah melambung dari lantai tahan dengan tangan lalu pantulkan kembali begitu seterusnya.

Ada beberapa macam jenis *dribble* yang sering digunakan (PB PERBASI, 2006:18), diantaranya :

1. *Change of pace dribble*

Dribble ini adalah yang paling umum dalam bola basket dan digunakan untuk membuat pemain bertahan berpikir bahwa pelaku *dribble* akan memperlambat atau mempercepat tempo *dribble*, atau mencari teman se-tim untuk mengoper tapi tetap mempertahankan *dribble*, dan melewati pemain bertahan dengan kecepatan penuh

2. *Low or control dribble*

Dribble ini dilakukan setiap kali pemain dijaga ketat. Tipe *dribbling* ini hanyalah menjaga bola tetap rendah dan terkontrol. Bola di-*dribble* di sisi tubuh, jauh dari pemain bertahan. Telapak tangan yang men-*dribble* dijaga tetap di atas bola.

3. *High or speed dribble*

Ketika pemain berada di lapangan terbuka dan harus bergerak secepatnya dengan bola, maka ia akan menggunakan *dribble* ini. Ketika berlari dengan cepat, pemain akan mendorong bola di depannya dan membiarkannya melambung ke atas sampai setinggi pinggulnya. Tangan yang men-*dribble* tidak berada tepat di atas bola, melainkan di belakangnya.

4. *Crossover dribble*

Dribble dengan satu tangan, yang kemudian saat mendekati pemain bertahan akan mendorong bola melewati tubuhnya ke arah tangannya yang lain. Gerakan ini sangat bagus untuk memperdaya pemain bertahan, namun bola bisa dicuri bila tidak dilakukan dengan baik karena bola tidak terjaga.

5. *Behind the back dribble*

Jenis *dribble* ini digunakan ketika pemain mengganti arah supaya terbebas dari pemain bertahan. Bola digerakkan dari satu sisi tubuh ke sisi lain dengan mengayunkannya di belakang tubuh.

6. *Between the legs dribble*

Dribble ini adalah cara cepat untuk memindahkan bola dari tangan satu ke tangan yang lain melewati sela kaki. Dilakukan ketika pen-*dribble* dijaga dengan ketat atau ia ingin mengganti arah.

7. *Reverse dribble*

Dribble yang dikenal dengan *spin dribble* atau *roll dribble* ini, juga salah satu jenis *dribble* yang dilakukan untuk mengganti arah dan memantulkan bola dari tangan satu ke tangan lain ketika dijaga dengan ketat. Supaya efektif, *dribble* ini harus dilakukan dengan cepat saat pen-*dribble* mendorong bola ke lantai dan berputar mengelilingi pemain bertahan.

Dalam penelitian teknik *drbble* yang digunakan adalah *high or speed dribble* yang dilakukan dari garis tengah lapangan.

2.1.2.3. Teknik Tembakan (*Shooting*)

Menurut Wissel (2000:43), *shooting* adalah keahlian yang sangat penting didalam olahraga bola basket, teknik dasar seperti operan, *dribbling*, bertahan dan *rebouncing* mungkin mengantar anda memperoleh peluang besar mencetak angka. Oleh karena itu setiap regu yang menguasai bola selalu mencari kesempatan untuk dapat melakukan *shooting*. Maka unsur *shooting* dalam permainan bola basket merupakan teknik dasar yang harus dipelajari dengan baik dan benar serta ditingkatkan kemampuan dan ketrampilannya dengan latihan.

Untuk mendapatkan gerakan *shooting* yang benar guna menghasilkan tembakan yang akurat, Danny Kosasih (2008:48) menjelaskan mengenai beberapa mekanisme *shooting*, yaitu :

1. *Balance*

Shooting yang baik bermula dari posisi kaki yang siap (*triple threat position*).

2. *Target*

Ring adalah target *shooting*, maka fokus pandangan kita adalah *shooting*.

3. *Shooting hand*

Cengkram bola dengan mantap dan lebarkan jari-jari dengan nyaman, kecuali bagian telapak tangan tidak menyentuh bola. Tekukan pergelangan tangan tidak melebihi 70° . Kunci siku pada posisi huruf L. Kesalahan *shooting* sering terjadi karena siku sebagai penopang terbuka ke samping.

4. *Balance hand*

Tangan pendukung ini hanya digunakan untuk menjaga keseimbangan memegang bola sebelum bola meninggalkan tangan. Kesalahan sering terjadi saat mencengkram bola, dimana ibu jari ikut mendorong bola saat *shooting*.

5. *Release*

Teori ini mengajarkan bagaimana melepas bola dengan *back spin*. Hindari kebiasaan tidak melihat target tapi melihat bola. Agar bola dapat *back spin* gunakan jari-jari untuk menekan bola ke atas, sesaat sebelum

bola dilepaskan.

6. *Follow through*

Langkah terakhir *shooting* yang baik adalah pergerakan tangan dengan mengikuti ke arah ring. Siku tetap dikunci dan gunakan tenaga dorongan terakhir dari pergelangan tangan.

Ada beberapa macam teknik gerakan *shooting* yang sering digunakan. Disebutkan dalam buku yang diterbitkan oleh PB PERBASI (2006:23-27) beberapa teknik *shooting* tersebut adalah :

1. *Set shoot*

Tembakan ini jarang dilakukan pada permainan biasa. Karena bila penembak tidak melompat, maka tembakannya akan mudah dihalangi. Umumnya tembakan ini dilakukan saat lemparan bebas atau bila memungkinkan untuk menembak tanpa rintangan.

2. *Lay up shoot*

Lay up adalah hal yang harus dipelajari dalam permainan bola basket. Dalam situasi persaingan, jenis tembakan ini harus bisa dilakukan pemain baik dengan tangan kanan maupun kiri. *Lay up* dilakukan diakhir *dribble*. Pada jarak beberapa langkah dari ring, pen-*dribble* secara serentak mengangkat tangan dan lutut ke atas ketika melompat ke arah keranjang.

3. *Underhand shoot*

Tembakan ini adalah jenis tembakan *lay up* ketika penembak, setelah penembak melompat ke arah keranjang, mengangkat lengan dan mengangkat tangannya ke atas untuk menjauhkan bola dari pemain

bertahan.

4. *Jump shoot*

Tembakan ini paling sering dilakukan dibandingkan jenis tembakan lainnya. Tembakan ini sulit dihalangi karena dilakukan dititik tertinggi lompatan vertikal penembak.

5. *Hook shoot*

Tembakan *hook* adalah tembakan lemah dan akurat serta merupakan gerakan *low-post* yang baik. Bisa dilakukan dengan benar maka tembakan ini sulit dihalangi, karena tangan yang menembak berada jauh dari pemain bertahan. Bahkan ketika dijaga oleh pemain yang tinggi.

Tembakan *hook* selalu diawali dengan pemain memungungi keranjang. Sama seperti *jump shoot*, tembakan ini sangat tergantung keseimbangan tubuh, untuk melakukan tembakan *hook* dengan tangan kanan, pemain ber-*pivot* ada kaki kanan dan melangkah dengan kaki kiri. Kemudian ia mengangkat lutut kanannya ke atas dan secara bersamaan mengangkat tangan kanannya yang melempar ke atas dan melepas bola dengan melepaskan pergelangannya. Bila dilakukan dengan lompatan kedua kaki, maka tembakan ini disebut *jump hook*.

6. *Dunking*

Tembakan *dunk* dulunya dianggap suatu atraksi istimewa yang dilakukan pemain-pemain tinggi. Saat ini tembakan tersebut sudah umum. Keuntungannya adalah tembakan ini dilakukan tanpa lompatan jauh sehingga sulit dihalangi. Tembakan *dunk* adalah gerakan menyerang yang

mengagumkan dan dapat mengobarkan semangat tim serta menjatuhkan moral lawan dengan cepat. *Dunking* dapat dilakukan dengan satu atau dua tangan, dari depan atau belakang.

7. *Reverse lay up shoot*

Tembakan *lay up* ini memakai *ring* dan *backboard* untuk menjaga penembak dari pemain bertahan yang berusaha menghalang tembakan dari belakang. Tembakan ini baik dilakukan setelah penetrasi disepanjang garis belakang atau ketika pemain menerima bola didalam daerah terlarang dengan posisi memunggungi keranjang.

8. *Tapping (tip-in)*

Tap-in bukanlah suatu tembakan. Gerakan ini hanya terdiri dari kibasan lemah ujung jari. Ketika bola memantul dari ring, ujung jari diletakkan bagian bawahnya dan kemudian dengan lembut bola didorong ke atas dan ditepuk ke arah *ring* atau *backboard*. Dibutuhkan pemilihan waktu yang tepat dan kemampuan melompat yang baik untuk melakukannya.

2.1.2.4. Teknik Tembakan *Jump Shoot*

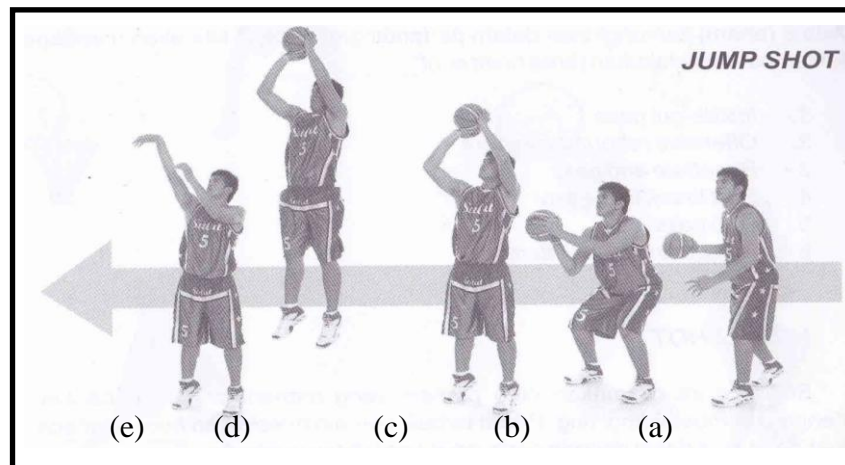
Jump shoot sama dengan menembak dengan satu tangan hanya ada dua penyesuaian dasar. Pertama pada tembakan melompat anda angkat bola lebih tinggi dan menembak setelah melompat, dan bukan menembak bersamaan dengan melompat. Kedua tempatkan bola antara telinga dan bahu anda namun angkat bola, lihatlah sasaran dari bawah bola (dan bukannya diatas bola seperti pada menembak dengan satu tangan). Tempatkan lengan bawah anda pada sudut kanan

dengan lantai atau lebih tinggi. Lompatlah tegak lurus dengan dua kaki, luruskan sepenuhnya pergelangan kaki, lutut, punggung dan bahu jangan limbung ke depan, belakang, atau samping (Wissel, Hal, 2000:55).

Menurut Danny Kosasih (2008:51) *jump shoot* merupakan jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi lompatan. Ada yang perlu diperhatikan saat melakukan *jump shoot* yaitu pemain harus mulai dari lantai (*quick stance*) lalu melompat dan menjaga *verticality*.

Beberapa prinsip pelaksanaan tembakan *jump shoot* adalah :

1. Mengambil sikap awalan dengan merendahkan badan (sikap *quick stance*)
2. Bola dipegang dekat dada, kemudian meloncat setinggi-tingginya dengan menjaga *verticality*, dan pada saat titik tertinggi dari lompatan (biasanya ada saat berhenti di udara), bola telah siap diatas kepala dimuka dahi untuk ditembakkan.
3. Pada titik tertinggi lompatan bola di-*release* dengan mengatur kekuatan yang diperlukan. Besarnya kekuatan bergantung pada seberapa jauh jarak antara penembak dengan ring/papan.
4. Turunnya badan dari lompatan dengan posisi kaki kangkang dan lutut mengeper, lalu mendarat dan siap untuk gerakan selanjutnya (misal *rebound* atau kembali ke posisi bertahan).



Gambar 2.2
Tembakan *jump shoot*
(Danny Kosasih. 2008:51)

Keterangan :

- (a) : pemain terakhir melakukan *ball controlling*
- (b) : pemain memulai dari lantai dengan menjaga keseimbangan tubuh (*quick stance*)
- (c) : pemain bersiap untuk mengangkat bola dan melompat
- (d) : pemain melompat vertical lalu *me-release* bola ketika berada pada titik tertinggi lompatan
- (e) : pemain melakukan gerakan *follow through* serta menjaga keseimbangan tubuh dengan lutut sedikit ditekuk

2.1.3. Tembakan *Jump Shoot* Didahului *Dribble* dan *Passing*

2.1.3.1. Tembakan *Jump Shoot* Didahului *Dribble*

Tembakan *jump shoot* yang didahului dengan *dribble* sangat baik untuk menghasilkan angka karena dengan melakukan *dribble* pemain dapat menentukan apakah ia akan mengoper atau melakukan tembakan. Dengan pemain melakukan *dribble* juga akan menciptakan ruang untuk menembak jika melakukan gerakan tipuan dengan cepat. Kecepatan dan ketepatan gerakan tangan saat mengambil

bola pada akhir pantulan untuk ditembakkan, serta posisi keseimbangan kaki tumpuan sangat mempengaruhi keberhasilan *jump shoot* yang dilakukan.

Agar *jump shoot* yang dilakukan akurat, ada yang perlu diperhatikan ketika mengambil bola. Ambil bola dengan tangan yang menembak pada puncak bola dan tangan yang bebas di bawah bola. Pada saat mengangkat bola untuk menembak, tangan untuk menembak berada pada posisi di belakang bola. Ini memungkinkan untuk dapat menembak dengan *backspin* (putaran ke belakang). (Wissel, Hal, 2000:109)



Gambar 2.3

Fase pelaksanaan *jump shoot* didahului *dribble* pada sisi tangan yang kuat (Wissel, Hal, 2000:110)

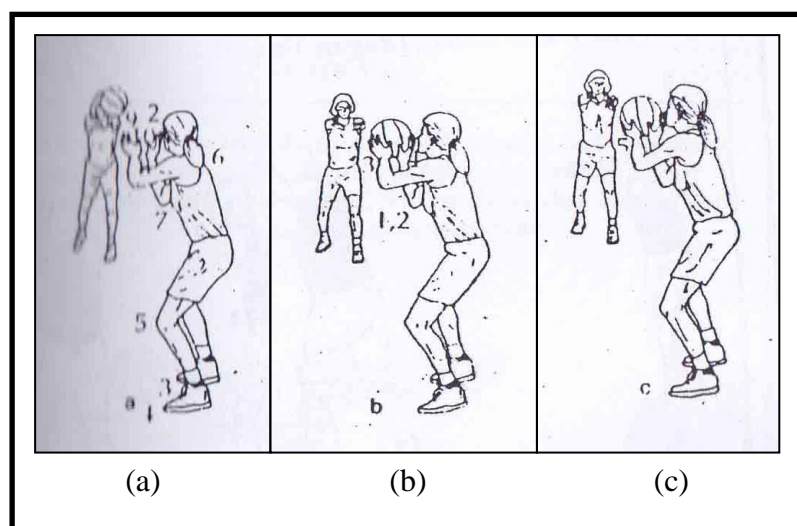
Keterangan :

1. *Dribble* dengan tangan yang kuat
2. Kontrol *dribble* sampai ke depan kaki untuk menembak
3. Lompat di belakang bola menghadap ring basket
4. Ambil bola dengan tangan untuk menembak berada di puncak bola
5. Letakkan tangan yang tidak menembak di bawah bola
6. Menembak dengan *jump shoot*

2.1.3.2. Tembakan *Jump Shoot* Didahului *Passing*

Tembakan *jump shoot* merupakan salah satu tembakan yang sangat sulit dihalangi, oleh karena itu untuk melatih tembakan ini ada baiknya dikombinasikan dengan teknik dasar permainan bola basket lainnya, seperti teknik *passing*. Karena dengan bola yang di-*passing* oleh kawan, seorang pemain dapat dengan bebas mencari posisi yang kosong untuk melakukan tembakan *jump shoot*.

Agar mendapatkan hasil *jump shoot* yang akurat, ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Sikap tangan harus rileks saat menangkap bola. Gunakan metode *block and tuck* untuk menangkapnya, di posisi siap menembak dengan tangan di belakang bola dan tangan yang tidak menembak di bawah bola. Jangan tangkap bola dengan tangan pada sisi, karena dengan memutarnya pada posisi tersebut akan menyebabkan berputar. Pemberi operan harus mengarahkan bola pada tangan terjauh penerima umpan. (Wissel, Hal, 2000:84)



Gambar 2.4

Fase persiapan dan fase pelaksanaan *jump shoot* didahului *passing* dari sisi kanan
(Wissel, Hal, 2000:86)

Keterangan :

(a) Fase Persiapan

1. Menghadap ring basket
2. Lihat pengoper dan ring
3. Kaki terentang selebar bahu
4. Jarak kaki lurus
5. Lutut lentur
6. Bahu rileks
7. Siku masuk
8. Tangan berada di antara telinga dan bahu
9. Tangan tidak menembak menghadap pengoper
10. Tangan untuk menembak menghadap ring basket

(b) dan (c) Fase Pelaksanaan

1. Lompat di belakang bola pada posisi siap untuk menembak
2. Lengan di dalam, tidak menjangkau
3. Lindungi bola dengan tangan yang bukan untuk menembak
4. Letakkan tangan untuk menembak di bawah bola
5. Atur tangan tidak menembak di bawah bola

BAB III

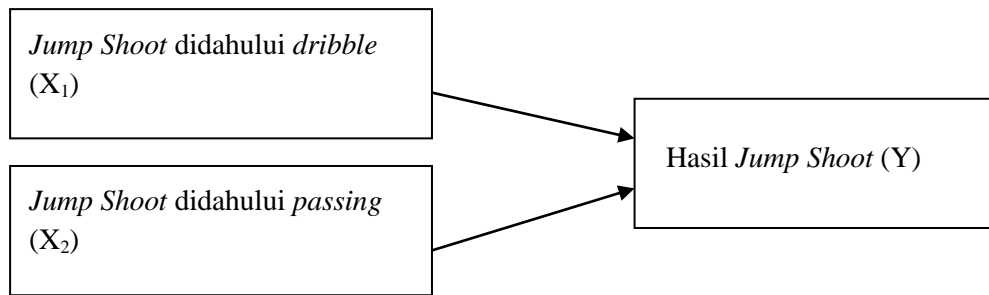
METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:3), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Dalam penelitian ini akan diselidiki mengenai pengaruh hasil *jump shoot* yang dilakukan didahului dengan *dribble* dan *passing*.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode survey tes yaitu meneliti subyek secara langsung di lapangan pada saat tes *jump shoot*. Bentuk data dalam penelitian ini adalah *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* serta ketepatan dalam melakukan tembakan *jump shoot*.

Penelitian ini merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan sebab akibat antara dua variabel, dengan variabel bebasnya yaitu *jump shoot* didahului *dribble* (X_1) dan *jump shoot* didahului *passing* (X_2), serta variabel terikatnya yaitu hasil *jump shoot* dalam permainan bola basket (Y). Secara grafis desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1

Diagram Desain Penelitian

Sumber : Data Penelitian diolah, 2013.

3.2. Variabel Penelitian

Suharismi Arikunto (2010:159) menjelaskan bahwa istilah “variabel” merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian, F.N. Kerlinger menyebut variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelamin, insaf dalam konsep kesadaran.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebasnya adalah *jump shoot* didahului dengan *dribble* (X_1) dan *jump shoot* didahului *passing* (X_2). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil *jump shoot* dalam permainan bola basket (Y).

3.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010:173). Populasi yang dijadikan dalam suatu objek penelitian harus mempunyai satu sifat sama. Misalnya sifat bawaan kodrat, seperti jenis kelamin.

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 yang berjumlah 12 orang. Alasan pengambilan populasi adalah tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 ini merupakan tim yang dipersiapkan untuk mengikuti pertandingan bola basket O2SN tingkat Provinsi yang sudah menjadi program tahunan PERBASI dalam rangka mengembangkan kegiatan pembinaan atlet bola basket secara rutin.

3.3.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2010:174). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sample adalah *total sampling*, yaitu semua populasi dijadikan sampel, dalam hal ini semua anggota tim O2SN bola basket putra SMK kota Pekalongan tahun 2013 yang berjumlah 12 orang.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang merupakan modifikasi tes tembakan hukuman dari Imam Sodikun (1992:125).

Validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini mengutip skripsi dari (Epriyan Santiko, 2010:36) dengan acuan sama-sama berjenis kelamin pria. Instrument tes tersebut sebelumnya telah diujikan terlebih dahulu oleh Epriyan Santiko pada

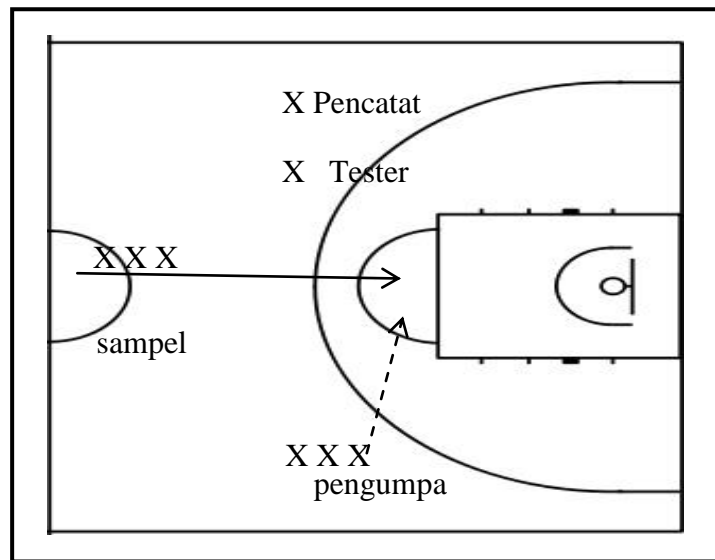
pemain Ekstrakurikuler bolabasket SMA Nusa Putera Semarang pada tahun 2010. Besarnya reliabilitas dalam penelitian ini adalah 0,710 dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,632. Karena r hitung > r tabel maka instrumen tersebut valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

Instrumen-instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

3.4.1. Tes *Jump Shoot* Didahului *Passing* dari Sisi Kanan

Tes yang akan digunakan adalah tes *jump shoot* didahului dengan *passing* menggunakan teknik *chest pass* dari sisi kanan.

- Alat : bola basket ukuran 7, cone, blangko dan alat tulis
- Pelaksanaan : sampel dibagi menjadi dua, satu berada di sebelah kanan dan yang lain di tengah lapangan. Kemudian sampel yang berada di sebelah kanan memberikan *passing* menggunakan teknik *chest pass* pada sampel yang berlari dari bagian tengah ke arah daerah *free throw*. Kemudian sampel melakukan gerakan *jump shoot*.
- Penilaian : tembakan yang sah adalah tembakan yang dilakukan dengan teknik *jump shoot (vertical jump)* dan menghasilkan bola masuk ke keranjang serta dilaksanakan sebanyak 10 kali.



Gambar 3.2

Skema tes *jump shoot* didahului *passing*

Keterangan :

- > : sampel berlari ke area *free throw*
 - - - - -> : arah *passing*

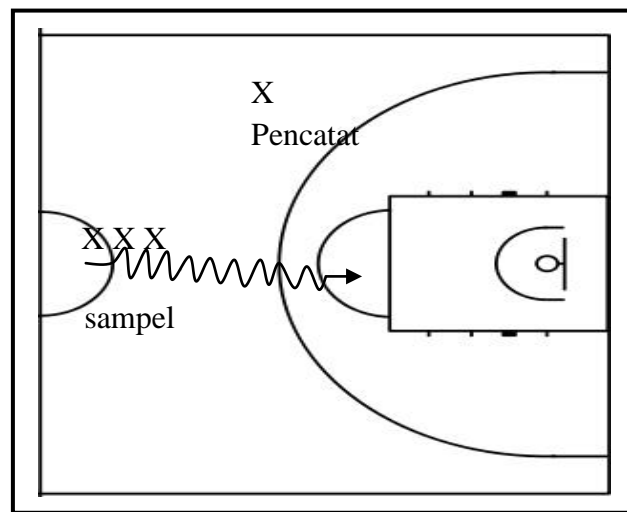
3.4.2. Tes *Jump Shoot* Didahului *Dribble*

Tes yang akan digunakan adalah tes *jump shoot* didahului dengan *dribble* menggunakan teknik *speed dribble* dari sisi tengah.

Alat : bola basket ukuran 7, cone, blangko dan alat tulis

Pelaksanaan : sampel berada dalam satu barisan dan berada tepat di tengah di belakang garis *jump ball*. Sampel men-*dribble* bola dengan *speed dribble* hingga daerah *free throw* dan kemudian sampel melakukan gerakan *jump shoot*.

Penilaian : tembakan yang sah adalah tembakan yang dilakukan dengan teknik *jump shoot* (*vertical jump*) dan menghasilkan bola masuk ke keranjang serta dilaksanakan sebanyak 10 kali.



Gambar 3.3

Skema tes *jump shoot* didahului *dribble*

Keterangan :

→ : sampel men-*dribble* bola ke arah area *free throw*

3.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penelitian

1. Faktor kesungguhan

Faktor kesungguhan dalam pelaksanaan penelitian ini masing-masing sampel tidak sama, untuk itu peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan tes selalu berusaha memberikan dukungan pada pemain, baik itu berupa motivasi latihan dan pemberian makanan serta minuman pada saat tes.

2. Faktor kegiatan sampel diluar penelitian

Penjadwalan waktu dan tempat penelitian ditentukan secara matang oleh peneliti, karena ada kemungkinan waktu yang telah dijadwalkan untuk melakukan tes terbentur oleh jadwal beberapa pemain yang menjalani kegiatan magang (Praktek Kerja Industri) yang merupakan salah satu kegiatan akademik yang dijadwalkan oleh pihak sekolah.

3. Faktor cuaca

Keadaan cuaca yang tidak menentu menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan tes yang dilaksanakan di lapangan terbuka (*outdoor*). Untuk itu peneliti membuat jadwal hari cadangan jika waktu yang telah ditentukan untuk tes keadaan cuacanya kurang mendukung.

3.6. Teknik Analisis Data

Data dari hasil tes dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif dengan komputerisasi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung skor hasil tes dari masing-masing sampel.
- b. Merekap nilai
- c. Menghitung nilai rata-rata presentase
- d. Menghitung dengan rumus analisis deskriptif :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

% = Deskriptif Presentase

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

(Sudjana, 2002:131).

- e. Menghitung Uji perbedaan (t-test) dengan menggunakan *software* SPSS release 16, serta menggunakan rumus *paired sample t-test* yang digunakan untuk membandingkan *mean* dari suatu sampel yang berpasangan (*paired*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Analisis Deskripsi Data

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai deskripsi data hasil survei tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013. Dari data hasil survei tes tersebut akan ditarik kesimpulan manakah yang lebih berpengaruh antara *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* pada sampel.

Berdasarkan hasil tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan diperoleh kriteria berdasarkan nilai interval sebagai berikut.

Tabel 4.1 **Kriteria Shooting**

No.	Nilai Interval			Kriteria
1	9	-	10	Sangat Baik (SB)
2	7	-	8	Baik (B)
3	5	-	6	Cukup Baik (CB)
4	3	-	4	Kurang (K)
5	1	-	2	Sangat Kurang (SK)

Sumber : Data Penelitian Diolah, 2013.

Paparan hasil survei tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 beserta kriteria tersaji dalam tabel skor berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Tes *Jump Shoot* didahului *Dribble* dan *Passing*

No.	Nama	<i>Dribble</i>		<i>Passing</i>	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Arif	5	CB	4	K
2	Raka	3	K	3	K
3	Dayat	6	CB	5	CB
4	Jovan	3	K	4	K
5	Ali	6	CB	5	CB
6	Muslimin	4	K	6	CB
7	Asif	1	SK	3	K
8	Novel	3	K	5	CB
9	Firman	5	CB	7	B
10	Andre	4	K	4	K
11	Aan	2	SK	3	K
12	Ilvan	5	CB	6	CB

Sumber : Data Penelitian Diolah, 2013.

Hasil survei tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan untuk lebih rincinya dapat dilihat dalam tabel deskripsi dibawah ini.

Tabel 4.3 Rangkuman Data Hasil *Jump Shoot* didahului *Dribble* dan *Passing* (Descriptive Statistics)

Hasil	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>Dribble</i>	12	1	6	47	3,92	1,564
<i>Passing</i>	12	3	7	55	4,58	1,311

Sumber : Data Penelitian Diolah, 2013.

Tabel 4.3 diatas menunjukkan jumlah nilai (*sum*) hasil tes *jump shoot* didahului *dribble* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 adalah sebesar 47 dari total 12 sampel, dengan rata-rata (*mean*) 3,92 dan standar deviasinya 1,564, serta memiliki nilai tertinggi 6 dan nilai terendah 1. Jumlah nilai (*sum*) hasil tes *jump shoot* didahului *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 adalah sebesar 55 dari total 12 sampel, dengan rata-rata (*mean*) 4,58 dan dengan standar deviasinya 1,311, serta memiliki nilai tertinggi 7 dan nilai terendah 3.

Ditinjau dari kriteria hasil *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan diperoleh hasil deskripsi presentase seperti terpapar dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Distribusi Hasil Tes *Jump Shoot* didahului *Dribble* dan *Passing*

No.	Nilai Interval	Kriteria	<i>Dribble</i>		<i>Passing</i>	
			F	%	F	%
1	9 - 10	Sangat Baik	0	0%	0	0%
2	7 - 8	Baik	0	0%	1	8,33%
3	5 - 6	Cukup Baik	5	41,67%	5	41,67%

4	3 - 4	Kurang	5	41,67%	6	50%
5	1 - 2	Sangat Kurang	2	16,67%	0	0%
JUMLAH			12	100%	12	100%

Sumber : Data Penelitian Diolah, 2013.

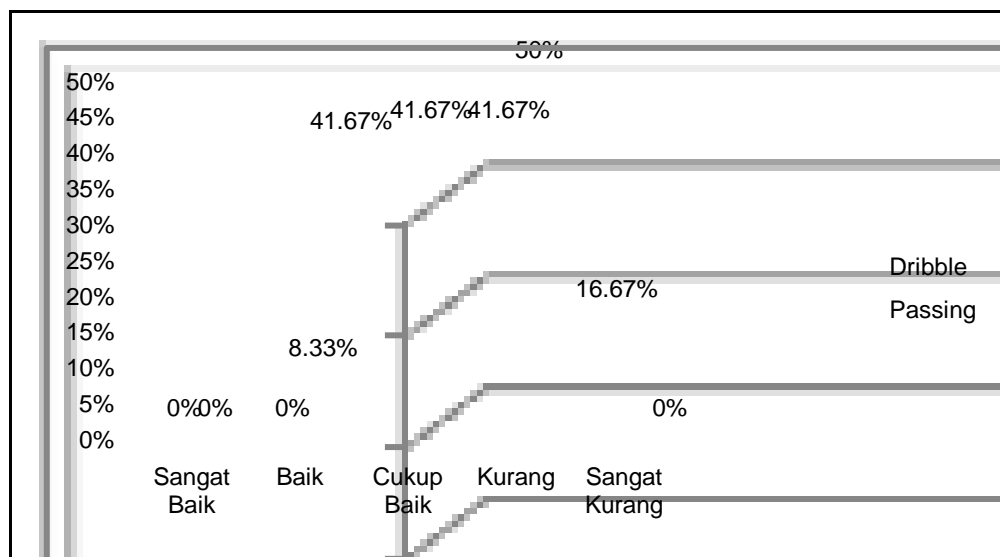
Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil *jump shoot* didahului *dribble* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 belum ada yang masuk dalam kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Dari total 12 pemain, 41,67% atau 5 orang pemain masuk dalam kriteria “Cukup Baik” dari hasil tes *jump shoot* didahului *dribble*. Jumlah yang sama juga berlaku untuk pemain yang masuk dalam kriteria “Kurang” dari hasil tes *jump shoot* didahului *dribble*, yaitu 41,67% atau 5 orang, serta 2 orang pemain atau 16,67% masuk dalam kriteria “Sangat Kurang” dari hasil tes *jump shoot* didahului *dribble*.

Berdasarkan hasil tes *jump shoot* didahului *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 belum ada pemain yang masuk dalam kriteria “Sangat Baik” dari 12 orang pemain. Sebanyak 8,33% atau 1 orang pemain masuk dalam kriteria “Baik”, 41,67% atau 5 orang pemain masuk dalam kategori “Cukup Baik”, serta 50% atau 6 orang pemain masuk dalam kategori “Kurang”. Tidak ada pemain yang masuk dalam kategori “Sangat Kurang” dari hasil tes *jump shoot* didahului *passing*.

Secara umum ditinjau dari rata-rata hasil tes *jump shoot* didahului *dribble* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 sebesar 3,92 termasuk kategori kurang, dan hasil tes *jump shoot* didahului *passing* pada tim

O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 sebesar 4,58 dan termasuk dalam kategori kurang (berdasarkan kriteria pada tabel 4.1 diatas).

Lebih jelasnya hasil tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 4.1 Data Survei Tes *Jump Shoot* didahului *Dribble* dan *Passing*

4.1.2 Perhitungan Uji Perbedaan (*T-test*)

Diperlukan suatu perhitungan uji *T-test* untuk menguji perbedaan dan korelasi terhadap rata-rata dari dua perlakuan yang berbeda dalam penelitian ini, yaitu *jump shoot* dengan didahului *dribble* dan *jump shoot* dengan didahului *passing*. Karena penelitian ini hanya bersifat membandingkan, maka menggunakan uji *Paired sample t-test*.

Paired sample t-test digunakan untuk membandingkan *mean* dari suatu sampel yang berpasangan (*paired*). Sampel berpasangan adalah sebuah kelompok

sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda.

Lebih jelasnya berikut adalah tabel *Paired sample correlations* dari hasil survey tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013.

Tabel 4.5 *Paired Samples Correlations*

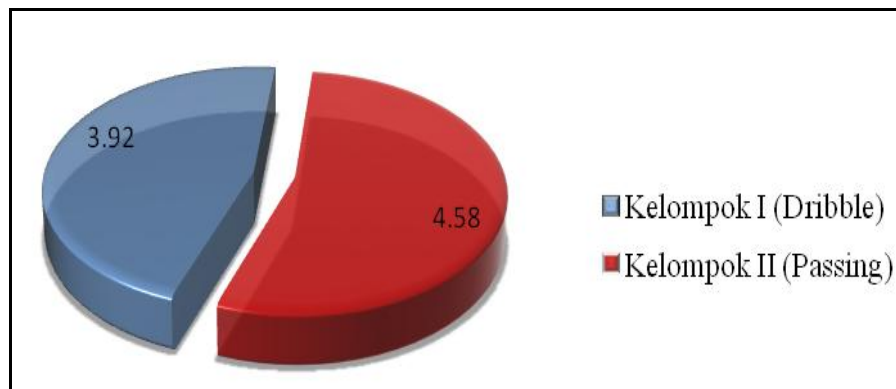
Data	N	Rata-rata	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>	Keterangan
X ₁	12	3,92	0.646	0.023	Berbeda
X ₂	12	4,58			Signifikan

Sumber : Data Penelitian Diolah, 2013.

Dari tabel 4.5 hasil uji menunjukkan bahwa korelasi antara X₁ dan X₂ adalah sebesar 0,646 dengan signifikansi sebesar 0,023, ini berarti tingkat signifikansi < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata *jump shoot* didahului *dribble* dan *jump shoot* didahului *passing* adalah signifikan.

Rata-rata hasil tes *jump shoot* dari kelompok I yang diuji dengan teknik *jump shoot* yang didahului *dribble* mencapai 3,92, sedangkan kelompok II yang diuji dengan teknik *jump shoot* yang didahului *passing* mencapai 4,58. Dilihat dari perolehan rata-rata hasil *jump shoot* kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa hasil *jump shoot* pada kelompok II lebih tinggi daripada hasil *jump shoot* pada kelompok I. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *jump shoot* dengan didahului *passing* lebih berpengaruh terhadap hasil tembakan *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013.

Lebih jelasnya perbedaan rata-rata hasil tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 4.2 Diagram Perbedaan Rata-rata Hasil Tes Kelompok I dan II

4.2. Pembahasan

Jump shoot adalah tembakan dengan teknik yang membutuhkan lompatan vertikal tinggi dan akurasi tembakan yang bagus, serta merupakan salah satu tembakan yang sangat penting yang bisa dilakukan dalam kondisi apapun dan bahkan *jump shoot* sangat tepat digunakan ketika *defense* yang dilakukan lawan begitu ketat.

Seorang pemain yang dapat melakukan tembakan *jump shoot* dengan baik merupakan ancaman yang berbahaya bagi lawan-lawannya dalam mencetak angka. Apabila pemain tersebut menguasai bola, maka dia dapat mencetak angka setiap saat sebab pemain tersebut dapat melakukan tembakan *jump shoot* dari situasi apapun, misalnya pada saat melakukan *dribble*, atau dari menerima umpan baik dalam keadaan diam atau bergerak.

Berdasarkan hasil penghitungan yang diperoleh dari data survey tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013, didapat kesimpulan bahwa pada sampel *jump shoot* yang dilakukan dengan didahului *passing* lebih berpengaruh terhadap hasil tembakan dibandingkan dengan *jump shoot* yang didahului *dribble*. Alasan yang mendasari hal ini adalah disebabkan karena *jump shoot* yang dilakukan dari situasi menerima *passing* dari kawan pemain lebih siap untuk melakukan tembakan (*timing* serta posisinya tepat).

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan atau kondisi seorang pemain dalam melakukan tembakan adalah mengenai posisi dan kesiapan ketika akan menembak. Posisi ini sering dikenal dengan sebutan *triple threat position*, dimana dalam posisi ini serang pemain penyerang dapat segera menembak, mengumpan, atau men-*dribble* tanpa harus memposisikan kembali bola atau melakukan gerak-gerak atau penyesuaian-penyesuaian posisi tubuh lagi (Oliver, J., 2004:2).

Teknik gerakan posisi ini hampir sama dengan sikap badan ketika akan melakukan *shooting*, yaitu dari posisi kaki yang sejajar atau depan belakang serta lutut ditekuk untuk menjaga keseimbangan tubuh. Kemudian dengan segera pemain harus mampu mengkoordinasikan letak ring dan mengambil fokus pada target, serta memposisikan lengan, siku, dan bola untuk melakukan tembakan *jump shoot*. Lompatan yang dilakukan dalam tembakan *jump shoot* pun akan lebih maksimal.

Kesiapan posisi badan untuk melakukan *jump shoot* ketika menerima operan bola dari kawan pada sampel berbeda dengan kesiapan posisi badan untuk melakukan *jump shoot* setelah *dribble*. Sebagian besar pemain akan melakukan *jump stop* terlebih dahulu untuk melakukan *jump shoot* setelah *dribble*. Hal ini menjadi kendala bagi pemain karena terdapat gerakan jeda berhenti dahulu sebelum melompat melakukan tembakan. Jika tidak dilakukan dengan cepat dan cermat situasi ini bisa menjadikan keuntungan bagi lawan karena memberikan kesempatan untuk melakukan *blocking*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa *jump shoot* dengan didahului *passing* lebih berpengaruh terhadap hasil tembakan *jump shoot* pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 dibandingkan dengan *jump shoot* yang didahului *dribble*. Kemampuan *jump shoot* (baik yang didahului *dribble* maupun *passing*) pada tim O2SN bola basket putra SMK Kota Pekalongan tahun 2013 tidaklah merata. Hanya 1 orang pemain yang tingkat keberhasilan memasukkan bolanya termasuk dalam kriteria “Baik”, beberapa dari mereka termasuk dalam kriteria “Cukup Baik” dan “Kurang”, serta masih ada pemain yang masuk dalam kriteria “Sangat Kurang”. Namun, secara umum hasil yang dicapai masih dalam kategori kurang, dan dibutuhkan kerja keras untuk meningkatkannya ke level yang lebih baik lagi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi para pelatih bola basket dan guru olahraga, khususnya yang berhubungan langsung dengan tim O2SN bola basket putra SMK Kota

Pekalongan tahun 2013, sekiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur kemampuan *jump shoot* (baik yang didahului *dribble* ataupun *passing*) atlet didikannya dan selanjutnya untuk dijadikan bahan acuan membuat program latihan untuk meningkatkan kemampuan para atlet secara keseluruhan demi mencapai prestasi puncak, serta dapat dijadikan sebagai pedoman guna mencetak pemain-pemain yang lebih berkualitas lagi untuk tahun-tahun kedepan.

2. Bagi para peneliti lainnya, karena sampel dalam penelitian ini tergolong kecil, maka bagaimanapun juga penelitian ini mungkin belum dapat mengungkap keadaan yang sebenarnya, untuk itu terbuka bagi siapa saja yang berkecimpung dalam olahraga untuk mengadakan penelitian yang sama dengan menggunakan sampel yang lebih besar serta tingkat yang lebih baik.


DAFTAR PUSTAKA

- Danny Kosasih. 2008. *Fundamental Basketball First Step To Win*. Semarang: CV Elwas Offset.
- Epriyan Santiko. 2010. *Pengaruh Latihan Jump Shoot Didahului dengan Operan dan Jump Shoot Didahului dengan Dribble Terhadap Hasil Jump Shoot Bagi Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket Putra SMA Negeri 1 Bae Kudus Tahun 2010*. SKRIPSI. FIK UNNES.
- FIK UNNES. 2011. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Imam Sodikun. 1997. *Olahraga pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Pemmainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Oliver, J. 2004. *Dasar-dasar Bola Basket*. Klaten : Pakar Raya.
- PB. PERBASI. 1995. *Peraturan Permainan Bola Basket*. Jakarta: Perbasi.
- . 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta : Perbasi.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistik Edisi ke 6*. Bandung : Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Ilmiah Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian Ilmiah Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik Dan Taktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- W.J.S Poerwadarminto, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- www.mademan.com/mm/5-jump-shot-drills.html (accessed 24/7/13)

Lampiran

Lampiran 1

SURAT USULAN DOSEN PEMBIMBING

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA Gedung F1 Lt 3, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024 70774085 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik@unnes.ac.id
Nomor	273/PP3/XII/2012
Lamp.	
Hal	: Usulan Pembimbing
Yth: Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang	
Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan	
1. Nama	: Priyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP	: 198006192005011002
Pangkat/Golongan	: III/c - Penata
Jabatan Akademik	: Lektor
Sebagai Pembimbing I	
2. Nama	: Drs. Hermawan, M.Pd.
NIP	: 195904011988031002
Pangkat/Golongan	: III/c - Penata
Jabatan Akademik	: Lektor
Sebagai Pembimbing II	
Dalam penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa	
Nama	: NUVANDA EKA SAFITRI
NIM	: 6301409081
Prodi	: Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Topik	: Pengembangan teknik dasar permainan bola basket
Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.	
	Semarang, 18 Desember 2012 Ketua Jurusan,   Drs. Hermawan, M.Pd. NIP. 195904011988031002
	

Lampiran 2

SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 148 / FK (2012)

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Tanggal 18 Desember 2012

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Nama | : Priyanto, S.Pd., M.Pd. |
| NIP | : 198006192005011002 |
| Pangkat/Golongan | : III/c - Penata |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
| Sebagai Pembimbing I | |
- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 2. Nama | : Drs. Hermawan, M.Pd. |
| NIP | : 195904011988031002 |
| Pangkat/Golongan | : III/c - Penata |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
| Sebagai Pembimbing II | |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : NUVANDA EKA SAFITRI |
| NIM | : 6301409081 |
| Jurusan/Prodi | : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga |
| Topik | : Pengembangan teknik dasar permainan bola basket |
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 19 Desember 2012
DEKAN



Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peringgal






6301409081

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

SURAT IJIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik_unnes@telkom.net
No.	: 1060 / UN.37.1.6 / PL / 13
Lamp	:
Hal	: Ijin Penelitian
<p>Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Pekalongan di Kota Pekalongan</p>	
<p>Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:</p>	
Nama	: NUVANDA EKA SAFITRI
NIM	: 6301409081
Prodi	: Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Topik	: Pengembangan teknik dasar permainan bola basket
<p>Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
	
03 April 2013 Drs. H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	
 6301409081	
..... FM-05-AKD-24/Rev. 00	
Halaman 1 / 1	
printed by sajiq_rikka on 03 Apr 13 11:01:43	

Lampiran 4

SURAT REKOMENDASI SURVEY DARI BAPPEDA

**PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jalan Mataram No. 1 Telp. (0285) 423223 Pekalongan 51111

SURAT REKOMENDASI RESEARCH / SURVEY

Nomor : 070/261/IV/2013

- I. **DASAR** : 1. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor : 070/265/2004 tanggal 20 Februari 2009.
- II. **MEMBACA** : 1. Surat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Nomor : 1060/UN37.1.6/PL/2013 tanggal 03 April 2013 Perihal Permohonan Ijin Penelitian
2. Surat dari Kepala Kantor Kesbang Linmas Kota Pekalongan 070/214/IV/2013 Tanggal 29 April 2013
- III. Yang bertandatangan di bawah ini Kepala BAPPEDA Kota Pekalongan bertindak atas nama Walikota Pekalongan menyatakan **TIDAK KEBERATAN** atas pelaksanaan RESEARCH/SURVEY di wilayah Kota Pekalongan yang dilaksanakan oleh :
- | | |
|---------------------|--|
| 1. Nama | : Nuvanda Eka Safitri |
| 2. Instansi | : Universitas Negeri Semarang |
| 3. Pekerjaan | : Mahasiswa |
| 4. Alamat | : Jl. Kalisari Gg. 22 No. 99 RT/RW:002/006 Noyontaan Kec. Pekalongan Timur Kota Pekalongan |
| 5. Penanggung jawab | : Drs. H. Harry Pramono, M.Si |
| 6. Maksud Tujuan | : Mencari data penelitian dengan judul Pengembangan Teknik Dasar Permainan Bola Basket |
| 7. Lokasi | : Kota Pekalongan |
| 8. Lamanya | : 29 April 2013 s/d 29 Juli 2013 |



Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan research/survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah;
 - b. Sebelum research/survey, supaya lapor dahulu kepada pengawas wilayah/camat setempat;
 - c. Apabila masa berlakunya Surat Rekomendasi ini telah habis sedang pelaksanaannya belum selesai, maka perpanjangan waktu harus diajukan kembali kepada Kepala BAPPEDA Kota Pekalongan;
 - d. Setelah research/survey selesai, harus menyerahkan hasilnya kepada Kepala BAPPEDA Kota Pekalongan.
- IV. Surat Rekomendasi ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi, apabila pemegang surat ini tidak menaati ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Dikeluarkan di : Pekalongan
Pada tanggal : 29 April 2013

An. KEPALA BAPPEDA KOTA PEKALONGAN
Kabid Litbang, Statistik dan Pengendalian
ub. Kasubbid. Litbang dan Statistik

- TEMBUSAN** Dikirim Kepada Yth ;
1. Walikota dan Wakil Walikota Pekalongan (sebagai laporan);
 2.
 3. Sdr. Nuvanda Eka Safitri
 4. Arsip.



KUSUMA ADI ACHMAD, SE, MT
 NIP. 19770206 199703 1 002

Lampiran 5

SURAT REKOMENDASI DARI DINDIKPORA

PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA

Jalan Maninjau Nomor 16 - 18 ☎ (0285) 421878
 Fax. (0285) 421878 Pekalongan 51128

Pekalongan, 30 April 2013

Nomor : 848/A1/1382.1
 Lampiran :
 Hal : **REKOMENDASI**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang
Gedung F1, Kampus Sekaran Gunungati
 di
SEMARANG

Menunjuk surat dari Saudara Nomor : 1060/UN.37.1.6/PL/13 tanggal 03 April 2013 dan Rekomendasi Research / Survey BAPPEDA Kota Pekalongan Nomor : 070/261/IV/2013 tanggal 29 April 2013 perihal permohonan surat rekomendasi untuk mengadakan kegiatan RESEARCH/ SURVEY pada SMK di wilayah kerja Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Pekalongan Kota Pekalongan, dengan ini kami memberikan izin kepada :

Nama : **NUVANDA EKA SAFITRI**
 NIM : 6301409081
 Jenjang / Prodi : S.1 / Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Untuk mengadakan pencarian data dalam rangka pembuatan tugas Skripsi dengan judul "**Pengembangan Teknik Dasar Permainan Bola Basket**" pada SMK di wilayah Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Pekalongan mulai tanggal 29 april 2013 – 29 Juli 2013 , dengan ketentuan :

1. Pelaksanaan Penelitian tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan.
2. Dalam mengadakan penelitian tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.
3. Sebelum melaksanakan kegiatan harus koordinasi dengan Kepala Bidang yang bersangkutan.
4. Menyampaikan laporan setelah selesai dilaksanakan.

Demikian untuk mendapatkan perhatian dan kepada yang bersangkutan harap menjadikan maklum.

An.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 PEMUDA DAN OLAH RAGA
 PEKALONGAN
 Sekretaris,



KADARYANTO, S.Pd
 Pembina Tk.I
 NIP. 19590816 1983033 1 019

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.
 1. Kepala SMK se Kota Pekalongan
 2. Saudara **NUVANDA EKA SAFITRI**
 3. Arsiparis.

Lampiran 6

SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI MGMP PENJASORKES

PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)
PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA KESEHATAN DAN REKREASI
SMK KOTA PEKALONGAN
Jl. Perintis Kemerdekaan No. 29 Pekalongan

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.5 / 117

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurkhawi, S.Pd
 NIP : 19660329 198902 1 001
 Pangkat/Golongan : Pembina / IVa
 Jabatan : Ketua MGMP Penjasorkes Kota Pekalongan

menerangkan bahwa :

Nama : Nuvanda Eka Safitri
 NIM : 6301409081
 Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tim Bola Basket putra O2SN SMK Kota Pekalongan, untuk penyusunan SKRIPSI yang berjudul "Pengaruh Jump Shoot didahului Dribble dan Passing Terhadap Hasil Jump Shoot Pada Tim O2SN Bola Basket Putra SMK Kota Pekalongan" pada bulan April 2013.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 27 Mei 2013
 Ketua MGMP Penjasorkes
 SMK Kota Pekalongan



Nurkhawi, S.Pd
 NIP. 19660329 198902 1 001



Lampiran 7

DAFTAR IDENTITAS SUBJEK PENELITIAN

No.	Nama Subjek	Kelas	Asal Sekolah
1	Arif	XI	SMK N 2 Pekalongan
2	Raka	X	STM Muhammadiyah Pekalongan
3	Dayat	XI	STM Muhammadiyah Pekalongan
4	Jovan	X	SMK N 3 Pekalongan
5	Ali	XI	SMK N 2 Pekalongan
6	Muslimin	XI	SMK N 3 Pekalongan
7	Asif	X	STM Muhammadiyah Pekalongan
8	Novel	X	SMK N 2 Pekalongan
9	Firman	XI	SMK N 3 Pekalongan
10	Andre	XI	SMK N 2 Pekalongan
11	Aan	X	STM Muhammadiyah Pekalongan
12	Ilvan	X	SMK N 2 Pekalongan

Lampiran 8

TABEL SKORING *JUMP SHOOT* DIDAHULUI *DRIBBLE*
TIM O2SN BOLA BASKET PUTRA SMK KOTA PEKALONGAN
TAHUN 2013

No	Nama	<i>Jump Shoot</i>										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Arif	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	5
2	Raka	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
3	Dayat	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6
4	Jovan	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3
5	Ali	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6
6	Muslimin	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4
7	Asif	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
8	Novel	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	3
9	Firman	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5
10	Andre	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
11	Aan	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2
12	Ilvan	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	5
JUMLAH												47

Lampiran 9

TABEL SKORING *JUMP SHOOT* DIDAHULUI *PASSING*
TIM O2SN BOLA BASKET PUTRA SMK KOTA PEKALONGAN
TAHUN 2013

No	Nama	<i>Jump Shoot</i>										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Arif	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4
2	Raka	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3
3	Dayat	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	5
4	Jovan	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	4
5	Ali	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	5
6	Muslimin	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6
7	Asif	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	3
8	Novel	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	5
9	Firman	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
10	Andre	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	4
11	Aan	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	3
12	Ilvan	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6
JUMLAH											55	

Lampiran 10

TES UJI COBA TEMBAKAN *JUMP SHOOT* PERTAMA
SISWA PUTRA SMA NUSA PUTERA SEMARANG TAHUN 2010

No.	Nama	Tes <i>Shooting</i>										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Duta Budi Pratama	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	5
2	Christian Adi Yoga	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4
3	Bryan Narendra Aprico	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
4	Albert Bertandito	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	4
5	Kharisma	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6
6	Ferdinand Adi Prakoso	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	4
7	Le Jhong Susanto	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6
8	Le Jhong Mulyanto	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5
9	Edwin Santoso	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4
10	Ardi Lesmana	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6
Jumlah											48	

Lampiran 11

TES UJI COBA TEMBAKAN *JUMP SHOOT* KEDUA
SISWA PUTRA SMA NUSA PUTERA SEMARANG TAHUN 2010

No.	Nama	Tes <i>Shooting</i>										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Duta Budi Pratama	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6
2	Christian Adi Yoga	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5
3	Bryan Narendra Aprico	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5
4	Albert Bertandito	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	4
5	Kharisma	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6
6	Ferdinand Adi Prakoso	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	5
7	Le Jhong Susanto	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5
8	Le Jhong Mulyanto	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5
9	Edwin Santoso	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4
10	Ardi Lesmana	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
Jumlah											52	

Lampiran 12

**TABEL HASIL TES RELIABILITAS TES TEMBAKAN *JUMP SHOOT*
SMA NUSA PUTERA SEMARANG YANG TELAH DIHITUNG**

No.	Nama	X	Y	X ²	Y ²	(X).(Y)
1	Duta Budi Pratama	5	6	25	36	30
2	Christian Adi Yoga	4	5	16	25	20
3	Bryan Narendra Aprico	4	5	16	25	20
4	Albert Bertandito	4	4	16	16	16
5	Kharisma	6	6	36	36	36
6	Ferdinand Adi Prakoso	4	5	16	25	20
7	Le Jhong Susanto	6	5	36	25	30
8	Le Jhong Mulyanto	5	5	25	25	25
9	Edwin Santoso	4	4	16	16	16
10	Ardi Lesmana	6	7	36	49	42
N=10	Jumlah	48	52	238	278	255

Lampiran 13

**RELIABILITAS HASIL TES TEMBAKAN JUMP SHOOT SISWA SMA
NUSA PUTERA SEMARANG YANG TELAH DIHITUNG**

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot xy - (x)(y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \cdot xy - (x)(y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}} \\ &= \frac{10 \cdot 255 - (48)(52)}{\sqrt{(10 \cdot 238 - (48)^2)(10 \cdot 287 - (52)^2)}} \\ &= \frac{2550 - 2496}{\sqrt{(2380 - 2304)(2870 - 2704)}} \\ &= \frac{54}{\sqrt{(76)(76)}} \\ &= \frac{54}{76} \end{aligned}$$

$r_{xy} = 0,710$

Jadi perhitungan *reliabilitas* dari rumus $r_{xy} = 0,710$ sehingga tes tembakan hukuman yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap reliabel dan valid, karena memiliki nilai yang cukup tinggi yaitu 0,710.

Tabel Interpretasi Nilai

Besar Nilai r	Interpretasi
0,800 s/d 1,00	Tinggi
0,600 s/d 0,800	Cukup

0,400 s/d 0,600	Agak Rendah
0,200 s/d 0,400	Rendah
0,000 s/d 0,200	Sangat Rendah (Tidak Berkolerasi)

Suharsimi Arikunto (2006:276)

Lampiran 14

DOKUMENTASI



Pengarahan pada sampel mengenai tes yang akan dilakukan



Sampel saat melakukan teknik *jump shoot*



Sampel saat menerima *passing* bola dari kawan



Posisi *triple threat* sebelum *jump shoot*



Sampel men-*dribble* bola sebelum *jump shoot*



Sampel melakukan *jump shoot* yang didahului *dribble*



Sampel melakukan *jump shoot* yang didahului *passing*



Peneliti menjelaskan mengenai garis besar tes didampingi pelatih