

PEMAHAMAN PERATURAN *FOULS* PERMAINAN BOLABASKET MELALUI APLIKASI JAGEL.ID PADA TIM PUTRA BOLABASKET

Rama Farandy Dewangga

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
Ramadewangga@mhs.unesa.ac.id

Hjirin Fitriani

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
hjrinfitrini@unesa.ac.id

Abstrak

Bolabasket adalah permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok, terdiri atas 2 tim yang beranggotakan masing-masing 5 orang yang saling bertanding dengan tujuan mencetak poin dengan cara memasukan bola kedalam keranjang lawan. Olahraga bolabasket sendiri memiliki aturan dalam pertandingan, untuk aturan internasional diatur oleh FIBA sedangkan di Indonesia diatur oleh PERBASI. Semua peraturan yang telah dicantumkan di buku peraturan telah disetujui dan disepakati tersebut akan dipakai sebagai acuan untuk mengatur jalan pertandingan agar semua berjalan sesuai apa yang diharapkan. Sebagai pemain sudah seharusnya untuk memahami semua peraturan yang telah dijelaskan dalam buku peraturan, agar semua pertandingan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Di era digital ini yang sangat mudah untuk mendapatkan semua informasi tentang semua peraturan-peraturan melalui *gadget*. Jadi tidak ada alasan untuk para pemain tidak lagi memahami peraturan-peraturan yang ada didalam olahraga bolabasket. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dan seberapa besar pengaruh pemahaman peraturan *fouls* permainan bolabasket dengan menggunakan *aplikasi android* pada tim putra di SMAN 3 Mojokerto. Penelitian ini menggunakan instrumen angket yang diakses melalui *Googleform* sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian. Angket terdiri dari 25 butir soal pertanyaan yang diberikan kepada seluruh pemain dari tim putra SMAN 3 Mojokerto. Berikut hasil yang diperoleh: 1) Ada peningkatan pemahaman peraturan *fouls* permainan bolabasket dalam kategori cukup paham sebesar 58,35% dan dalam kategori paham sebesar 41,65%. 2) Terdapat perbedaan pengaruh sebesar hasil nilai thitung 5,515 dan taraf signifikan tabel $\alpha = 0,05$ dengan $df = 11$ adalah 1,796 pada nilai post-test pemahaman peraturan *fouls*. Disimpulkan pemahaman peraturan *fouls* menggunakan *aplikasi android* berpengaruh pada pemahaman pemain tim putra SMA Negeri 3 Mojokerto.

Kata kunci : Pemahaman, peraturan *fouls*, *android*, bolabasket

Abstract

Basketball is a sports game that is done in groups, consisting of 2 teams consisting of 5 people each competing with the aim of scoring points by putting the ball into the opponent's basket. The basketball itself has rules in the competition, for international rules are regulated by FIBA while in Indonesia it is regulated by PERBASI. All the rules that have been listed in the rule book have been agreed and agreed upon will be used as a reference to set the course of the match so that everything goes as expected. As a player it is necessary to understand all the rules that have been explained in the rule book, so that all matches carried out run smoothly. In this digital age it is very easy to get all information about all the regulations through gadgets. So there is no reason for players to no longer understand the rules that exist in basketball. The aim of this research is to find out whether or not there is an influence and how big the influence of understanding the rules of fouls basketball game using the android application on the men's team at Public Senior High School 3 Mojokerto. This research uses a questionnaire instrument that is accessed through *Googleform* as a tool to collect research data. The questionnaire consisted of 25 question questions given to all players from the men's team of Public Senior High School 3 Mojokerto. The following results were obtained: 1) There was an increase in understanding of the rules of basketball fouls in the category of understanding enough by 58.35% and in the category of understanding by 41.65%. 2) There is a difference in the effect of the results of the t-test value of 5,515 and the significant level of table $\alpha = 0.05$ with $df = 11$ is 1.796 on the post-test value of understanding the fouls rules. It was concluded that understanding the rules of fouls using an android application had an effect on the understanding of the men's team players of Public senior High School 3 Mojokerto.

Keywords: Understanding, fouls regulations, android, basketball

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tujuan menyehatkan jasmani, selain untuk mendapat sebuah penghargaan atau prestasi adalah salah satu tujuan lain dari olahraga. Menurut Cholik Mutohir (2005 : 157) olahraga merupakan pemrosesan seseorang untuk mendorong mengembangkan segala kegiatan atau usaha, dan membimbing seseorang atau masyarakat mengembangkan potensi-potensi jasmani dan rohaninya dalam sebuah pertandingan, permainan serta prestasi adalah titik tertinggi dalam pembentukan seseorang yang mempunyai ideologi yang secara utuh dan memiliki kualitas.

Olahraga bukan hanya untuk kesehatan tetapi juga bisa untuk mendapatkan prestasi. Satu dari banyak cabang olahraga yaitu olahraga yang disukai kalangan anak-anak sampai orang dewasa yaitu olahraga bolabasket. Menurut (Yalçin 2016:154) bolabasket yang ditemukan oleh Dokter James Naismith di pelatihan sekolah YMCA (*Young Mens Chritian Association*) di negara bagian Springfield, AS pada tahun 1891. Telah menjadi cabang dari olahraga yang sangat berbeda dan spesifikasi untuk ditonton dengan perubahan aturan dan rasa permainan. Menurut (Aji, 2016: 56) Bolabasket merupakan permainan olahraga yang dimainkan secara beregu, terdapat 2 tim yang memiliki anggota masing-masing 5 pemain yang melakukan pertandingan yang memiliki tujuan mendapatkan poin dengan memasukkan bola kedalam keranjang (*Ring*) lawan. Dalam satu tim biasanya beranggotakan satu pelatih utama dan sejumlah pemain. Salah satu tugas pokok seorang pelatih adalah untuk memberi pengarahan taktik dan strategi di dalam pertandingan saat bermain, memberi masukan tentang strategi serta taktik dalam permainan, memberikan pelajaran dasar kepada semua pemain. Untuk memiliki sebuah kompeten seorang pemain basket dituntut untuk paham terhadap peraturan permainan. Pemain diharuskan memahami mengenai aturan tersebut supaya bisa melaksanakan pertandingannya dengan benar selain mereka wajib terampil dalam skill. Peraturan bolabasket harus dipahami, dilaksanakan serta dimengerti oleh seluruh tim atau pemain. Oleh karena itu wajib bagi para pemain memahami dan mempelajari sebaik mungkin tentang peraturan permainan basket. Peraturan permainan bolabasket ini diciptakan untuk semua orang yang mengikuti sebuah pertandingan yaitu pemain, pelatih dan petugas yang bertugas dipertandingan tersebut dan tidak dibedakan perempuan dan laki-laki. Demi kepentingan kesehatan hal ini dilakukan. Menurut peraturan bolabasket tahun 2014 Perbasi *Violation* adalah penyimpangan atas peraturan sedangkan *Foul*

merupakan penyimpangan dari pemain yang kurang sportif dengan salah satu pemain atau perbuatan yang bersifat ilegal dari peraturan. Antara *Foul* dan *Violation* sama-sama penting, tetapi *Foul* lebih berdampak merugikan terhadap permainan karena *Foul* dalam bolabasket hanya mendapatkan lima kali kesempatan untuk melakukan penyimpangan persinggungan atau *Foul*. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa *Foul* lebih penting dibandingkan dari *Violation*, karena itu perlu adanya pemahaman yang lebih terhadap peraturan *Foul* pada permainan bolabasket.

Pada era sekarang yaitu era digital tidak hanya olahraga saja yang terus berkembang tetapi zaman pun terus ikut berkembang. Di era sekarang semua umat manusia pasti sudah sangat mengenal tentang apa yang namanya *android*, *Android* merupakan sebuah sistem berbasis *Linux* yang dikembangkan untuk perangkat *mobile*. Sistem operasi ini awalnya ditingkatkan sistemnya oleh *Android inc* yang lalu berganti hak milik yang jatuh kepada *Google* pada tahun 2005 (Maiyana 2018: 57). Gadget sangat berpengaruh kepada anak-anak muda zaman sekarang, dimana generasi anak-anak muda zaman sekarang disebut juga dengan generasi milenial. Di zaman digital ini membuat masa generasi milenial saat ini tidak pernah lepas dari gadget dalam aktivitas kesehariannya, termasuk dalam hal mencari informasi ataupun belajar akan hal baru. Untuk itu dengan memanfaatkan era digital ini, rencana untuk dibuatnya aplikasi android yang berisikan tentang peraturan – peraturan *foul* yang ada didalam olahraga bolabasket bisa menjadikan sarana belajar yang praktis untuk generasi milenial zaman sekarang yang sehari-hari tidak lepas dengan gadgetnya. Berdasarkan latar belakang yang dilakukan peneliti dan pertimbangan dari pembimbing tersebut untuk melakukan penelitian mengenai Pemahaman Peraturan *Fouls* Permainan Bolabasket Melalui Aplikasi *Android* Pada Tim Putra Bolabasket.

Menurut sudirman (2011:43) Pemahaman yaitu sebuah keahlian manusia dalam hal menerjemahkan, mendefinisikan, atau menafsirkan informasi yang didapat tentang sesuatu hal dengan cara dirinya sendiri. Pengertian pemahaman menurut Anas Sujiono, (2005 : 50) merupakan “keahlian manusia untuk memahami ataupun mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diingat dan diketahui”.

Bolabasket dimainkan oleh 2 regu, tiap regu terdiri atas 5 pemain dengan bertujuan untuk memasukkan bola kedalam ring atau keranjang lawan. Tiap regu yang berada di sebuah pertandingan bolabasket memiliki tugas utama yaitu mencetak angka/poin sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan setiap regu akan menghadang lawan atau musuh untuk mencetak angka/poin. Pertandingan bolabasket

dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang *Commissioner* (pengawas pertandingan) jika hadir. (PERBASI, 2014: 1). *Foul* merupakan penyimpangan dari pemain yang kurang sportif dengan salah satu pemain atau perbuatan yang bersifat ilegal dari peraturan. Bisa jadi beberapa *foul* ditentukan oleh suatu regu. Selain itu, setiap *foul* harus dibedakan, dan dimasukkan kedalam *scoresheet* terhadap pelakunya dan dihukum dengan semestinya. Inilah tipe-tipe *foul* dan cara wasit melaporkan *foul* tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2013: 3) penelitian deskriptif merupakan proses penelitian yang bertujuan untuk mengetahui maupun menyelidiki sebuah keadaan, dimana hasil penelitian dijabarkan dalam bentuk data. Data yang sudah dikelompokkan ataupun yang sudah terkumpul berdasarkan sifat, kondisi, dan jenisnya maka akan dibuat simpulan dari semua hasil data yang telah diteliti. Deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah fenomena atau keadaan sosial yang seadanya tanpa harus tau suatu hubungan dengan apapun (Bungin, 2005: 171).

Dalam penelitian ini pengumpulan data pada sampel diambil dari populasi Tim Bolabasket SMA Negeri 3 Mojokerto dengan menggunakan instrumen angket. Peneliti menggunakan metode kuantitatif, karena tujuan peneliti adalah mengetahui pemahaman pemain di Tim putra bolabasket SMA Negeri 3 Mojokerto pada peraturan *foul* terhadap permainan bolabasket. Maka peneliti menggunakan instrumen angket sehingga hasil yang diperoleh berupa sebuah deskripsi tentang pemahaman pemain tentang peraturan *foul* terhadap permainan bolabasket. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest and Posttest Design*, Menurut (Suharsimi Arikunto : 2010) yaitu eksperimen yang hanya diberikan ke satu grup saja tanpa harus ada grup lainnya. Menurut (Sugiyono :2010) penelitian dengan *One Group Pretest and Posttest design*, merupakan penelitian yang didalamnya memiliki desain *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan, desain ini diformulasikan sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
<i>Aplikasi Android</i>	T1	X1	T2

Keterangan :

- T1 : *Pre-test* melakukan tes awal
- T2 : *Post-test* melakukan tes awal
- X1 : Variabel perlakuan pada kelompok yang menggunakan aplikasi *android*

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan selama 2 minggu mulai 16 September 2019, 18 September 2019, 23 September 2019 dan 25 September

2019 selama 4 kali pertemuan. (Purnamawati, 2019 : 25) dan penelitian berlokasi di SMAN 3 Mojokerto berlokasi di Jalan Pemuda, Margelo, Gedongan, Magersari, Kota Mojokerto, Jawa Timur 61319. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain bolabasket putra SMAN 3 MOJOKERTO dengan jumlah sebanyak 12 pemain (PERBASI,2014 : 9). Menurut Sugiyono (dalam Ihsan Maulana, 2017: 23) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi kurang dari 100, maka sampel diambil dari keseluruhan populasi yang ada sehingga disebut penelitian populasi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu angket yang berisikan beberapa pertanyaan dimana pertanyaan ini dibuat untuk mendapatkan sejumlah data dari seluruh responden atau objek penelitian. Angket yang di pakai dalam penelitian ini adalah angket langsung tertutup yaitu angket yang disusun dengan rapi untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban harus dijawab dalam angket tersebut (Bungin, 2005: 133). Dalam penelitian ini semua responden harus menjawab semua pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti dan ini merupakan jenis angket langsung tertutup.

Sesudah angket yang menjadi instrumen pengumpulan data selesai dibuat maka dibutuhkan beberapa proses untuk dilakukan agar data angket bisa digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian. Beberapa langkahnya berupa uji validitas dan uji reliabilitas serta merevisi angket. Cara pengisian lembar jawaban, ketentuan skor dan perhitungan skor adalah sebagai berikut:

1. Pengantar

Angket ini merupakan angket pemahaman peraturan *foul* berisikan tentang tindakan – tindakan pelanggaran/ *fouls* yang dilakukan oleh pemain.

2. Petunjuk pengisian

- a. Baca setiap pernyataan angket dengan teliti.
- b. Berikan tanda centang (\checkmark) ke salah satu jawaban dan pilih jawaban yang menurut anda itu jawaban yang benar.

3. Ketentuan skor

Ketentuan skor dalam hal ini menggunakan skala Gutman. Skala Gutman yaitu skala jawaban yang bersifat konsisten dan padat (jelas). Jawaban yang diberikan dalam skala ini hanya terdiri dari dua saja jawaban, contohnya : Ya-tidak, Benar-salah, dan Positif-negatif, sedangkan untuk jawaban benar responden akan mendapatkan nilai 4 dan jawaban terendah mendapat nilai 0. Misal jawaban benar skor 4 dan salah skor 0.

Tabel 3.4 Klasifikasi Interpretasi Persentase Jawaban

Interval Persentase	Tingkat Hubungan
76% - 100%	Paham
56% - 75%	Cukup Paham
40% - 55%	Kurang Paham
< 40%	Tidak Paham

(Arikunto, 2013: 56)

4. Uji coba instrumen

Memenuhi syarat uji validitas dan uji reliabilitas data adalah alat pengumpulan data yang layak. Maka dari itu instrumen sudah dikatakan handal dan layak digunakan maka harus dibuat sebuah uji validitas dan uji reliabilitas. (Arikunto, 2013: 168).

a. Uji validitas

Validitas merupakan sebuah alat ukur yang bertujuan untuk melihat sebuah data itu valid atau tidak untuk dijadikan sebuah instrumen dalam penelitian. Sebuah instrumen bisa dikatakan layak dan bisa dijadikan sebuah instrumen penelitian apabila memiliki tingkat validitas yang rendah, maka instrumen tersebut bisa digunakan sebagai alat pengumpul data sebuah penelitian. (Arikunto, 2013: 168).

Menurut Sugiyono (2008: 125) Menggunakan pendapat dari para ahli (*judgment expert*) untuk menguji sebuah validitas instrumen yang seharusnya dengan area instrumen. Selanjutnya setelah instrumen dikonstruksi tentang komponen-komponen yang ada di dalam penelitian terdahulu dan di buku peraturan FIBA 2014, lalu setelah itu diserahkan kepada para ahli. Lalu para ahli dimintai untuk memberi jawaban sebuah alat penelitian yang direncanakan. Putusan- putusan yang memungkinkan oleh para ahli antara lain : instrumen bisa dipakai tanpa revisi, instrumen perlu direvisi, instrumen mungkin perlu direvisi seluruhnya.

Bedasarkan penelitian ini, langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui validitas angket yaitu :

- 1) Memberikan angket untuk subyek penelitian
- 2) Penskoran setiap soal dihitung
- 3) Antar korelasi dan tiap skor di hitung dengan skor total menggunakan *product moment* dengan taraf Sig 0,05.

Validitas konstruk adalah validitas yang cocok dipakai untuk penelitian ini, sebab ini berkaitan langsung dengan alat ukur dan kesanggupan untuk mengukur suatu definisi yang diukur dari sebuah konsep (Siregar, 2013: 47). Uji reliabilitas

Uji reliabilitas mempunyai tujuan untuk memperlihatkan kebenaran suatu instrumen penelitian itu sudah sangat layak dan dipercaya untuk dijadikan sebagai instrumen dan dijadikan alat pengumpulan data

dalam penelitian. Data instrumen yang baik dan dapat dipercaya adalah data instrumen yang sudah reliable. (Arikunto, 2013: 178)

Teknik Analisis Data

1. Rumus untuk menghitung persentase dan frekuensi jawaban pada pertanyaan angket (Arikunto, 2013: 56)

$$P = \frac{f}{x} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P = Skor atau persentase jawaban
- f = Skor yang dicapai
- x = Skor maksimal (jumlah total nilai)

2. Mean atau rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

- \bar{X} : Rata - rata
- $\sum X_i$: Nilai tiap data
- N : Jumlah data

3. Standar Deviasi

$$St = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

- St : Standart Deviasi
- X_i : Data pengukuran
- \bar{X} : Rata-rata
- N : Jumlah data

4. Varian

$$S = \frac{\sum (x_i - \bar{X})^2}{(N-1)}$$

Keterangan :

- S : Varian
- X_i : Jumlah Deviasi
- N : Jumlah subjek
- \bar{X} : Mean

5. Uji -T

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}}$$

Keterangan :

- t : Uji beda
- $\sum D$: Jumlah perbedaan setiap individu
- N : Jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 5. Deskripsi Statistik

Hasil	N	MIN	MAX	MEAN	STD	VAR
Pre	12	10	17	13,33	2,188	4,788
Post	12	15	22	18,25	2,179	4,750

Tabel 5 menjelaskan tentang kesimpulan deskripsi statistik yang didapat dari hasil melakukan *Pretest* dan *Posttest* melalui angket pemahaman peraturan *fouls*. Pada hasil tabel diatas menunjukkan

bahwa nilai *Pre-test* rata-rata 13,33 dengan *standart deviasi* sebesar 2,188, nilai minimum sebesar 10 dan nilai maksimum sebesar 15 serta varian sebesar 4,788. Sedangkan nilai *Post-test* rata-rata 18,25 dengan *standart deviasi* sebesar 2,179, nilai minimum sebesar 15 dan nilai maksimum sebesar 22 serta varian sebesar 4,750.

Tabel 6. Data Hasil Uji Normalitas *Pretest dan Posttest*

Kelas	kolmogorov			Shapiro.W	
	Statistik	Df	Sig.	Statistic	df
Pre- test	,144	12	,200	,957	12
Post-test	,134	12	,200	,963	12

Dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov pretest dan posttest* mendapatkan hasil nilai signifikansi 0,200 lebih > 0,05. Sama dengan kriteria pengujian data pretest dan posttest dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 7. Data Hasil Uji T

Kelas	Paired Differences						df	sig
	Mean	Std. Dev	Std error mean	95% confidence		t		
				lower	upper			
Pre-test	4,91	1,31	,379	5,75	4,08	12,9	11	,000
Post-test	7	1		0	3	88		

Dari tabel 7 tahap uji normalitas dengan uji hipotesis agar didapat bahwa ada pengaruh atau tidaknya sebelum adanya penerapan aplikasi *android* peraturan *foul* dengan menggunakan rumus Uji-t dengan hasil nilai t_{hitung} 12,988 dan taraf signifikan $t_{tabel} \alpha = 0,05$ dengan $df = 11$ adalah 1,796 berdasarkan distribusi T.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini akan membahas dan menguraikan hasil perhitungan deskripsi data tentang “Pemahaman Peraturan *Fouls* Permainan Bolabasket Melalui Aplikasi Jagel.id Pada Tim Putra Bolabasket”. Hasil data yang telah diuraikan merupakan hasil pengisian instrumen angket, kemudian dijadikan sebagai instrumen penelitian yang kemudian diisi oleh semua pemain sebagai responden penelitian. Pengaruh sederhana dapat dilihat dari selisih pretest dan posttest kemudian uji beda untuk mengetahui bagaimana perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan *treatment* peraturan *fouls* menggunakan aplikasi Jagel.id.

Demi meningkatkan *skill* pemain tidak cukup hanya melatih fisik tetapi juga harus melatih pengetahuan kita tentang peraturan *fouls* yang ada didalam permainan, karena seorang pemain harus mengetahui bagaimana cara bermain bolabasket secara benar dan bagaimana cara seorang pemain menghindari sebuah kesalahan demi kebaikan diri sendiri dan tim yang sedang dibelanya.

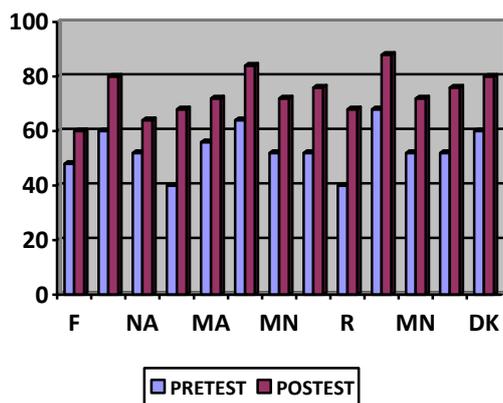
Pemahaman mengenai peraturan permainan ini sangat dibutuhkan oleh seorang pemain, hal ini diberikan kepada pemain agar mereka lebih siap mental dan *skill* dalam menghadapi suatu pertandingan. Jika seorang pemain hanya mengasah *skill* bermain tanpa mengasah pengetahuan dalam memahami peraturan yang ada, maka didalam sebuah tim tersebut pasti akan muncul kekurangan dan tidak akan berjalan maksimal.

Dari keseluruhan indikator pemahaman pemain terhadap peraturan *fouls* yaitu sebanyak dalam kategori paham sejumlah 5 pemain dalam kategori cukup paham sejumlah 7 pemain dan kategori kurang paham sejumlah 0 pemain. Bila dikonversikan kedalam persen yaitu 58,35% untuk kategori cukup paham serta 41,65% untuk kategori paham.

Di era sekarang semua umat manusia pasti sudah sangat mengenal tentang apa yang namanya *android*, *Android* merupakan sistem yang berbasis *Linux* dibuat untuk perangkat *mobile*. Awalnya sistem ini dibuat oleh *Android inc* yang kemudian berganti hak milik *Google* di tahun 2005 (Maiyana 2018: 57). Teknologi saat ini dengan cepat memberikan dampak besar terhadap gaya hidup manusia saat ini. Salah satunya adalah semakin banyaknya pengguna *handphone* khususnya yang berbasis *android*. Karena *android* adalah perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *linux*. Selanjutnya *android* dapat dikatakan sebagai OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang seperti *Windows Mobile*, *i-phone* dan perangkat yang lain. (Santoso 2017: 220). Dengan adanya *andorid* dan dibuatnya aplikasi (Belajar Peraturan Foul) menjadikan seorang pemain bisa mendapatkan informasi secara *instant* tentang peraturan-peraturan bolabasket yang dapat dipelajari dan dipahami dengan mudah.

Tabel 8. Data hasil *pretest dan posttest*

NO	Nama	Pretest	Posttest
1	F	12	15
2	MR	15	20
3	NA	13	16
4	RR	10	17
5	MA	14	18
6	GR	16	21
7	MN	12	16
8	R	10	17
9	AR	17	22
10	MN	13	18
11	MN	13	19
12	DK	15	20



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Pretest dan Postest

Pada tahap deskriptif menunjukkan bahwa hasil penelitian di tabel 7 terdapat pengaruh sebesar hasil nilai t_{hitung} 12,988 dan taraf sig t_{tabel} $\alpha = 0,05$ dengan $df = 11$ yaitu 1,796 pada nilai post-test pemahaman peraturan *fouls*. Berdasarkan penilaian disimpulkan bahwa pemahaman peraturan *fouls* menggunakan aplikasi *android* berpengaruh pada pemahaman pemain SMA Negeri 3 Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Terdapat pengaruh positif dalam penerapan pemahaman peraturan *fouls* menggunakan aplikasi *android* pada tim putra SMA Negeri 3 Mojokerto. Dibuktikan dengan hasil dari uji T *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji T *paired sample test* memperoleh t_{hitung} 12,988 > t_{tabel} dengan nilai sebesar 1,796 dalam taraf signifikan sebesar 0,05. Bila dikonversikan kedalam persen yaitu 58,35% untuk kategori cukup paham serta 41,65% untuk kategori paham.

Saran

1. Bagi Pelatih, supaya bisa memberikan edukasi dan wawasan lebih untuk pemahaman peraturan pada semua pemain dan mulai melakukan pertandingan persahabatan dengan menggunakan 1 atau 2 wasit yang telah berpengalaman dan berlisensi serta kemampuan dan jam terbang yang banyak dalam bidang perwasitan berharap pertandingan yang dipimpin akan sesuai dengan keinginan dan bisa memahami peraturan jauh lebih baik.
2. Bagi Pemain agar tetap semangat untuk berlatih dan terus belajar dalam memahami peraturan-peraturan yang ada didalam olahraga bolabasket. Supaya tidak hanya berfokus untuk meningkatkan skill kemampuan atau kemampuan bermain saat dilapangan saja tetapi juga harus diimbangi dengan lebih paham serta belajar tentang peraturan bolabasket. Supaya bisa menunjang para pemain saat

terjun dalam pertandingan dan mengurangi kesalahan atau saat bertanding melakukan pelanggaran.

3. Bagi peneliti, selanjutnya disarankan untuk memberikan inovasi baru dengan penyesuaian permasalahan yang ada, sehingga akan ada banyak cara yang nantinya bisa diatasi dalam setiap masalah khususnya dalam peraturan bolabasket.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Sukma. 2016. *Buku Olahraga*. Jakarta : PT. Serambi Semesta Distribusi
- A.M, Sudirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media Group
- Maiyana, Efmi. 2018. "Pemanfaatan *Android* Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa". *Junal Sains Dan Informatika*. Vol.4 (2) hal: 57
- Maksum, Ali. 2018. *Metode Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Universitas Press.
- Mutohir, Toho Cholik. 2005. *Gagasan-gagasan Tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Unesa Universitas Press: Surabaya.
- Perbasi. 2014. *Peraturan Permainan BolaBasket*. Jakarta: PB PERBASI
- Purnamawati, Uke. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran NHT Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah BolaVoli*. Skripsi tidak diterbitkan Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Santoso, Bodi. 2017. "Aplikasi Pembelajaran Doa Harian Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android*". *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. Vol 2 (4) Hal. 220
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yalçın, Yahya Gökhan. 2016. "Comparison Of Basketball Performance And Efficiency Scores Between Turkish Basketball League Players Who Are Turkish, American And Other Nations Origin". *European Journal of Physical Education and Sport Science*. Vol: 2 hal : 154.