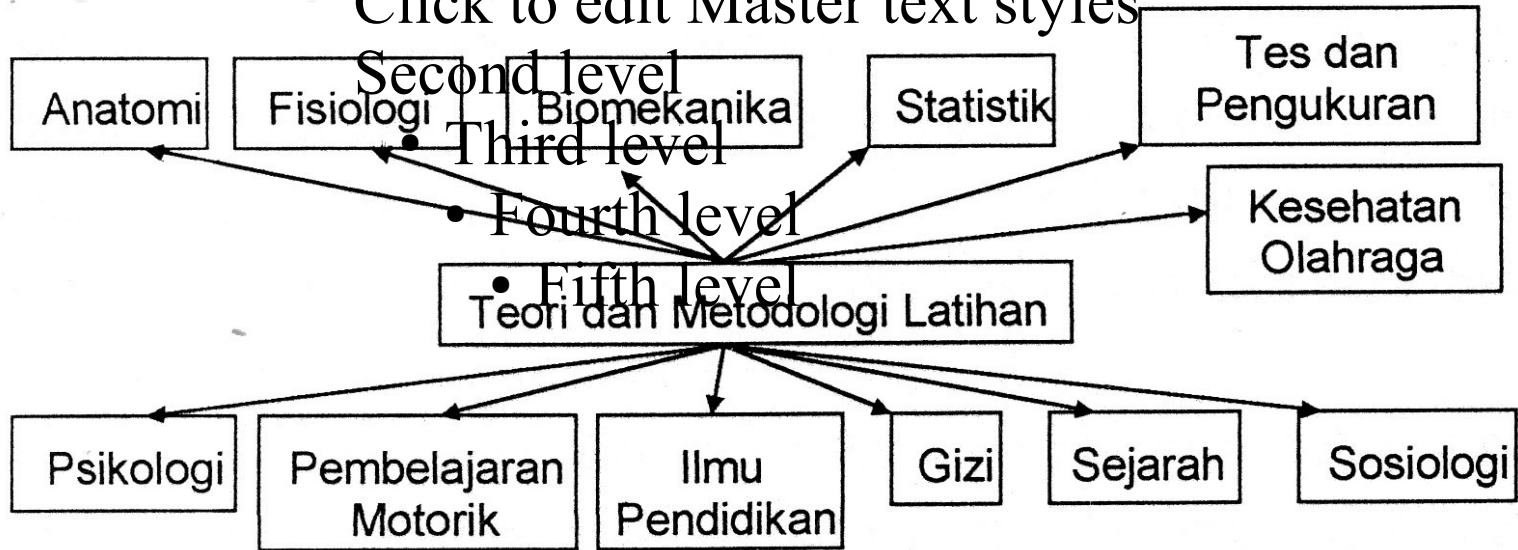


**PENGEMBANGAN TES KETERAMPILAN
BERMAIN BOLABASKET SISWA SMA DI
KOTA YOGYAKARTA**

Oleh :

BUDI ARYANTO

Click to edit Master text styles



Pengetahuan pendukung dalam proses berlatih melatih
(Bompa, 1994: 2)

Click to edit Master text styles

Pengukuran ranah psikomotor

Pengukuran ranah ini mengukur keterampilan motorik, perkembangan motorik, dan kebugaran jasmani. Pada umumnya tes psikomotor meliputi dua hal: (a) *produk performa motorik* mengukur kecepatan, kekuatan, keajegan servis, dan lain-lain, dan (b) *proses pelaksanaan performa* mengukur pola yang digunakan untuk melakukan servis badminton misalnya.

Click to edit Master text styles

Second level **Teknik Tes**

• Third level

• Fourth level

• Fifth level

Lisan

Individual Kelompok

Tertulis

Esai:

- Berstruktur
- Bebas
- Terbatas

Objektif:

- Benar-Salah
- Menjodohkan
- Isian Pendek
- Pilihan Ganda

Tindakan

Individual Kelompok

Click to edit Master text styles

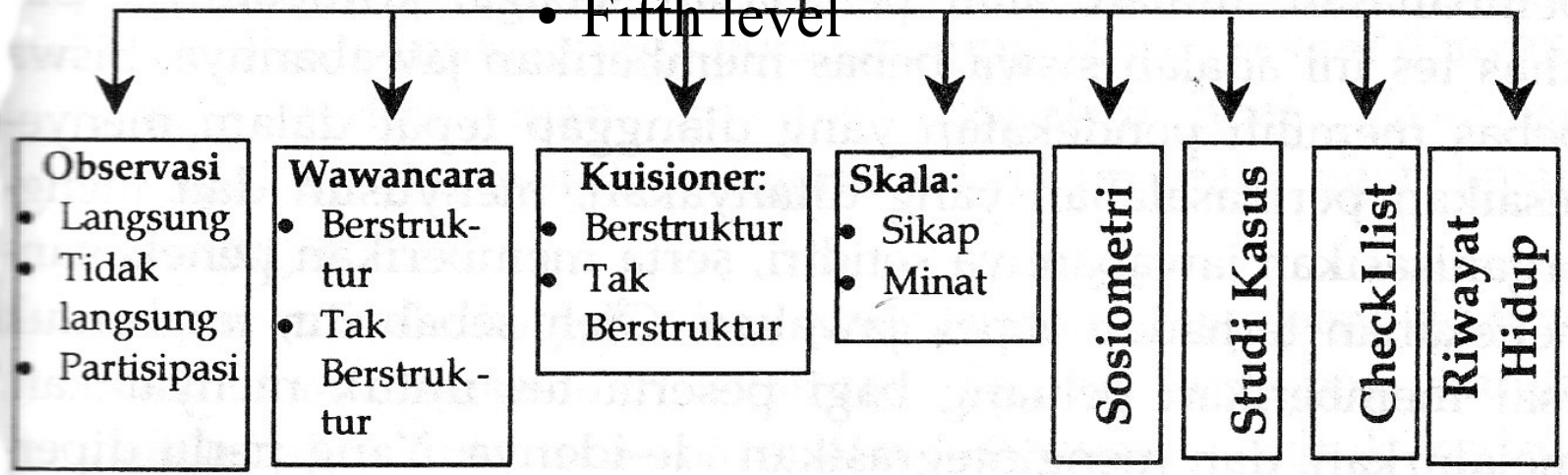
Second level

• **Teknik NonTes**

• Third level

• Fourth level

• Fifth level

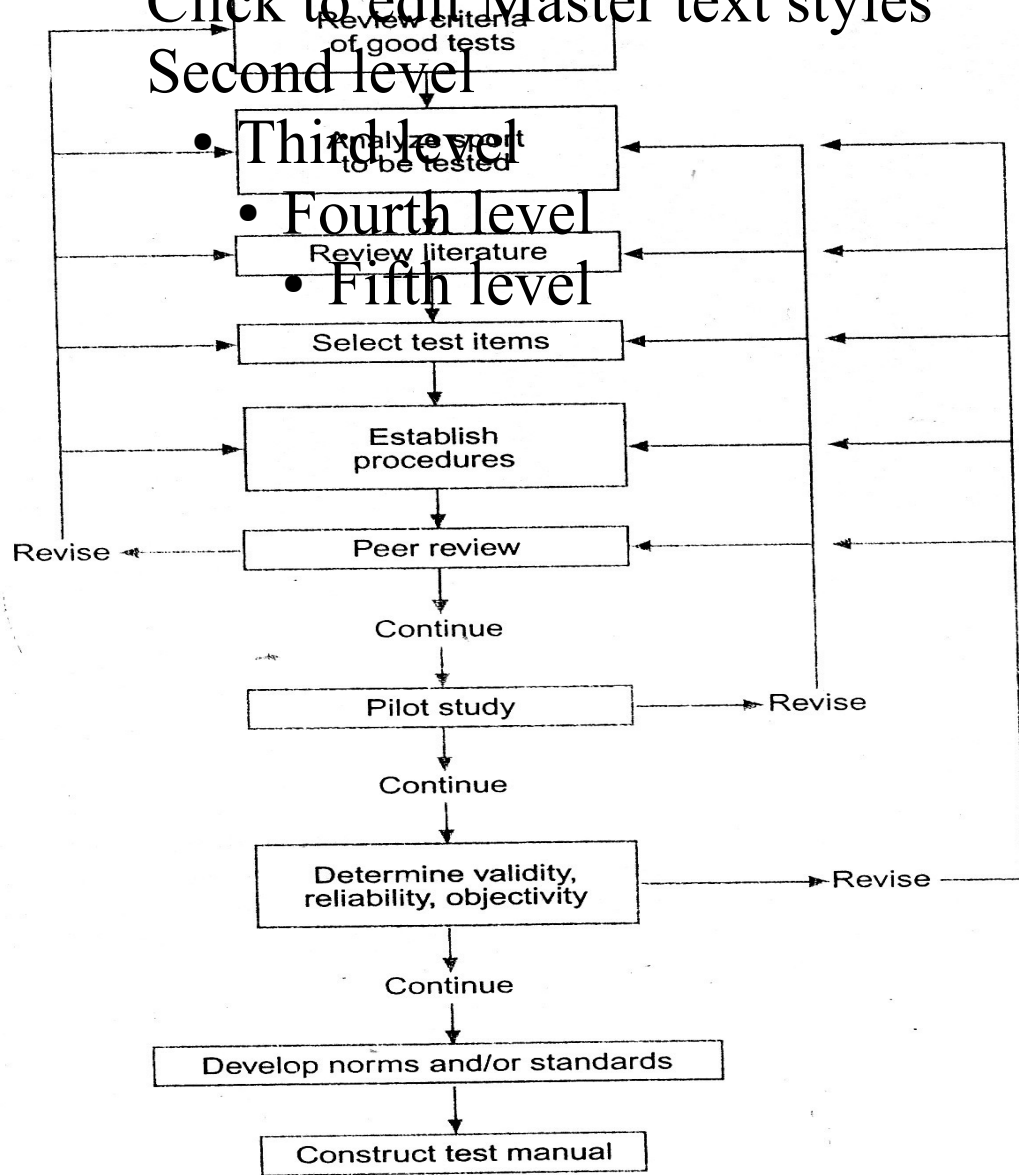


Click to edit Master text styles

Tes Tindakan atau Kinerja Motorik

Pada umumnya, tes tindakan atau kinerja motorik selalu disertai petunjuk pelaksanaan tes. Pengguna tes harus benar-benar mengikuti petunjuk pelaksanaan tes yang telah ada. Produk dari kinerja motorik misalnya kemampuan gerak dasar, keterampilan basket, *service tennis*, *vertical power jump*, dan lain-lain.

Click to edit Master text styles



Menurut Bucher & Koenig (1983)

Suatu alat ukur atau tes harus memenuhi kriteria tes yang baik. Secara umum, kriteria tes yang baik harus memenuhi tingkat kesahihan (validitas) dan keterandalan (reliabilitas). Berarti suatu tes atau alat ukur harus valid dan reliabel.

Menurut Ismaryati (2006)

Kriteria tes yang baik adalah tes yang memenuhi syarat validitas, reliabilitas, objektivitas, diskriminitas, dan praktibilitas.

Menurut Miller (2002)

Before you select a test, or possibly construct your own test, consider the criteria for determining a good test- validity and reliability.

Analisis teknik-teknik keterampilan cabang olahraga. Biasanya tes keterampilan olahraga terdiri dari satu atau beberapa butir tes digunakan untuk menaksir keterampilan keseluruhan dari suatu cabang olahraga. Jumlah teknik keterampilan yang dijadikan butir tes tergantung pada sudut relatif pentingnya teknik-teknik tersebut digunakan dalam permainan (Setyo Budiwanto: 2003)

Dalam proses analisis keterampilan yang akan diukur dalam suatu cabang olahraga dapat melibatkan para pakar, pelatih atau guru kelas yang secara langsung dapat mengetahui kemampuan siswanya setiap hari.

Click to edit Master text styles

Aspek yang diukur	Second level	Nomor butir	Metode/ sumber data
Keterampilan Bermain Bolabasket untuk Siswa SMA	1. Third level Menembak	1, 2, 3, 4	Analisis teknik dan review literatur serta <i>expert judgement</i>
	2. Fourth level Lompat tangkap	5, 6, 7	
	3. Fifth level Mengiring	8, 9, 10, 11	
Jumlah		11	

Click to edit Master text styles

Second level Subjek Penelitian

• Third level

• Fourth level

• Fifth level

No.	Tim/Ekstra kurikuler Bolabasket	Jumlah Siswa SMA	Keterangan
1	Tim Kejurda Bantul	20	SMA N 1 Bantul
2	SMA Kolese De Britto	10	FIK UNY
3	SMA N 7 Yogyakarta	10	SMA N 7 Yk
4	Tim Kejurda Kota Yogyakarta	20	FIK UNY
5	Tim Kejurda Sleman	20	FIK UNY
6	Tim Pelatda DIY	20	Budi Mulia
	Jumlah	100	

Pilot Study

Validitas

Dengan analisis faktor, *exploratory* dan *confirmatory analisis*.

Reliabilitas dengan alpha cronbach.

Program SPSS versi 13.00 for windows

Analisis Data

Click to edit Master text styles

Faktor	Item sebelum diujicoba	Faktor	Item sesudah diujicoba
1. Menembak	<ol style="list-style-type: none"> Free Throw Under Basket Speed Spot Shoot 	Tes	<ol style="list-style-type: none"> Free Throw Under Basket Speed Spot Shoot
2. Lempar Tangkap	<ol style="list-style-type: none"> Wall Bound 	Keterampilan bermain bolabasket	<ol style="list-style-type: none"> Wall Bound
3. Menggiring	<ol style="list-style-type: none"> Control Dribble 		<ol style="list-style-type: none"> Control dribble

Hasil Akhir