

PERSEPSI SISWA KELAS X SMA N 10 YOGYAKARTA TERHADAP MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET

PERCEPTION OF THE TENTH GRADE STUDENTS OF SMA N 10 YOGYAKARTA ON THE MODIFICATION OF BASKETBALL GAMES

Oleh : Dimas Tri Suryono

Abstrak

Belum diketahinya persepsi siswa kelas X SMAN 10 terhadap modifikasi permainan bolabasket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan teknik *Proportional random sampling*, maka diambil 75% dari total populasi siswa kelas X di SMA N 10 Yogyakarta yang terdiri dari 32 siswa kelas XA, 32 siswa kelas XB, 32 siswa kelas XC, 30 siswa kelas XD dan 33 siswa kelas XE. Populasinya sebanyak 160 siswa, maka sampel yang diambil sebanyak 120 siswa. Dengan asumsi setiap kelas diambil 75 % dari jumlah siswa yang ada pada setiap kelas. Instrumen yang digunakan berupa angket, dengan uji reliabilitas sebesar 0,888. Uji validitas menggunakan rumus *product moment* dengan butir pertanyaan semula 42 butir dan yang gugur 11 butir, sehingga butir pertanyaan yang sah sebanyak 31 butir. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa Kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket, yang masuk dalam katagori sangat positif 6,67%, katagori positif 21,67%, katagori cukup positif 44,17%, katagori kurang positif 23,33%, dan katagori sangat kurang positif 4,17%. Tingkat persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta secara keseluruhan berada pada kataogri cukup positif 44,17%.

Kata kunci : Persepsi, modifikasi, permainan, bolabasket

Abstract

The perception of the tenth grade students of SMAN 10 on the modification of basketball game was still unknown. The research aimed in determining the perception of the tenth grade students of SMA N 10 Yogyakarta on the modification of basketball game.

The research was a descriptive quantitative study with survey method. The research was using the technique of proportional random sampling, then it was taken 75% of the total population of the tenth grade students of SMA N 10 Yogyakarta that consisted of 32 student from the class XA, 32 student from the class XB, 32 student from the class XC, 32 student from the class XD, 32 student from the class XE. The population was at 160 student, the sample were taken by 120 students. It was assumed that each class was taken 75% of the number of students in each class. The instruments were in the form of questionnaire, with the reliability test was at 0.888. The validity test was using the product moment formula with the total question items were originally at 42 items and 11 items were invalid, so the valid question items were for about 31 items. The data analysis was using descriptive statistical analysis with percentages.

The results showed that the preception of the tenth grade students of SMA N 10 Yogyakarta on the modifivation of basketball game was in various catagories, as those were include in the catagory of verty positive at 6.67%, 21.67% were in the catagory of positif, 44.17% were in the catagory of moderate, 23.33% were in the catagory of less positive, and 4.17% were in the catagory of very less positive. The perception level of the tenth of SMA N 10 Yogyakarta as a whole was in the catagoy of quite positive at 44.17%.

Keywords: perception, gamE, basketball

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut maka disusunlah suatu kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam melakukan pendidikan jasmani yaitu bagaimana mengaktifkan siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dengan adanya kurikulum yang baku dari pemerintah guru akan menyesuaikan segala aktifitas pembelajaran yang ada di sekolah sesuai dengan kurikulum. Adanya kurikulum dan kenyataan di lapangan membuat guru harus berfikir bagaimana dapat menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum dengan sangat baik.

Dengan keadaan siswa yang masih peralihan dari SMP ke SMA maka guru dituntut untuk memodifikasi pembelajaran agar sesuai dengan tingkat perkembangan yang sedang dialami oleh siswanya. Dengan adanya modifikasi permainan ini diharapkan siswa dapat menerima materi dari guru dengan baik. Modifikasi permainan ini tidak akan jauh beda dengan peraturan yang sudah baku. Modifikasi permainan yang sering dilakukan di SMA N 10 Yogyakarta ini adalah modifikasi permainan bolabasket. Permainan ini selalu dimodifikasi karena keadaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah kurang mendukung. Di SMA N 10 Yogyakarta hanya memiliki satu lapangan bolabasket itupun sebagian digunakan untuk tempat

parkir sepeda motor. Kemampuan siswa di SMA N 10 Yogyakarta khususnya kelas X memang belum cukup bisa menguasai permainan bolabasket ini, oleh karena itu modifikasi permainan ini dianggap cukup efektif. Akan tetapi dengan modifikasi ini akan diterima dengan persepsi yang berbeda antara satu siswa dengan siswa lain.

Bimo Walgito (2004: 87-88) menyatakan bahwa persepsi merupakan suatu proses yang dimulai oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau disebut juga sensori. Jalaludin Rakhmat (2001:51), persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang di peroleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan". Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi penghayatan perasaan dan penciuman.

Menurut Bimo Walgito (2003, 54-55) faktor yang menentukan persepsi dibagi menjadi dua yaitu Faktor Internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berasal dari hubungan dengan segi, mental, kecerdasan, dan kejasmanian. faktor eksternal yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatar belakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain : Sosial dan lingkungan.

Dengan demikian persepsi sangatlah berpengaruh terhadap diri siswa dalam melakukan pembelajaran permainan bolabasket. Dengan persepsi yang positif maka segala materi yang ada dalam permainan bolabasket yang dimodifikasi

ini akan diterima dengan baik dan dapat diamalkan untuk permainan bolabasket yang sesungguhnya. Dalam pembelajaran permainan bolabasket masih terlihat beberapa siswa yang bermalasan dan juga masih kebingungan dalam melakukan permainan ini, akan tetapi tak jarang juga ada yang sudah lancar dan bersemangat dalam melakukannya. Dari sini terlihat ada berbagai macam persepsi siswa terhadap permainan modifikasi ini.

Agar pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bolabasket dapat diterima dengan baik, maka dari itu persepsi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya modifikasi permainan bolabasket dirasa penting untuk diteliti agar dapat dievaluasi dan kedepannya pembelajaran modifikasi permainan dapat lebih baik.

Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas maka penulis ingin mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian survey yang semata-mata mengungkap gejala yang terjadi apa adanya tanpa memberikan atau campur tangan peneliti, sehingga penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Yogyakarta. Penelitian ini

dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 25 Agustus 2015 pukul 10.15 WIB sampai pukul 12.00 WIB.

Target / Subjek Penelitian

Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta yang berjumlah 160. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportional random sampling* dengan mengambil 75% dari setiap kelas X yaitu 24 siswa, dan terdapat 5 kelas X, maka akan di dapat sampel sebanyak 120 siswa.

Variabel Penelitian dan Instrumen Penelitian

Variabel dalam penelitian ini Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu persepsi siswa Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket. Persepsi merupakan proses penerimaan pembelajaran modifikasi permainan bolabasket yang ditangkap oleh alat indera manusia yang diteruskan kepusat saraf lalu diterjemahkan sehingga terjadilah persepsi tentang apa yang dirasakan oleh alat indera dan dialami oleh setiap individu, apakah ditangkap secara positif atau negatif. Objek yang dimaksud dalam penenelitian ini adalah modifikasi permainan bolabasket yang ditangkap oleh alat indera. Penelitian ini adalah persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta yang diungkapkan oleh 6 faktor yaitu faktor perhatian, minat, pengalaman, peraturan permainan, sarana dan prasarana serta teman.

Tehnik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. kemudian

dituangkan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus (Anas Sudjiono, 2008) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: persentase, f: frekuensi, N: jumlah sampel

Pengubahan skor mentah menjadi hasil standar menggunakan *mean* (x) dan standar deviasi (S) berskala lima yaitu : sangat positif, positif, cukup positif, kurang positif, sangat kurang positif

Table 9. Pengkatagorian data

No	Rentang Norma	Kategori
1	$(M + 1,50 S) < X$	Sangat Positif
2	$(M + 0,50 S) < X \leq (M + 1,50 S)$	Positif
3	$(M - 0,50 S) < X \leq (M + 0,50 S)$	Cukup positif
4	$(M - 1,50 S) < X \leq (M - 0,50 S)$	Kurang positif
5	$X \leq (M - 1,50 S)$	Sangat kurang positif

Keterangan: M = Mean/ rata-rata hitung
S = Standar Deviasi

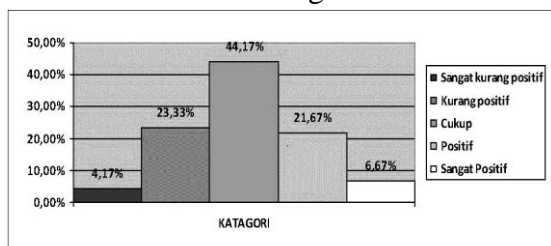
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel distribusi frekuensi persepsi siswa terhadap modifikasi permainan bolabasket:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	31 – 41	1	0,83 %
2	42 – 52	1	0,83 %
3	53 – 63	3	2,5 %
4	64 – 74	25	20,83 %
5	75 – 85	45	37,5 %
6	86 – 96	35	29,17%
7	97 – 107	10	8,33 %
	Jumlah	120	100 %

Agar lebih jelas peneliti sajikan data di atas dalam bentuk Histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

Adapun hasil penelitian tentang persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta Terhadap modifikasi permainan bolabasket, yang diukur dengan angket yang berjumlah 31 butir dengan skor 1 sampai 4. Secara keseluruhan memperoleh nilai maksimum sebesar 105 dan nilai minimum 31, *mean* diperoleh sebesar 81,56, *median* 82, *modus* 81 dan standar deviasi (S) 10,921. Untuk mengetahui persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket. Selanjutnya data dikonversikan kedalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut akan disajikan tabel kategori menurut rumus Saifudin Azwar (1998: 163).

Tabel 2. Norma Persepsi Siswa Kelas X SMAN 10 Yogyakarta Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket.

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	$97,9415 < X$	8	6,67 %
2	Positif	$87,0205 < X \leq 97,9415$	26	21,67 %
3	Cukup	$76,0995 < X \leq 87,0205$	53	44,17%
4	Kurang positif	$65,1785 < X \leq 76,0995$	28	23,33%
5	Sangat kurang positif	$X \leq 65,1785$	5	4,17%
Jumlah			120	100%

Berdasarkan tabel kategori di atas, tampak sebanyak 8 siswa (6,67%) menyatakan sangat positif, 26 siswa (21,67%) menyatakan positif, 53 siswa (44,17%) menyatakan cukup positif, 28 siswa (23,33%) menyatakan kurang positif, dan 5 siswa (4,17%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi

permainan bolabasket adalah cukup positif.

Selanjutnya akan dideskripsikan satu persatu mengenai persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket, yaitu faktor perhatian, faktor minat, faktor pengalaman, faktor peraturan permainan, faktor teman, faktor sarana dan prasarana.

Faktor Perhatian

Tabel pengkatagorian data mengenai faktor perhatian sebagai berikut.

Tabel 4.Norma Faktor Perhatian Persepsi Siswa Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	19,134 < X	6	5 %
2	Positif	16,238 < X ≤ 19,134	22	18,33 %
3	Cukup	13,342 < X ≤ 16,238	55	45,83%
4	Kurang positif	10,446 < X ≤ 13,342	31	25,83%
5	Sangat kurang positif	X ≤ 10,446	6	5 %
Jumlah			120	100%

Berdasarkan tabel kategori diatas, tampak sebanyak 6 siswa (5 %) menyatakan sangat positif, 22 siswa (18,33%) menyatakan positif, 55 siswa (45,83%) menyatakan cukup positif, 31 siswa (25,83%) menyatakan kurang positif, dan 6 siswa (5%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket dari faktor perhatian adalah cukup positif.

Faktor Minat

Tabel pengkatagorian data mengenai faktor minat sebagai berikut.

Tabel 5.Norma Faktor Minat Persepsi Siswa Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	17,455 < X	5	4,17 %
2	Positif	14,798 < X ≤ 17,455	41	34,17 %
3	Cukup	12,141 < X ≤ 14,798	32	26,67%
4	Kurang positif	9,484 < X ≤ 12,141	40	33,33%
5	Sangat kurang positif	X ≤ 9,484	2	1,67 %
Jumlah			120	100%

menyatakan sangat positif, 41 siswa (34,17%) menyatakan positif, 32 siswa (26,67%) menyatakan cukup positif, 40 siswa (33,33%) menyatakan kurang positif, dan 2 siswa (1,67%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan dari faktor minat bolabasket adalah positif.

Faktor Pengalaman

Tabel pengkatagorian data mengenai faktor pengalaman sebagai berikut.

Tabel 6.Norma Faktor Pengalaman Persepsi Siswa Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	16,408 < X	7	5,83 %
2	Positif	13,936 < X ≤ 16,408	38	31,67 %
3	Cukup	11,464 < X ≤ 13,936	39	32,5 %
4	Kurang positif	8,992 < X ≤ 11,464	32	26,67 %
5	Sangat kurang positif	X ≤ 8,992	4	3,33 %
Jumlah			120	100%

Berdasarkan tabel kategori diatas, tampak sebanyak 7 siswa (5,83%) menyatakan sangat positif, 38 siswa (31,67%) menyatakan positif, 39 siswa (32,5%) menyatakan cukup positif, 32 siswa (26,67%) menyatakan kurang positif, dan 4 siswa (3,33%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan dari faktor pengalaman bolabasket adalah cukup positif.

Faktor Peraturan Permainan

Tabel pengkatagorian data mengenai faktor peraturan permainan sebagai berikut.

Tabel 8. Norma Faktor Peraturan Permainan Persepsi Siswa Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket.

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	17,412 < X	7	5,83 %
2	Positif	15,084 < X ≤ 17,412	21	17,50 %
3	Cukup	12,756 < X ≤ 15,084	65	54,17%
4	Kurang positif	10,428 < X ≤ 12,756	19	15,83%
5	Sangat kurang positif	X ≤ 10,428	8	6,67 %
Jumlah			120	100%

tampak sebanyak / siswa (5,83%) menyatakan sangat positif, 21 siswa (17,50%) menyatakan positif, 65 siswa (54,17%) menyatakan cukup positif, 19 siswa (15,83%) menyatakan kurang positif, dan 8 siswa (6,67%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket dari faktor peraturan permainan adalah cukup positif.

Faktor Sarana dan Prasarana

Tabel pengkatagorian data mengenai faktor sarana dan prasarana sebagai berikut.

Tabel 9. Norma Faktor Sarana dan Prasarana Persepsi Siswa Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	14,857 < X	8	6,67 %
2	Positif	12,579 < X ≤ 14,857	29	24,17 %
3	Cukup	10,301 < X ≤ 12,579	46	38,33%
4	Kurang positif	8,023 < X ≤ 10,301	24	20 %
5	Sangat kurang positif	X ≤ 8,023	13	10,83 %
Jumlah			120	100%

Berdasarkan tabel kategori diatas, tampak sebanyak 8 siswa (6,67%) menyatakan sangat positif, 29 siswa

(24,17%) menyatakan positif, 46 siswa (38,33%) menyatakan cukup positif, 24 siswa (20%) menyatakan kurang positif, dan 13 siswa (10,83%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket dari faktor sarana dan prasarana adalah cukup positif.

Faktor teman

Tabel pengkatagorian data mengenai faktor teman sebagai berikut.

Tabel 10. Norma Faktor Teman Persepsi Siswa Terhadap Modifikasi Permainan Bolabasket

No	Kategori	Rentang Norma	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Positif	18,846 < X	11	9,17 %
2	Positif	16,442 < X ≤ 18,846	22	18,33 %
3	Cukup	14,038 < X ≤ 16,442	43	35,83 %
4	Kurang positif	11,634 < X ≤ 14,038	38	31,67 %
5	Sangat kurang positif	X ≤ 11,634	6	5 %
Jumlah			120	100%

Berdasarkan tabel kategori diatas, tampak sebanyak 11 siswa (9,17%) menyatakan sangat positif, 22 siswa (18,33%) menyatakan positif, 43 siswa (35,83%) menyatakan cukup positif, 38 siswa (31,67%) menyatakan kurang positif, dan 6 siswa (5%) menyatakan sangat kurang positif. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa persepsi siswa kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap modifikasi permainan bolabasket dari faktor teman adalah cukup positif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tentang persepsi siswa Kelas X SMA N 10 Yogyakarta terhadap

modifikasi permainan bolabasket, yang masuk dalam katagori sangat positif 6,67%, katagori positif 21,67%, katagori cukup positif 44,17%, katagori kurang positif 23,33%, dan katagori sangat kurang positif 4,17%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi siswa, berdasarkan penelitian ini diharapkan agar siswa lebih dapat mencari informasi tentang modifkasi-modifkasi permainan yang bisa dilakukan dalam permainan bolabasket dan mencoba segala modifkasi yang diberikan oleh guru.
2. Bagi guru, hendaknya selalu memberi modifikasi yang lebih beraneka ragam, tidak satu atau dua jenis saja, agar pengetahuan dan pengalaman siswa dalat lebih meningkat.
3. Bagi para peneliti selanjutnya, hendaknya digunakan dengan sampel yang berbeda dan populasi yang lebih luas serta dengan cabang olahraga yang lainnya, sehingga diharapkan persepsi siswa terhadap modifikasi permainan akan semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono.(2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta PT Raja Grafindo Persada.

Bimo Walgito (2003) *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta:AndiOffset

.....(2004) *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta:AndiOffset

Jalaluddin Rahmat.(2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Saifudin Anwar. (2005). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Offset