

**VALIDITAS DAN RELIABILITAS *BASKETBALL SKILL CHALLENGE*  
SEBAGAI TES KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET BAGI  
MAHASISWA PENDIDIKAN OLAHRAGA FAKULTAS KEGURUAN  
DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS BINADARMA**

Bayu Hardiyono<sup>1</sup>, Riyan Pratama<sup>2</sup>  
Universitas Bina Darma Palembang  
*bayuhardiyono@gmail.com, riyanpra@gmail.com*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas *Basketball Skill Challenge* sebagai tes keterampilan bermain bolabasket bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan tes dan pengukuran. Uji validitas menggunakan CVR dan uji reliabilitas menggunakan metode tes retes. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma yang berjumlah 56 mahasiswa. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tes keterampilan *Basketball Skill Challenge* mempunyai validitas *conten* atau CVR sebesar 0,733 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,836 sehingga dapat dipergunakan sebagai tes keterampilan bermain bolabasket bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma.

**Kata kunci:** *basketball skill challenge*, tes keterampilan bolabasket, validitas, reliabilitas.

Permainan bolabasket pada dewasa ini, apabila dicermati secara teliti mengalami perkembangan yang pesat, baik dari segi teknik, fisik, maupun metode berlatih melatih. Seperti yang dinyatakan oleh Krause (2008: 9) "*Basketball is a fast-moving, high-scoring indoor game that requires of the individual player extreme qualities of skill, precision, control, and agility, as well as the physical prerequisites vital for athletic excellence.*" Definisi tersebut, sesuai dengan pendapat Trninic (2003: 14):

*The game of basketball is a complex motor multi-structured team activity, based on the symbiosis of cyclic and acyclic movement of individual players with and without the ball, the performance quality of which is directly related to motor-functional conditioning status (fitness) of athletes and their body composition..., basketball is primarily a sport of agility, the latter being a complex combination of several motor abilities.*

Kecepatan yang dilakukan pemain mengacu kepada kecepatan gerak dalam menampilkan keahlian seperti gerakan kaki saat bertahan, merayah (*rebound*), atau

---

<sup>1</sup> Bayu Hardiyono; Dosen Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Bina Darma Palembang

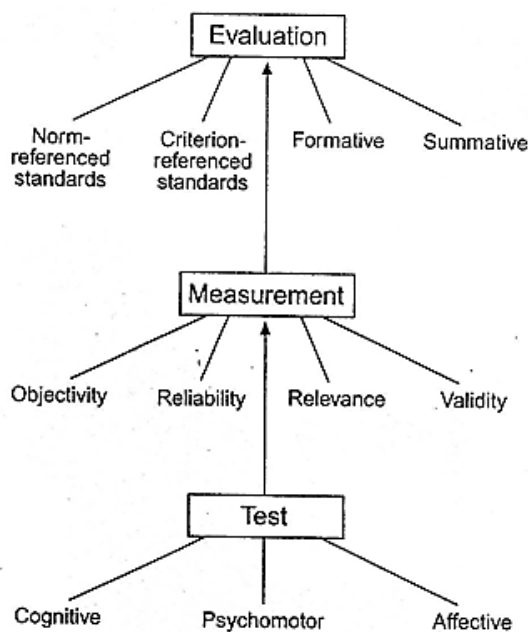
<sup>2</sup> Riyan Pratama; Dosen Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Bina Darma Palembang

melemparkan bola ketika melakukan tembakan atau operan, bukan hanya sekedar berlari dengan cepat. Pemain harus memiliki kualitas fisik yang prima dan penguasaan teknik permainan yang diharapkan sempurna.

Hal ini dapat dijadikan indikasi bahwa teknik bermain bolabasket mengalami perkembangan yang sangat pesat sejalan dengan dampak kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan pemikiran Bompas dan Haff (2009:3) ilmu olahraga telah berkembang dari bentuk penjelasan yang bersifat alamiah ke bentuk pengetahuan yang lebih pasti, maka menjadi jelas bahwa seorang pelatih memerlukan bantuan keilmuan untuk menjamin programnya agar selalu berada pada dasar penilaian yang objektif. Konsekuensi yang muncul adalah para guru/pelatih bolabasket dituntut untuk selalu dapat mengikuti perkembangan yang terjadi, baik dari segi fisik, teknik, maupun metode berlatih melatih.

Semua pekerjaan atau suatu disiplin ilmu membutuhkan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pekerjaan yang dilakukan mencapai keberhasilan tertentu. Semua tujuan dan sasaran dapat diketahui keberhasilannya dari apa yang telah dievaluasi dan diukur. Evaluasi, dengan tes sebagai alat ukur dan pengukuran sebagai proses pengambilan data, merupakan suatu pekerjaan yang harus dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu usaha mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut Bompas dan Haff (2009: 78) tes adalah instrumen unjuk kerja individu, sedangkan penilaian merupakan proses untuk menentukan status seseorang sesuai kriteria yang dipakai. Fungsi pengukuran adalah untuk mengetahui kemampuan atau keterampilan, menyiapkan dasar untuk mencapai kemajuan, mendiagnosis kelemahan, dan meramalkan kemungkinan di masa depan. Berkaitan dengan itu Morrow, dkk (2005: 13) memperlihatkan hubungan antara evaluasi, pengukuran, dan tes sebagai alat ukurnya, seperti Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1.

Hubungan antara tes, pengukuran, dan evaluasi.

(Sumber: Morrow, dkk., 2005: 13)

Tes sebagai alat ukurnya berfungsi untuk mendapatkan data dari domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk melakukan pengukuran alat yang digunakan harus memenuhi syarat, bahwa instrumen tersebut harus valid, reliabel, relevan, dan obyektif. Sedangkan pengevaluasian dari data pengukuran bisa menggunakan standar norma atau standar kriteria. Evaluasi bisa dilakukan untuk evaluasi formatif atau sumatif sesuai dengan tujuannya.

Menurut Mardapi (2008: 69) tes formatif bertujuan untuk memperoleh masukan tentang tingkat keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Masukan ini berguna untuk memperbaiki strategi mengajar. Tes sumatif diberikan di akhir suatu pelajaran atau akhir semester. Hasilnya untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Permasalahan yang utama dalam mengembangkan instrumen alat ukur dalam domain psikomotor atau keterampilan olahraga adalah seringnya terdapat miskonsepsi terhadap analisis teknik-teknik atau keterampilan-keterampilan yang akan diukur dalam satu cabang olahraga tertentu. Morrow, dkk (2005: 313) menyarankan sepuluh langkah dalam pengembangan atau penyusunan tes. Pada langkah yang kedua adalah menganalisis cabang olahraga yang akan dikembangkan atau disusun tesnya. Menurut Budiwanto (2003: 135) langkah pertama adalah menganalisis teknik-teknik

keterampilan cabang olahraga yang akan diukur dan akan dijadikan butir tes eksperimen. 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. Budiwanto (2003: 138) melanjutkan, pada langkah pertama telah ditetapkan butir-butir tes eksperimen. Macam dan jumlah teknik keterampilan yang ditetapkan sebagai butir-butir tes eksperimen keterampilan sangat tergantung dari proses analisis teknik-teknik keterampilan yang akan diukur.

Ngatman (2003: 59) berpendapat bahwa analisis terhadap cabang olahraga ditempuh agar materi tes yang disusun tidak menyimpang dari unsur-unsur penting yang terdapat pada cabang olahraga yang disusun tesnya. Menurut Mardapi (2004: 109) langkah awal dalam mengembangkan tes adalah menetapkan spesifikasi tes, yaitu berisi uraian yang menunjukkan keseluruhan karakteristik yang harus dimiliki suatu tes. Penyusunan spesifikasi tes mencakup kegiatan sebagai berikut: (1) menentukan tujuan instrumen, (2) menyusun kisi-kisi instrumen, (3) memilih bentuk instrumen, dan (4) menentukan panjang instrumen. Ada tiga langkah dalam mengembangkan kisi-kisi tes, yaitu: (1) menulis kompetensi dasar, (2) menulis materi pokok, (3) menentukan indikator, dan (4) menentukan jumlah soal. Penentuan indikator-indikator yang dapat diukur digunakan kompetensi dasar sebagai acuan.

Perkembangan dan penyusunan tes bolabasket yang terus menerus tersebut disebabkan oleh perkembangan permainan bolabasket itu sendiri. Perkembangan tersebut meliputi tingkat kemampuan pemain bolabasket yang bertambah tinggi, perkembangan peraturan, ilmu pengetahuan dan teknologi yang menyertainya. Tes keterampilan ini juga dibedakan atas tujuan dan tingkat tes tersebut diberikan.

Tes keterampilan bermain bolabasket pada Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Bina Darma biasanya memakai jenis *battery test* seperti AAHPERD *Basketball Skill Test*, Tes Bola basket STO, *Johnson basketbal skill test*, dan lain-lain . Pada jenis tes ini, keterampilan bermain main bolabasket di buat satu per satu. Satu persatu yang dimaksud adalah pada setiap keterampilan terdapat satu jenis item khusus yg mengukur keterampilan tersebut. Hal ini dianggap kurang sejalan dengan permainan bolabasket yang dinamis. Sehingga tes keterampilan perlu memiliki sifat yang sama

dengan permainan bolabasket yang dinamis. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dibuat tes keterampilan dengan *basis skill challenge* untuk mengukur keterampilan bermain bola basket.

Tes keterampilan bolabasket berbasis *skill challenge* ini merupakan suatu tes yang mengukur keterampilan bermain bolabasket dengan menggunakan waktu tempuh. atlet atau testee di tuntutan untuk menyelesaikan suatu jalur atau rute dengan menggunakan keterampilan bermain bolabasket (*pass, dribble, shoot*). Tes keterampilan *skill challenge* bolabasket ini merupakan modifikasi dari *Ihoops skill challenge*. Perbedaan antara kedua tes tersebut dapat dilihat berikut ini.

Tabel 1.

Perbedaan prosedur tes *Ihoops skill challenge* dan *basketball skill challenge*

Prosedur tes	<i>Ihoops Skill Challenge</i>	<i>Basketball skill challenge</i>
Tujuan	Menantang partisipan (peserta) untuk melakukan dasar keterampilan bermain bolabasket ( <i>dribbling, passing, shooting</i> ) dengan sebuah permainan dengan seakurat dan seefisien mungkin.	Untuk mengukur keterampilan dasar bermain bola basket ( <i>passing, dribbling, shooting</i> ).
Perlengkapan	1 buah bola basket, 1 buah <i>stopwatch digital</i> , 1 rol selotip, 2 buah kerucut berwarna kuning, 5 buah kerucut berwarna oranye, 4 <i>Floor Spots</i> (2 spot untuk <i>pos lay up</i> dan 2 spot <i>pos passing</i> )	3 buah bola basket, 5 buah kursi atau <i>cone</i> besar, 1 buah <i>stopwatch digital</i> , catatan dan alat tulisnya, 1 <i>roll</i> selotip
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap peserta berkompetisi melawan waktu</li> <li>- Setiap peserta memulai dibelakang garis start.</li> <li>- Peserta harus memulai saat ada aba-aba "Go!"</li> <li>- Waktu peserta dihitung dari dimulainya aba-aba "Go!" sampai melakukan <i>lay up</i> terakhir atau setelah melakukan percobaan tembakan kedua pada <i>lay up</i> terakhir</li> <li>- Setiap peserta hanya diperbolehkan gagal <i>start</i> sekali saja. Jika peserta gagal memulai startnya, pemberi aba-aba akan berkata "Stop, false start!" jadi peserta dapat kembali ke garis <i>start</i> di awal.</li> <li>- Jika peserta gagal <i>start</i> pada kali kedua, maka akan didiskualifikasi.</li> </ul>	Testee berdiri di garis start menghadapi 5 buah rintangan berupa kursi atau <i>cones</i> , setelah aba-aba Siap dan Ya testee menggiring bola melewati kelima rintangan tersebut. Sampai di ujung rintangan testee berhenti di garis lem-

- Peserta harus mengikuti rute pada diagram yang telah ditentukan dengan menggunakan teknik dasar bolabasket. Urutan teknik dasar yang harus dilakukan antara lain: (1) *speed dribble* melintasi kerucut, (2) *lay up* pertama, (3) *jump shot* (dari siku sebelah kanan), (4) *jump shot* (dari siku sebelah kiri), (5) *speed dribble* melintasi kerucut, (6) *passing* dan menangkap, (7) *lay up* terakhir, dan (8) *bonus free throw*
  - Peserta didiskualifikasi jika kedelapan keterampilan tidak lengkap dilakukan, seperti yang tertera pada diagram
  - Maksimal 2 tembakan pada setiap pos menembak menembak (*lay up* pertama, *jump shot* dari siku sebelah kanan, *jump shot* dari siku sebelah kiri, dan *lay up* terakhir).
  - Peserta dapat pindah ke pos berikutnya apabila telah memasukan bola pada tembakan pertama atau kedua tembakan gagal.
  - Pada set kerucut yang pertama, peserta harus berlari mengitari rambu kerucut warna kuning ke arah kiri dan *dribble zig-zag* melintasi seluruh set dari rambu kerucut berwarna oranye. Pada set kerucut kedua, peserta harus mengitari rambu kerucut berwarna kuning ke arah kanan dan *dribble zig-zag* melintasi seluruh set dari rambu kerucut berwarna oranye.
  - Diperbolehkan apabila kerucut ter kena kaki atau tertendang oleh peserta, asalkan peserta mengitari kerucut dengan benar.
  - Jika peserta gagal pada tembakan pertama pada pos *lay up* pertama atau *lay up* terakhir, maka peserta dapat me-rebound tembakan dan meneruskan dengan tembakan kedua dari tempat yang dipilihnya.
  - Peraturan kompetisi: (1) Tidak ada *out-of-bounds* dalam kompetisi ini, (2) Memakai sepatu olahraga yang semestinya. Hanya sol sepatu yang empuk dan atau sepatu sesuai dengan standar yang diizinkan. Sepatu yang terbuka ujungnya tidak diperbolehkan, (3) Setiap peserta menyelesaikan tantangan ini apabila official sudah menyatakan, (4) Penalti dua detik ditambahkan ke dalam waktu sesungguhnya peserta untuk setiap kesalahan.
- paran dan melakukan lemparan ke arah sasaran berupa lingkaran sampai berhasil. Setelah lemparan berhasil melewati lemparan *testee* kembali menggiring bola balik melewati kelima rintangan pertama. Giringan bola diteruskan ke arah ring dengan melakukan tembakan *lay-up* sampai masuk. Apabila, tembakan *lay up* tidak masuk *testee* harus melakukan tembakan *under basket* sampai masuk. Setelah tembakan *lay up* atau *under basket* masuk *testee* menuju ke garis tembakan hukuman dan melakukan tembakan hukuman sampai masuk.

Setiap keputusan yang dibuat oleh *Court Official* mutlak. Adapun kesalahan-kesalahan tersebut antara lain: *Traveling*, *Double dribbling*, *Carrying the ball*, Melakukan *jump shot* tanpa setidaknya satu kaki di daerah *jump shot*, Mengitari rambu kerucut kuning pertama ke kanan, Mengitari rambu kerucut kuning kedua ke kiri, Melewati rambu kuning berwarna oranye, Melakukan *passing* bola basket ke pelatih tanpa setidaknya satu kaki di daerah *passing*, dan Menerima bola basket dari pelatih tanpa setidaknya satu kaki di daerah *passing*

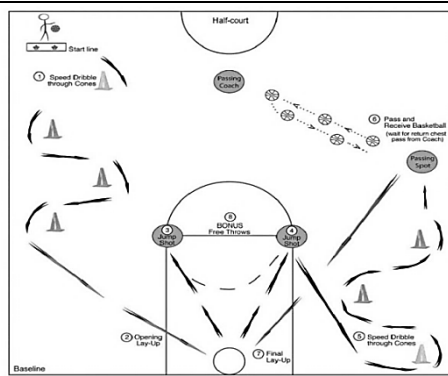
- Peserta didiskualifikasi apabila: (1) Dua kali melakukan kesalahan *start*, (2) Jika kedelapan keterampilan yang dijelaskan tidak dilakukan secara urut seperti yang telah dijelaskan, dan (3) Jika tidak memasukan bola dari maksimal dua kali kesempatan.

---

Penilaian	<ul style="list-style-type: none"><li>- Semua skor harus dicatat pada <i>Official Score Sheet</i> peserta.</li><li>- Waktu harus dicatat dengan pendekatan seperseratus per detik atau dua angka dibelakang koma.</li><li>- Setiap kesalahan diberikan penalti dan dicatat di dalam kotak berupa “#violation” dalam <i>score sheet</i>.</li><li>- Setelah setiap peserta menyelesaikan tembakan keduanya dari <i>lay up</i> terakhir, catat waktunya pada <i>stopwatch</i> di <i>score sheet</i>.</li><li>- Jumlahkan total # dari kesalahan yang didapat dari penalti dua detik dan catat jumlahnya di dalam kotak “<i>Penalty Time</i>” pada <i>score sheet</i>.</li><li>- Jumlahkan total # <i>bonus free throw</i> dari penalti dua detik dan catat jumlahnya dalam kotak “<i>Bonus Time</i>” pada <i>score sheet</i>.</li><li>- Tentukan waktu final peserta dan catat dalam kotak “<i>Final Time</i>” pada <i>score sheet</i> (<math>Original\ Time + Penalty\ Time - Bonus\ Time = Final\ Time</math>)</li><li>- Simpan semua <i>Official Score Sheet</i>.</li></ul>	Nilai adalah waktu yang dibutuhkan testee untuk melaksanakan tes ini dari aba-aba Ya sampai bola masuk ke dalam ring akibat tembakan hukuman. Waktu pelaksanaan dihitung sampai sepersepuluh detik.
-----------	---	---

---

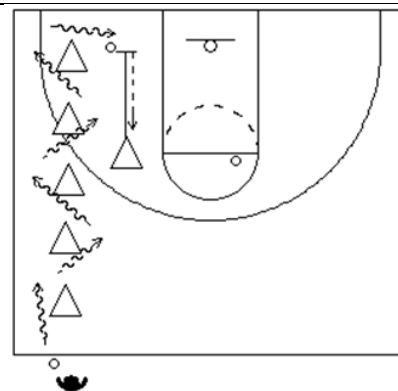
Gambar tes



Gambar 2.

*iHoops skill challenge*

(Sumber: [www.iHoops.com/skillchallenge](http://www.iHoops.com/skillchallenge))



Gambar 3.

*Basketball skill challenge*

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji validitas dan reliabilitas *Basketball Skill Challenge* sebagai tes keterampilan bermain bolabasket bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan tes dan pengukuran. Penelitian ini dilakukan di Universitas Bina Darma. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2017. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma yang berjumlah 56 mahasiswa.

Untuk mengetahui apakah *Basketball Skill Challenge* menjadi tes keterampilan bermain bolabasket untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma yang telah dibuat dapat digunakan untuk menilai keterampilan bermain bolabasket, maka perlu diketahui apakah keterampilan bermain bolabasket ini memiliki validitas dan reliabilitas yang baik, sehingga benar-benar akurat dalam menghasilkan data.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari dua macam instrumen. Yang pertama adalah instrumen pengumpulan data validasi yang berfungsi untuk memvalidasi produk (perangkat penilaian) yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen ini berupa angket yang merupakan cetak biru dari produk yang dinilai oleh *expert judgement*. Instrumen pengumpulan data yang pertama disebarkan kepada para



ahli untuk divalidasi. Instrumen pengumpulan data validasi pada penelitian ini adalah angket/kuesioner berupa skor penilaian dan tanggapan dari validator yang digunakan untuk menentukan validitas perangkat penilaian yang dikembangkan. Instrumen pengumpul data yang kedua adalah instrumen (perangkat penilaian) yang dikembangkan itu sendiri melalui uji coba atau implementasi.

Adapun teknik analisis yang digunakan untuk pengujian validitas isi instrumen tes keterampilan bermain bolabasket dilakukan melalui koefisien statistika untuk membantu mengukur validitas isi dengan pendekatan yang dikembangkan oleh Lawshe dalam Tomoliyus (2011: 82) yakni dengan rasio validitas isi (*content validity ratio/CVR*). Untuk menentukan CVR setiap item dengan formula sebagai berikut:

$$CVR = (2ne/n) - 1$$

Keterangan:

CVR = rasio validitas isi, jumlah

ne = banyaknya SME yang menilai suatu item adalah esensial

n = banyaknya SME yang melakukan penilaian

Adapun derajat validitas dan besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.

Derajat validitas dan besarnya koefisien korelasi

(Sumber: Kirkendall, Gruber, Johnson dalam Ismaryati, 2008: 18)

Derajat validitas	Koefisien Korelasi
Sangat Tinggi	0.80 – 1.00
Tinggi	0.70 – 0.79
Sedang	0.50 – 0.69
Jelek (Tidak dapat diterima)	0.00 – 0.49

Sedangkan, reliabilitas yang dicari adalah reliabilitas tes retes. Reliabilitas dapat dicari menggunakan rumus Product Moment dengan bantuan SPSS 17 for windows.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah menentukan produk yang dikembangkan berupa bentuk tes keterampilan bermain bolabasket berlandaskan *Basketball Skill Challenge* maka perlu diketahui

seberapa valid dan reliabel tes tersebut untuk mengukur keterampilan bermain bolabasket.

### ***Uji Validitas***

Uji validitas *Basketball Skill Challenge* ini menggunakan CVR atau content *validity ratio*. Kelimabelas ahli permainan bolabasket di atas terdiri dari 5 orang pelatih bolabasket (2 orang berlisensi C dan 2 orang berlisensi B dan 1 orang berlisensi A2 nasional), 5 orang guru pendidikan jasmani dan dosen yang mengampu mata kuliah bolabasket (2 orang guru pendidikan jasmani tingkat SMA/SMK dan juga pelatih bolabasket di sekolahnya, 3 orang dosen pengampu mata kuliah bolabasket dengan 2 orang S2 dan 1 orang S3), dan 5 orang pembina dan praktisi bolabasket tingkat daerah dan nasional. Dari 15 ahli permainan bolabasket 13 orang menyatakan bahwa tes *Basketball Skill Challenge* dapat dipergunakan untuk menguji kemampuan bermain bolabasket, 2 orang ahli menyatakan *Basketball Skill Challenge* tidak bisa digunakan untuk menguji kemampuan bermain bolabasket.

$$\text{CVR} = \left( \frac{2 \times 13}{15} \right) - 1 = 0,733$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa koefisien nilai CVR dari tes *Basketball Skill Challenge* ini sebesar 0,733. Jika dilihat pada tabel 2, derajat validitas dan besarnya koefisien korelasi tes *Basketball Skill Challenge* mempunyai validitas yang tinggi. Berarti, alat ukur *Basketball Skill Challenge* ini mampu mengungkapkan suatu konsep atau variabel tes keterampilan bermain bolabasket yang hendak diukur.

### ***Uji Reliabilitas***

Uji reliabilitas menggunakan metode tes retes, seorang testee di uji dua kali dengan menggunakan tes *Basketball Skill Challenge* yang sama. Uji reliabilitas ini masih sampel sebesar 56 mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma Tahun Ajaran 2016/2017 yang mengikuti mata kuliah teori dan praktikbolabasket. Hasil uji reliabilitas tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4.  
Hasil uji reliabilitas

		Tes 1	Tes 2
Tes 1	<i>Pearson Correlation</i>	1	.836**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.000
	N	56	56
Tes 2	<i>Pearson Correlation</i>	.836**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	
	N	56	56

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat koefisien reliabilitas hasil uji lapangan sebesar 0,836. Dapat dilihat pula bahwa koefisien korelasi positif dan signifikan. Artinya, *Basketball Skill Challenge* dinyatakan reliabel dan mempunyai reliabilitas yang tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Basketball Skill Challenge* valid dan reliabel sehingga dapat dipergunakan sebagai tes keterampilan bermain bolabasket untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma.

Penelitian ini masih dalam ruang lingkup yang kecil. Agar dapat diperoleh norma penilaian *Basketball Skill Challenge*, maka diperlukan uji empirik yang lebih besar atau dengan sampel yang lebih besar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil ujicoba validitas dan reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa *Basketball Skill Challenge* dapat dipergunakan sebagai tes keterampilan bermain bolabasket untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Darma.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bompa, T.O & Haff, G.G. 2009. *Periodization: Theory and methodology of training (5th ed)*. Toronto: Kendal/Hunt Publishing Company.
- Budiwanto, S. 2003. Prosedur menyusun tes keterampilan olahraga. *Jurnal IPTEK Olahraga*, 5 (2), 133-150.

- Ismaryati. 2008. *Tes dan pengukuran olahraga*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Krause, J. V., Meyer, Don., & Meyer, Jerry. 2008. *Basketball skills & drills (3rd ed)*. Champaign: Human Kinetics.
- Mardapi, D. 2004. Pengembangan sistem penilaian berbasis kompetensi. Disampaikan pada Seminar HEPI “Rekayasa Sistem Penilaian untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan” Yogyakarta 26-27 Maret 2004.
- Morrow, J.R. Jr; Jackson, A.W; Disch, J.G; & Mood, D.P. 2005. *Measurement and evaluation in human performance 3rd edition*. USA: Human Kinetics.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Measurement and evaluation in human performance 4th edition*. USA: Human Kinetics.
- Ngatman. 2003. Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani, *Olahraga Majalah Ilmiah*, 9, 46-63.
- Tomoliyus. 2011. *Pengembangan Instrumen Kemampuan Ketepatan Pukulan Drive Permainan Tennis Meja*. Yogyakarta. LPPM-UNY.
- Trninic, S. 2003. The Intregated in-season training of basketball cadets, *Fiba assist magazine*, tersedia di [www.fibaassist.com](http://www.fibaassist.com), diunduh tanggal 5 Oktober 2013.
- [www.iHoops.com/skillschallenge](http://www.iHoops.com/skillschallenge), diunduh tanggal 14 Desember 2012.