

**PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN KECIL DALAM PEMANASAN TERHADAP MINAT
SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET
(Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan, Ponorogo)**

Fiki Finalosa

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar merujuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo sebanyak 20 siswa. Instrumen penelitian ini berupa angket dengan pengambilan data dengan cara *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian yang didapat adalah terdapat pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji-t bahwa nilai $t_{hitung} (2,246) > t_{tabel} (2,021)$ dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan besar pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo yaitu sebesar 5,12%.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Pemanasan, Minat, Bolabasket.

Abstract

Learning and teaching are two concepts that can not be separated from one another. Learning refers to what one must do as the subjects who received the lesson, while teaching refers to teachers what to do as a teacher. Physical education and health is exercise subjects performed through physical activities that aim to develop aspects of warming up, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, social skills, reasoning and moral action through other physical activity. The purpose of this study was to determine the effect and magnitude of warming giving traditional game in the eighth grade junior high school students' interest in the country 2 Babadan Ponorogo. This type of research is experimental. The samples in this study were junior high school students of class VIII 2 Babadan Ponorogo as many as 20 students. Instrumen this study a questionnaire to collect data by means of pre-test and post-test. Obtained research results are contained in the effect of warming up a small game against the student's interest in learning basketball eighth-grade students of Junior High School 2 Babadan Ponorogo. It is shown from the calculation of the t-test that the value of $t (2.246) > t \text{ table } (2.021)$ using a significance level of 5% and greater the effect of small game in the warming up of the students' interest in learning basketball eighth grade junior high school students 2 Babadan Ponorogo namely amounted to 5.12%.

Keywords: Traditional Game, Warming up, Interests, Basketball.

PENDAHULUAN

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. "Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar" (Sudjana, 2010: 28).

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang

menyuruh. Minat dalam belajar mempunyai pengaruh yang besar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan, karena tidak ada daya tarik baginya.

Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 13-15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang mampu menarik minat belajar dari

siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Negeri 2 Babadan Kabupaten Ponorogo, guru pendidikan jasmani memberikan pemanasan untuk peregangan otot dilanjutkan dengan berlari mengelilingi lapangan kemudian siswa melakukan senam. Model pemanasan tersebut membuat siswa bosan dan dampaknya proses belajar mengajar tidak sesuai dengan yang diharapkan karena siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang menimbulkan rasa senang dan gembira, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang berminat karena tidak menyenangkan atau kurang menarik.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bolabasket”.

Tujuan diadakan penelitian yaitu; Untuk mengetahui pengaruh dan besar pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo.

Hakekat Minat dalam Pembelajaran Bolabasket

1. Pengertian minat

Menurut Slameto (1995:180) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya.

Faktor yang mungkin terpenting dalam membangkitkan minat adalah pemberian kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Seiring dengan pengalaman belajar yang menimbulkan kebahagiaan, minat anak akan terus tumbuh. Apabila anak memperoleh keterikatan kepada kegiatan-kegiatan dari pelajaran yang dialaminya, ia akan merasa senang.

2. Pengertian pembelajaran

Menurut Hamalik (2007:57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional.

Menurut Hamalik (2007:127) ada 4 hal teori pendekatan model pembelajaran:

- a. Model interaksi sosial
- b. Model proses informasi
- c. Model Personal

d. Model modifikasi tingkah laku

3. Pengertian bolabasket

Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 pemain, setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjang sendiri ke masukkan sedikit mungkin. (Sodikun, 1992: 8).

Bolabasket merupakan jenis olahraga yang akhir-akhir ini begitu cepat perkembangannya dan banyak menarik perhatian dalam kehidupan khususnya kaum remaja. Proses dan perkembangan dipengaruhi oleh adanya induk organisasi bolabasket Perbasi (Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia) sejak Perbasi terbentuk banyak kegiatan yang dilakukan yang sifatnya regional, nasional, dan internasional. Contoh kegiatan yang dilakukan yang bersifat regional seperti JNBL (*Junior Basketball League*) kegiatan setara pelajar SMP-SMA, bersifat nasional seperti NBL (*Nasional Basketball League*) yang diikuti pemain profesional, bersifat internasional seperti FIBA (*Federation Basketball Asia*) yang diikuti pemain dari negara-negara se-Asia Tenggara (<http://umiymia.blogspot.com/>).

4. Pengertian minat dalam pembelajaran bolabasket

Dalam hal ini pemberian stimulus permainan kecil dalam pemanasan digunakan agar dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran bolabasket. Bola basket adalah olahraga bola besar berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan (Sodikun : 1992:8). Dalam penelitian ini pengukuran minat dengan cara memberikan angket pada siswa.

Hakekat Permainan Kecil dalam Pemanasan

1. Pengertian permainan kecil

Menurut Hartati dkk, (2012:27-28), permainan kecil adalah permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Sekolah-sekolah di Indonesia dapat dikatakan bahwa alat-alat atau sarana prasarannya untuk menunjang kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani masih sangat kurang memadai, bahkan ada sekolah yang sama sekali tidak mempunyai alat yang layak untuk menunjang kurikulum pendidikan jasmani, tetapi

kurikulum pendidikan jasmani harus tetap berjalan dan harus tetap dilaksanakan.

Menurut Hartati dkk (2012:27-28), melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional.

Dalam dunia pendidikan sasaran evaluasi dapat berupa hasil belajar yang dicapai setelah suatu proses belajar dilaksanakan. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam hal ini dapat diartikan sebagai *abilities* atau kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu (Mahardika, 2010:25). Menurut Purwanto (2011:54) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar merupakan akibat dari proses pembelajaran yang terwujud pada perubahan dengan bertambahnya pengetahuan, peningkatan kemampuan, sikap dan nilai yang lebih matang. Namun tidak selamanya perubahan tersebut positif dan ada nilai tambahnya. Proses belajar mengajar dapat pula berdampak perubahan perilaku yang negatif. Dalam hal ini dikatakan pembelajaran tidak efektif, artinya proses pembelajaran itu tidak sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Pengertian pemanasan

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, pemanasan selalu dilakukan untuk mengawali segala kegiatan olahraga. Karena pemanasan merupakan syarat mutlak bagi setiap permulaan berolahraga yang bertujuan mencegah cedera atau otot robek. Menurut Sumosardjuno (1996:3) menerangkan bahwa:

Pemanasan merupakan berbagai macam aktivitas fisik yang mempersiapkan anda untuk menerima beban latihan yang lebih besar intensitasnya. Jadi dalam pemanasan dilakukan aktivitas fisik mulai dari yang intensitasnya rendah kemudian sedikit demi sedikit ditingkatkan.

Sedangkan menurut Sumosardjuno (1996:4) pemanasan ada dua macam antara lain:

- Pemanasan aktif, yaitu pemanasan dengan jalan melakukan aktivitas otot-otot, misalnya kita melakukan senam-senam ringan dan peregangan menjelang berlatih jogging. Dapat pula pemanasan dilakukan sesuai dengan aktivitas fisik pada olahraga yang akan dilakukan.
- Pemanasan pasif, yaitu pemanasan yang diperoleh dari luar. Misalnya penggunaan obat-obat gosok yang panas atau penggunaan sauna.

Proses pemanasan dalam berolahraga sangat diperlukan tubuh untuk beradaptasi. Hal itu perlu

diperhatikan karena dalam mengerjakan aktifitas normal menjadi aktifitas yang lebih tinggi diperlukan mekanisme kerja jantung yang optimal. Untuk itulah pemanasan sangat diperlukan dalam proses ini, karena dengan adanya adaptasi, kerja jantung akan meningkat secara berkala sehingga aliran darah ke otot menjadi lebih baik. Lain halnya bila olahraga dimulai tanpa pemanasan. Jantung akan dipacu secara cepat tanpa diberikan kesempatan untuk beradaptasi. Dengan tidak adanya waktu beradaptasi, sistem kardiovaskuler terutama kerja jantung untuk memompa darah ke bagian-bagian tubuh menjadi tidak optimal, akibatnya otot yang bekerja akan cepat lelah dan mungkin dapat terjadi cedera.

3. Pengertian pemberian permainan kecil dalam pemanasan

Pemberian permainan kecil untuk pemanasan yang merupakan berbagai macam aktivitas fisik guna mempersiapkan siswa untuk menerima beban latihan yang lebih besar intensitasnya. Jadi dalam pemanasan dilakukan aktivitas fisik mulai dari yang intensitasnya rendah kemudian sedikit demi sedikit ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. jenis penelitian pada penelitian ini adalah eksperimen. "Pendekatan kuantitatif dalam penelitian antara lain dicirikan oleh pengujian hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen tes yang standar" (Maksum, 2009: 11). "Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel" (Maksum, 2009: 11). Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada subyek atau obyek penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subyek tidak ditempatkan secara acak. "Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan" (Maksum, 2009: 49).

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 118). Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.

Variabel bebas : Permainan kecil dalam pemanasan.

Variabel terikat: Minat siswa terhadap pembelajaran bolabasket.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130). Sedangkan menurut (Maksum, 2008: 39) populasi adalah keseluruhan atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Dan generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit. Populasi sangat penting karena merupakan suatu bagian yang nantinya akan dijadikan bahan penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo terdiri dari 4 kelas dengan jumlah 81 siswa.

Sampel diambil dengan cara *cluster random sampling* yaitu mengambil satu kelas dengan cara membuat lintingan kertas sebanyak 4 kertas dan satu kertas ada tulisannya sampel dan tiga kertas tidak ada tulisan atau kosong, tiap kelas diwakili 1 orang untuk mengambil satu lintingan kertas, yang mengambil lintingan kertas bertulisan sampel maka menjadi sampel penelitian. Jadi keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo sebanyak 20 siswa. Karena dalam *Cluster Random Sampling*, yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area (Maksum, 2007: 8).

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mendapatkan data penelitian yang diinginkan. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket. Di mana pada angket tersebut terdapat beberapa pernyataan yang menyangkut responden sebagai data pendukung yang terdiri dari nama dan kelas.

Sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian eksperimen, maka teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah dengan cara menyebarkan angket tentang minat, dengan memberikan angket minat untuk *pre-test* pada sampel dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan memberikan angket minat untuk *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data

Tabel 1. Hasil pengukuran minat siswa dalam pembelajaran bolabasket

Deskriptif	Pre-test	Post-test
Rata-rata / Mean	91,8	96,5
Standart Deviasi (SD)	6,76	6,47
Varians (S^2)	45,75	41,84
Nilai Terendah	79	84
Nilai Tertinggi	105	109

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas maka telah tercantum hasil data yang diperoleh hasil skor angket

minat siswa dalam pembelajaran bolabasket memiliki hasil rata-rata *pre-test* 91,8 dan *post-test* 96,5 dengan standart deviasi *pre-test* 6,76 dan *post-test* 6,47 yang memiliki nilai varians *pre-test* 45,75 dan *post-test* 41,84. Dengan nilai terendah *pre-test* sebesar 79 dan *post-test* sebesar 84. Untuk nilai tertinggi *pre-test* sebesar 105 dan *post-test* sebesar 109.

Analisis Statistik

1. Syarat uji hipotesis

a. Uji normalitas

Tabel 2 Hasil pengujian normalitas

Pengujian	Hasil	Nilai Alpha	Keterangan
Pre-Test	0,966	0,05	Signifikan
Post-Test	0,710	0,05	Signifikan

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari *pre-test* dan *post-test* hasil skor jawaban angket minat siswa dalam pembelajaran bolabasket diperoleh nilai signifikansi (*Asymp.Sig. 2-tailed*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 sehingga diputuskan terima H_0 yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

b. Uji homogenitas

Tabel 3 Hasil perhitungan uji homogenitas

Variabel	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Minat siswa dalam pembelajaran bolabasket	2,7	2,15	Tidak Homogen

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh nilai F_{hitung} untuk kedua kelompok tersebut lebih besar dari F_{tabel} ($2,7 > 2,15$) maka varians data dinyatakan tidak homogen.

Hasil Penelitian

1. Pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket

Tabel 4 Hasil perhitungan uji-t

Variabel	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
permainan kecil - minat siswa dalam pembelajaran bolabasket	2,246	2,021	Signifikan

Penjelasan tabel di atas adalah nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0

ditolak karena nilai t_{hitung} 2,246 > nilai t_{tabel} 2,021. Dengan demikian ada pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo.

2. Besar peningkatan siswa terhadap metode demonstrasi dalam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diketahui besarnya pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo yaitu sebesar 5,12%.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo.

Dari hasil penelitian dan perhitungan deskriptif dapat diketahui data skor angket minat siswa dalam pembelajaran bolabasket memiliki hasil rata-rata *pre-test* 91,8 dan *post-test* 96,5 dengan standart deviasi *pre-test* 6,76 dan *post-test* 6,47 yang memiliki nilai varians *pre-test* 45,75 dan *post-test* 41,84. Dengan nilai terendah *pre-test* sebesar 79 dan *post-test* sebesar 84. Untuk nilai tertinggi *pre-test* sebesar 105 dan *post-test* sebesar 109.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien uji beda dua rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan uji-t. Dari hasil uji-t pada kelompok *pre-test* dan kelompok *post-test* menunjukkan bahwa harga t_{hitung} (2,246) lebih besar dari t_{tabel} (2,021) dengan menggunakan taraf signifikan 0,05. Sehingga dengan demikian maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi ada pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo. Besarnya pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo yaitu sebesar 5,12%. Jadi dengan demikian lebih meningkat minat siswa dalam pembelajaran bolabasket jika diberikan pemberian permainan kecil dalam pemanasan yang memberikan pengaruh yang positif terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket.

PENUTUP

Simpulan

1. Terdapat pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji-t

bahwa nilai t_{hitung} (2,246) > t_{tabel} (2,021) dengan menggunakan taraf signifikan 0,05.

2. Besar pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo yaitu sebesar 5,12%.

Saran

1. Terbukti bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo sudah baik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani materi bolabasket. Tetapi perlu ditingkatkan lagi agar mempunyai kemampuan belajar permainan bolabasket untuk mencetak siswa-siswa yang mampu berprestasi.
2. Diharapkan untuk guru dalam setiap melakukan pembelajaran pendidikan jasmani materi bolabasket agar menggunakan pemberian permainan kecil dalam pemanasan karena siswa akan tertarik dan tidak jenuh terhadap permainan bolabasket.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi IV. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartati, Sasmina Christina Yuli. dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://umiyamia.blogspot.com/> diakses hari Senin tanggal 7 Juli 2014 pukul 09.15 WIB.
- Mahardika. I. M. S. 2010. *Pengantar Perencanaan Pengajaran Aplikasi Pada Penjasorkes*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Metode Penelitian*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Martini. 2007. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika*. Surabaya: UNESA University Press Anggota IKAPI.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sodikun, I. 1992. *Olahraga Pilihan Bolabasket*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

Sumosardjuno, Sadoso. 1996. *Sehat dan Bugar: Petunjuk Praktis Berolahraga yang Benar*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

