

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI DAN MODEL PEMBELAJARAN PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1Ponorogo)

Aditya Dwi Purwiyanto

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, adityadwimamoo@yahoo.co.id

Sudarso

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

Abstrak

Guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik serta memiliki integritas dan kreatifitas yang luas. Sebagai guru dalam bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kurikulum 2013 dituntut untuk mampu memberikan model-model pembelajaran yang diarahkan pada pendidikan yang berkarakter serta mengintegrasikan isi pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dalam memberikan model pembelajaran modifikasi dengan model pembelajaran pendekatan bermain.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian pra eksperimen dengan seluruh populasi kelas VII SMPN 1 Ponorogo. Sampel diambil dengan teknik *Cluster random sampling* yang terpilih sebagai sampel adalah kelas VII B sebanyak 29 siswa. Kemudian dengan *Ordinal pairing* dikelompokkan menjadi 2 kelompok yang setara, yang mendapat perlakuan yang berbeda. Kemudian dianalisis data presentase dan Mean menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 2 kelompok yang menggunakan model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar dribble bola basket ini mempunyai mean 22,77 dan 11,00. Sesuai dengan rumusan masalah, terdapat perbedaan antara model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar basket materi *dribble* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMPN 1 Ponorogo.

Kata Kunci: Hasil belajar *dribble* bola basket, SMPN 1 Ponorogo kelas VII-B.

Abstract

Teachers play an important role in improving the quality of learners as well as having extensive integrity and creativity. As a teacher in the field of study physical education sports and health curriculum in 2013 is required to provide learning models aimed at the education of character and integrate the learning content in order to determine the extent of understanding of the teacher of Physical Education, Sport and Health (PJOK) in providing modifications to the learning model learning model approach play.

This research is a quantitative study using pre-experiments and population studies class VII SMPN 1 Ponorogo to sample as many students of class VII B 29. This study focuses on two groups of samples of this study were divided into two groups with different treatment. Data were analyzed using descriptive Mean percentage and quantitative. The results showed that the two groups using a modified model of learning and teaching model towards learning outcomes approach play basketball dribble it has an average itself. Of the average yield learning model group was 22.77 and the modification of the results of the group using the model approach play was 11.00.

Keywords: Results of study dribble a basketball, SMPN 1 Ponorogo class VII-B

PENDAHULUAN

Olahraga dalam kehidupan bangsa Indonesia adalah merupakan bagian dari kebudayaan yang tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu olahraga mempunyai arti yang besar dan merupakan salah satu media untuk membangun manusia seutuhnya. Pendidikan merupakan suatu pembinaan manusia yang dilakukan seumur hidup. Tujuan utama dari pendidikan adalah penugasan materi pembelajaran

secara mendalam dan bahkan jika mungkin sampai tuntas.

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang dilakukan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, hal yang paling penting berkaitan dengan terjadinya proses belajar secara efektif pada siswa adalah kemampuan guru menggabungkan berbagai kondisi belajar ke dalam belajar yang dilakukan oleh siswa. Pada umumnya untuk menguasai suatu bentuk keterampilan gerak seorang harus melalui latihan fisik (*Physical Practice*). Selanjutnya untuk menyempurnakan keterampilan gerak yang sedang dipelajari, umumnya seorang siswa hanya mengandalkan bentuk pelatihan keterampilan yang berulang-ulang. Pemahaman ini didasari bahwa belajar pada dasarnya proses pengkondisian yang mengarah pada pembiasaan sendiri dengan keterulangan, yaitu mengulang sesuatu hingga menjadi otomatis.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada saat PPL pada tanggal 4 Oktober – 10 Nopember 2014 di salah satu sekolah yang ada di Desa Jambre, Kec. Dlanggu, Kab. Mojokerto menyatakan bahwa siswa biasanya lambat untuk menguasai teknik dasar *dribble* bola basket, hal tersebut dilihat dari Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) sulit tercapai. Dengan demikian harus dilakukan penambahan jumlah pertemuan di luar jam sekolah atau terkadang diadakan remedial untuk menambah jumlah pertemuan, namun hal tersebut akan menyita banyak waktu dan akan menimbulkan kebosanan pada siswa.

Untuk menjawab permasalahan di atas peneliti ingin mencoba alternatif bentuk pembelajaran lain dengan menggunakan 2 metode model pembelajaran yaitu model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain. Pada model pembelajaran modifikasi siswa bisa menirukan gerakan teknik dasar *dribble* dengan benar dan maksimal karena bola yang digunakan bukan bola aslinya, tetapi yang digunakan bola yang sudah dimodifikasi memakai bola voli. Pada model pendekatan bermain anak dengan bermain bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga anak-anak akan lebih senang dan menjadikan anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke (dalam Sudono, 2000:3) “ belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkan.

Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, masalah yang terkait akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah : Apakah ada perbedaan antara model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar basket materi *Dribble* bola basket

dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMP Negeri 1 Ponorogo.

Jika ada, seberapa besar perbedaan dengan model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar basket materi *Dribble* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMP Negeri 1 Ponorogo.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bola basket dengan metode model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain pada materi *Dribble* bola basket dalam pembelajaran PJOK.

Seberapa besar pengaruh dengan model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain terhadap hasil belajar bola basket materi *Dribble* bola basket dalam pembelajaran PJOK.

Penting Masalah untuk di teliti

Bagi siswa dapat memberikan kemudahan pada siswa untuk menguasai tugas gerak dan teknik dasar yang dianggap sulit untuk dipelajari, serta siswa akan bisa menganalisis dimana letak kesulitan teknik dasar yang sekiranya sulit untuk dipahami, sehingga siswa akan mudah untuk menguasai tugas gerak tersebut.

Bagi sekolah sebagai bahan acuan penggunaan alternatif model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain untuk peningkatan kompetensi siswa sekolah tersebut.

Bagi peneliti dapat menambah referensi acuan metode model pembelajaran ketika peneliti menjadi guru mata pelajaran PJOK.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gerakan untuk mendesain pola – pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media computer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan. Sebagai pendapat Joice, dkk 1992:4 (dalam buku Trianto, 2010:74).

Pengertian Modifikasi

Menurut Bahagia dan Adang (2000:1) esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan,

dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Pendekatan Bermain

Menurut Bahagia dan Adang (2000:1) esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Hasil Belajar Dribble Bola Basket

Hasil Belajar

Snelbeker (1974:12) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Hasil belajar, menurut Bloom, merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan pengetahuan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta menyesuaikan. Ranah siswa telah mempelajari keterampilan manipulative fisik tertentu (1996:35).

Permainan Basket

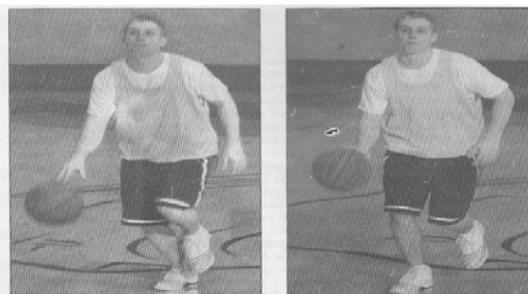
Bola basket adalah permainan yang cepat, dinamis, menarik dan mengagumkan. Perubahan angka yang terjadi setiap menitnya membuat permainan ini menarik. Berkat keistimewaan ini, bola basket telah menjadi salah permainan terpopuler di dunia dan menjadi permainan di era modern. (bidang III Perbasi, 2006:17).

Teknik Dasar

Dasar permainan bola basket teknik dasar sangat penting dan perlu dipelajari dengan benar, maka dari itu pembelajaran teknik dasar harus dikenalkan sejak dini mulai dari usia dini agar anak di usia dewasa memiliki keterampilan yang bagus. Menurut Koger

Dribble Bola Basket

Menurut Bidang III PB Perbasi (2006 : 18). *Dribble* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain. Tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola. Saat *dribble*, pemain menjaga bola tetap berada di sisi tubuhnya yang berada jauh dari pemain bertahan. Untuk melakukan *dribble*, bola didorong pelan ke bawah dengan kondisi jari tangan terbuka. Semua pemain harus berlatih melakukan *dribble* dengan baik menggunakan tangan kiri atau kanan tanpa melihat bola.



Gambar 1
Jon Oliver 2007:50

Keterkaitan Model Pembelajaran Modifikasi Dan Model Pembelajaran Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket.

Dribble merupakan teknik yang mendasar dalam permainan bola basket, untuk berjalannya sebuah permainan dalam kekompakan basket, *dribble* harus bisa dilakukan dan dengan teknik benar, dalam hal ini *dribble* merupakan teknik dasar yang sering dilakukan pemain untuk menguasai bola dari lawan untuk mencapai ring lawan untuk mendapatkan point, jika *dribble* kurang sempurna maka dalam tim tersebut merupakan kelemahan awal yang harus di benahi serta di perbaiki dan selanjutnya untuk disempurkan untuk menjadi tim yang kuat solidaritasnya. Kaitannya dalam pembelajaran penjasorkes *dribble* merupakan materi yang harus dituntaskan untuk Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) nya, tetapi dengan kondisi di lapangan yang terjadi banyak siswa yang masih kurang menguasai *dribble*, hal tersebut menjadikan permasalahan dalam pembelajaran ini dikarenakan waktu penjasorkes satu minggu hanya sekali dan 3 jam pelajaran, selain itu sifatnya pembelajaran untuk penyegaran dari siswa yang jenuh selama satu minggu yang telah berada di kelas dan bertujuan untuk membuat siswa bugar. Dalam hal ini penulis ingin mencoba menerapkan model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain

yang pada intinya sejalan dengan pembelajaran PJOK, yang selanjutnya untuk dibandingkan mana yang terbaik dari hasil pembelajaran 2 model tersebut. Yang nantinya akan diberikan permainan dengan benteng-bentengan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian pra eksperimen dengan desain (*The Static Group Pretest – Posttest Design*). Penelitian ini merupakan penelitian perbandingan (*comparative research*) adalah penelitian yang membandingkan satu kelompok sampel dengan kelompok sampel lainnya berdasarkan variabel atau ukuran-ukuran tertentu (Maksum, 2012:74).

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VII SMPN 1 Ponorogo yang berjumlah 10 kelas yaitu kelas A sampai J setiap kelas terdiri dari 29 siswa. Pengambilan data dalam penelitian ini dibantu oleh teman saya dirumah yang sekaligus menjadi pengamat (penilai). Pengambilan data dilakukan empat kali pertemuan. Analisis data yang digunakan adalah uji *t Independent sample* dengan tariff signifikan 0,05.

Desain Penelitian

Desain penelitian digunakan adalah pra eksperimen. Menurut Sukmadinata (2008: 208) mengatakan disebut pra eksperimen karena tidak ada pengontrolan variabel.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
MODIFIKASI	O1	X1	O2
PENDEKATAN BERMAIN	O1	X2	O2

Keterangan:

- O₁: Tes awal sebelum diberikan perlakuan
- O₂: Tes akhir setelah subjek diberikan perlakuan
- X₁: Perlakuan model pembelajaran modifikasi
- X₂: Perlakuan model pembelajaran pendekatan bermain

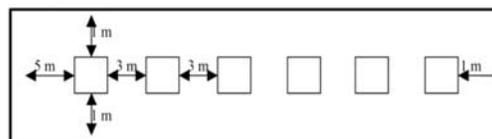
Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum 2009: 55). Instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif memegang peranan penting, hal ini berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen dalam penelitian ini adalah

1. Stopwatch
2. Cone

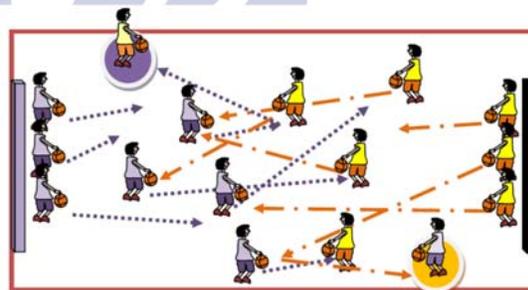
3. Bola basket
4. Bola Volli
5. Peluit
6. Lapangan bolabasket
7. Alat tulis untuk menulis hasil tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes dari Rahantoknam, sebagai berikut:



Gambar 2
Rahantoknam 2006:66

Untuk treatment kelompok modifikasi diberikan dribble bejalan dan dribble ditempat menggunakan bola volli. Sedangkan untuk treatment kelompok pendekatan bermain diberikan bermain benteng – bentengan. Untuk permainan benteng – bentengan sebagai berikut



- Keterangan :
- = Tim A
 - = Tim B
 - = Arah lari Tim A
 - = Arah lari Tim B
 - = home base Tim A
 - = home base Tim B
 - = Benteng Tim A
 - = Benteng Tim B

Gambar 3

Sasmita C.Y.H, dkk 2012

Cara Bermain :

Pemain dibagi menjadi dalam dua kelompok, misalkan A dan B (dengan jumlah pemain yang ditentukan). Dalam masing-masing kelompok mempunyai benteng yang telah ditentukan, benteng daerah A dan benteng daerah B. Dalam masing-masing kelompok mempunyai tugas menjaga bentengnya dari serangan kelompok lawan, agar tidak terpegang oleh kelompok lawan. Untuk mendapatkan kemenangan, setiap kelompok harus berusaha memegang benteng dari kelompok lawan. Kemudian dalam mendapatkan benteng lawan, ketika seseorang keluar dari bentengnya, maka

pemain itu bertindak sebagai pemain muda. Ketika pemain muda keluar dari bentengnya dia harus berlari sambil menggiring bola. Jika lawan mengejanya, maka pemain lawan itu bertindak sebagai pemain tua. Pemain tua juga harus berlari sambil menggiring bola. Dan apabila ada anggota dari salah satu pemain muda tersentuh oleh anggota salah satu dari pemain tua tadi, maka dia harus menjadi tawanan dari pemain tua tadi. Begitu seterusnya, jika saling bergantian mengejar. Intinya pemain yang baru menyentuh benteng adalah pemain tua. Pemain bisa menjadi pemain tua, jika pemain tersebut menyentuh kembali benteng yang dimilikinya. Selanjutnya untuk membebaskan teman dari tawanan lawan, maka pemain harus menyentuh teman tawanan kita tadi sehingga bisa kembali ke benteng asal.

Aturan Permainan :

Jika salah satu anggota kelompok terkena sentuh oleh lawannya, dan dia bertindak sebagai pemain muda, tersentuh pemain tua. Maka dia harus menjadi tawanan dari pemain tua. Pemain bisa menjadi pemain tua, jika pemain tersebut menyentuh kembali benteng yang dimilikinya. Jika terdapat tawanan yang banyak, dan ada pemain yang membebaskannya, maka cukup menyentuh salah satu anggota tubuh tawanan. Kemudian tawanan yang lain secara otomatis akan ikut terbebaskan pula. Jika pemain ada yang bisa menyentuh benteng lawan, maka dinyatakan sebagai pemenang. Pemain diperbolehkan mematikan bola kemudian menghidupkannya kembali dan harus tetap menggunakan satu tangan untuk menggiring bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan tingkat kemajuan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain. Sebelum melakukan uji hipotesis berupa normalitas data, analisis statistik uji t *Independent sample* terlebih dahulu akan dibahas mengenai deskripsi data untuk dapat menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Dibawah ini akan dibahas deskripsi data pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1 Deskripsi Data

Deskripsi	Modifikasi	PendekatanBermain
Mean (M)	22,77	11,00
StandartDeviasi (SD)	17,34	20,84
Varian (S)	300,52	434,00

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa deskripsi data hasil kelompok model pembelajaran modifikasi nilai rata-rata sebesar 22,77; nilai standar deviasi sebesar 17,34; nilai varian sebesar 300,52. Sedangkan untuk kelompok model pembelajaran pendekatan bermain nilai rata-rata sebesar 11,00; nilai standar deviasi sebesar 20,84; nilai varian sebesar 434,00.

Ada syarat uji menggunakan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelompok	P Value	Sig	Kategori
Modifikasi	0,66	0,05	Normal
PendekatanBermain	0,84	0,05	Normal

Dari tabel di atas dapat dijelaskan nilai signifikan dari tingkat kemajuan belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran modifikasi diperoleh nilai signifikan (*P Value*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 dengan kata lain $Sig > \alpha$ ($0,667 > 0,05$). Sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sedangkan untuk nilai signifikan dari tingkat kemajuan belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran pendekatan bermain diperoleh nilai signifikan (*P Value*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 dengan kata lain $Sig > \alpha$ ($0,841 > 0,05$).

Untuk menjawab hipotesis maka digunakan uji *Independent Sample* yang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Uji t *Independent*

Kelompok	N	Mean	SD	T	Sig
Modifikasi	13	22,77	17,33	1,54	0,716
Pendekatanbermain	12	11	20,83	1,53	

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat di jelaskan bahwa tingkat kemajuan belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran Modifikasi dan pembelajaran Pendekatan Bermain di SMPN 1 Ponorogo. Dari perhitungan yang diperoleh hasil perbandingan t hitung ($1,54 < t$ tabel ($1,71$)) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Dengan melihat data peningkatan dalam kemajuan belajar siswa antara siswa yang menggunakan pembelajaran Modifikasi dan Pendekatan Bermain terhadap *Dribble* Bola Basket di SMPN 1 Ponorogo. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan, jadi kebiasaan siswa kelas VII.B ketika mendapatkan jam kosong tidak

menjadi alasan atau pengaruh terhadap tingkat kemajuan belajarnya.

Simpulan

Sesuai dengan rumusan masalah, dan hasil penelitian tentang perbandingan tingkat kemajuan belajar siswa kelas VII.B yang menggunakan pembelajaran Modifikasi dan Pendekatan Bermain di SMPN 1 Ponorogo, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat perbedaan antara model pembelajaran Modifikasi dan model pembelajaran Pendekatan Bermain terhadap hasil belajar basket materi *Dribble* Bola Basket dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMPN 1 Ponorogo.

Tingkat kemajuan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran modifikasi dan model pembelajaran pendekatan bermain dapat di katakan berbeda dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMPN 1 Ponorogo.

Saran

Berdasarkan hasil dari simpulan di atas, maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran, Adapun saran tersebut adalah:

Untuk semua siswa diharapkan untuk lebih mempertahankan dan memperbanyak melakukan aktivitas fisik baik pada saat pembelajaran PJOK di sekolah maupun aktivitas fisik di luar sekolah agar memperoleh tingkat kemajuan dalam belajar *Dribble* bola basket.

Mempertahankan tingkat kemajuan belajar siswa dengan selalu memberikan aktivitas sesuai dengan komponen – komponen yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelajaran *Dribble* Bola Basket dengan menggunakan model pembelajaran Modifikasi dan model pembelajaran Pendekatan Bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Bahagia dan Adang, 2000.*Prinsip – Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

Bidang III PB Perbasi. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta: PB PERBASI.

FIBA 2012. Terjemahan PP PERBASI *Peraturan Resmi Permainan Bola Basket*.

Fuad, 2014.*Pengaruh Mental Imagary Terhadap Hasil Belajar Bola Basket Teknik Dasar Lay Up Dalam Pembelajaran Penjasorker*

Husdarta, 2000.*Belajar Dan Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

http://akreditasi-islamic-center-subang-p2k.unsub.nomor.net/_b.php?_b=info&id=50143

Maksum, A. 2012.*Metodologi Penelitian dalam Dalam Olahraga*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Maksum, A. 2009.*Statistik dalam olahraga.Fakultas Ilmu Keolahragaan.Universitas Negeri Surabaya*.

Martini. 2005. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika (dengan penerapan di bidang olahraga)*.

Oliver, J. 2007. *Dasar – Dasar Basket*. Bandung: Pakar Raya.

Rahantokhnam. 2006. *Parameter Test SMP/SMA Ragunan: Deputi Bidang Peningkatan Prrestasi Dan IPTEK Olahraga Kementerian Negara Pemuda Dan Olahraga*.

Sasminta, C.Y.H. dkk. 2012. Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial San Emosional).

SPSS *Statistical Package For Social Science, for windows evaluation rreleas 21*

Trianto, 2010.*Model Pembelajaran Terpadu*. Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).