

PENERAPAN LATIHAN *PART* TERHADAP HASIL *DRIBBLE* BOLA BASKET SISWA PUTRA KELAS VII DAN VIII YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET DI SMP NEGERI 1 BEJI, KABUPATEN PASURUAN

Bintang Ramadhan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: bintang.ramadhan18.br@gmail.com

Dwi Cahyo Kartiko,

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

Abstrak

Dalam kegiatan ekstrakurikuler metode *part* adalah salah satu komponen yang mempunyai peran penting. Metode *part* merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bertahap dari keterampilan yang dipelajari.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta putra ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan. Cara memperoleh data menggunakan tes dribble dengan 3 kali kesempatan dan akan diambil waktu terbaik dari 3 kali kesempatan tersebut.

Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 20, saat pretest didapatkan rata-rata 73,1667, nilai minimum 61,00, nilai maksimum 84,00, standart deviasi 8,51558, serta varian 72.515. Sedangkan saat posttest didapatkan rata-rata 91,6667, nilai minimumnya 83,00, nilai maksimum 100,00, standart deviasi 5.91352, serta varian 34,970. Jadi besar pengaruh antara pretest dan posttest sebesar 25,28%.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut 1) adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *part* terhadap hasil dribble bola basket, 2) terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *part*. Hal ini terbukti dari penghitungan besar pengaruh metode *part* pada peningkatan hasil belajar dribble sebesar 25,28%.

Kata Kunci : Metode Part, Hasil Dribble Bola Basket.

Abstract

Part in extracurricular activities method is one of the components that have an important role. Part method is a form of skills training is done gradually from a learned skill.

This type of research is quasi experiment with quantitative descriptive approach. While the design of the study is a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all participants in extracurricular son SMP Negeri 1 Beji, Pasuruan district. How to obtain data using test dribble with 3 times the chance and will be taken 3 times the best time of the occasion.

From the analysis using SPSS computer application (Statistical Product and Service Solutions) version 20, pretest obtained an mean 73.1667, the minimum value of 61.00, the maximum value of 84.00, standard deviation of 8.51558, as well as 72.515 variants. While at posttest obtained an mean 91.6667, the minimum value of 83.00, the maximum value of 100.0, standard deviation of 5.91352, as well as 34.970 variants. So great influence between pretest and posttest amounted to 25.28%.

The results of this study are as follows 1) any significant influence on the implementation of the method part of the results dribble a basketball, 2) there is an increasing learning outcomes by using part. This proved of major influence calculation part method on improving learning outcomes dribble amounted to 25.28%.

Keywords : Part Method, The Results of Dribble Basketball.

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Pada era globalisasi sekarang ini makna pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan dapat tercipta sumber

daya manusia yang berkualitas baik dari segi material maupun spiritual. Salah satunya yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan sendiri sebagai sub sistem pendidikan dan mempunyai peran yang sangat penting dan berarti dalam pengembangan kualitas manusia Indonesia seutuhnya.

Cara mencapai tujuan tersebut di satuan pendidikan, ada dua kegiatan yang dilaksanakan di sekolah yaitu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah di luar jam pelajaran sekolah, dan pelaksanaannya dikondisikan sesuai situasi dan kondisi masing-masing sekolah. Pada umumnya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah banyak yang berupa kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga banyak dijadikan ekstrakurikuler karena kegiatan tersebut dapat menunjang dan menjaga kondisi fisik serta kebugaran jasmani siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Olahraga merupakan kegiatan yang dapat dilakukan untuk menjaga kondisi fisik seseorang, agar tubuhnya selalu tetap bugar dan prima, karena olahraga sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh, dan juga bisa digunakan sebagai rekreasi, serta untuk mengembangkan suatu prestasi non akademik.

Kegiatan ekstrakurikuler juga dilaksanakan di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang ada meliputi Bola voli, Sepak Bola, Futsal, Tenis Lapangan, *Karate*, Pencak Silat, dan Bola Basket. Dari beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan salah satu ekstrakurikuler yang perlu ditingkatkan beberapa keterampilannya yaitu olahraga bola basket. Kegiatan ekstrakurikuler bola basket tersebut dilaksanakan setiap hari Selasa, Rabu, Jum'at dan Minggu bertempat di lapangan bola basket SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan pukul 15.00-17.00 WIB.

Seiring dengan perkembangan jaman, olahraga berkembang menjadi suatu kebutuhan primer. Bahkan saat ini semakin marak dengan olahraga prestasi. Demikian juga dengan olahraga bola basket yang saat ini menjadi salah satu cabang olahraga yang sering mengadakan kompetisi antar pelajar. Bola basket adalah salah satu olahraga yang sering dipertandingkan di tingkat daerah, provinsi, nasional dan bahkan internasional. Hal ini yang menjadikan olahraga bola basket bisa masuk di sekolah-sekolah untuk dijadikan salah satu ekstrakurikuler bola basket yang diharapkan dapat menjadi wadah dalam pembentukan karakter siswa dan menunjang prestasi siswa.

Sehingga penulis sangat tertarik untuk melakukan suatu penelitian pada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan, dikarenakan penulis mendapatkan informasi waktu berkunjung sebagai alumni dan ikut bergabung ekstrakurikuler bola

basket dan melakukan wawancara ke guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) maupun pelatih bola basket dan melakukan observasi di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan, bahwa didapatkan masalah yaitu kurangnya keterampilan *dribble* bola basket, karena siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti intruksi dari pelatih dikarenakan program latihan yang monoton dan kurang kreatif dalam pelaksanaan ekstrakurikuler bola basket. Kekurangan ini juga dilihat dari prestasi yang dicapai dalam bidang ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan, bola basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan belum pernah menjuarai tingkat Jawa Timur apalagi Nasional.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul "Penerapan Latihan *Part* Terhadap Hasil *Dribble* Bola Basket Siswa Putra Kelas VII dan VIII yang mengikuti Ekstrakurikuler Bola Basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan".

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Latihan *Part*

1. Pengertian Latihan

Latihan juga sangat penting dilakukan dalam membantu peningkatan kemampuan melakukan aktifitas olahraga. Menurut Mufidatul 2013: 36 dalam (eprints.ung.ac.id) mengatakan bahwa latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah beban latihan.

Selanjutnya menurut Bompa (2009: 2) Latihan adalah proses di mana seseorang atlet dipersiapkan untuk performa tertinggi. Kemampuan seorang pelatih untuk mengarahkan optimalisasi kinerja dicapai melalui pengembangan rencana sistematis latihan yang memanfaatkan pengetahuan yang luas yang dikumpulkan dari berbagai disiplin ilmu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa latihan adalah kegiatan yang di rencanakan untuk membentuk kebugaran peserta yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket dan dapat mempersiapkan siswa baik dari segi penampilan, kondisi fisik maupun teknik untuk menghadapi pertandingan.

2. Pengertian *Part*

Part Method atau metode bagian merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan bagian perbagian dari keterampilan

yang dipelajari. Caranya dimulai dengan mengajarkan bagian-bagian termudah sampai tersulit dari suatu keterampilan dan akhirnya dibangun menjadi suatu keterampilan yang utuh. Bentuk keterampilan pembelajaran dipilah-pilah dalam bentuk gerakan yang lebih efisien dan sederhana.

Pendapat mengenai metode *part* menurut Sugianto dalam Yafis 2012 dalam (ejurnal.unesa.ac.id/..article.pdf) berkaitan dengan metode *part practice* menyatakan, “metode bagian merupakan cara pendekatan dimana mula-mula siswa diarahkan untuk mempraktekannya secara keseluruhan”. Sedangkan menurut Andi Suhendra, dalam Yafis 2012 dalam (ejurnal.unesa.ac.id/..article.pdf) bahwa, “metode bagian adalah suatu cara pengorganisasian bahan latihan dengan penyajian elemen-elemen dari bahan pelajaran”.

3. Pengertian Latihan *Part*

Latihan *Part* adalah latihan yang merupakan suatu aktivitas olahraga dimana peserta didik yang ikut kegiatan ekstrakurikuler dipersiapkan untuk performa tertinggi, dan diarahkan oleh seorang pelatih untuk meningkatkan kinerja yang akan dicapai melalui pengembangan secara sistematis dalam waktu yang cukup lama yang ditingkatkan secara progresif dan individual. Caranya yaitu dimulai dengan mengajarkan bagian-bagian termudah sampai tersulit dari sebuah keterampilan yang mendasari suatu teknik tertentu dan akhirnya dibangun menjadi keterampilan yang utuh.

B. Hakekat Hasil *Dribble* Bola Basket

1. Pengertian Bola Basket

Sejarah bola basket dimulai lebih dari 100 tahun yang lalu, tepatnya sejak 1891 di Springfield, Massachusetts, Amerika. Ketika itu Dr. James Naismith adalah seorang guru olahraga disekolah YMCA. Sebagai pelatih tim sepak bola, dia diberi tugas oleh Luther H. Gulick untuk menciptakan kegiatan dalam ruangan yang menarik bagi para murid selama musim dingin agar tetap aktif dan bugar. Dengan segera ia menciptakan peraturan dasar suatu jenis olahraga baru. Naismith menggunakan bola sepak dan keranjang buah persik untuk menciptakan versi pertama olahraga dalam ruangan itu. Keranjang-keranjang buah persik digantung setinggi 3,05 m dan membagi siswa dalam 2 tim. Tujuannya

adalah mencetak skor atau memasukkan bola lebih banyak dari pada tim lawan (Oliver, 2007: vii).

Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Pengemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan.

Ketrampilan-ketrampilan perseorang seperti tembakan, umpan, dribel, dan rebound, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Oliver, 2007: vi).

Meskipun permainan 5 lawan 5 adalah bentuk permainan bola basket yang paling populer, selama ini telah berkembang berbagai permainan dan pertandingan menghibur yang berkaitan dengan bola basket untuk membantu penggemar mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan dasar mereka. Jenis permainan yang dimainkan tergantung pada peralatan yang tersedia, tingkat ketrampilan permainan dan jumlah peserta. Adakah untuk tujuan bersenang-senang atau bertanding, bermain bola basket bisa membuat hidup lebih bermakna dan memberikan kenikmatan sepanjang hayat bagi para penggemar yang memilih “membulatkan tekad” dan memainkan olahraga ini (Oliver, 2007: vi).

2. Pengertian *Dribble* Bola Basket

Dribble adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada pemula, karena ketrampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket (Oliver, 2007:49).

Bentuk- bentuk *dribble* bola yang sering dilakukan antara lain:

- a. *Dribble* bola tinggi adalah pantulan bola tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat (kecepatan).
- b. *Dribble* bola rendah adalah dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai, terutama dalam melakukan terobosan ke pertahanan lawan. (Ahmadi, 2007:17).



Gambar 1. melakukan gerakan *dribble*

3. Pengertian Hasil *Dribble* Bola Basket

Hasil *dribble* bola basket adalah perubahan-perubahan keterampilan yang terjadi setelah mengikuti proses latihan sebanyak delapan kali pertemuan, pada tanggal 15 april 2016 sampai 1 mei 2016. Pada teknik *dribble* dalam bola basket dan ditunjukkan dengan hasil tes keterampilan teknik dasar *dribble* pada bola basket.

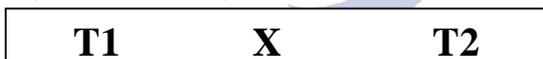
METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Menurut Maksum (2012: 67) Dalam penelitian eksperimen dicirikan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Jika penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka penelitian tersebut adalah eksperimen semu.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* karena dalam penelitian 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, 2012: 97)



Keterangan:

T1 = *Pre-test*

X = Perlakuan

T2 = *Post-test*

(Maksum, 2012: 97)

C. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan (Maksum, 2012: 5). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas VII dan VIII yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan yang berjumlah 12 (dua belas) peserta ekstrakurikuler.

D. Variabel Penelitian

Menurut Maksum (2012: 29) variabel adalah suatu konsep yang dimiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran

dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : Latihan *Part*.

Variabel terikat : Hasil *Dribble* bola basket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini akan dibahas tentang rata-rata, simpangan baku, varian dari hasil *dribble* bola basket pada masing-masing sampel sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* pembahasan *dribble* bola basket dengan menggunakan metode *part*.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Std.Deviasi	Varian
<i>Pre-test</i>	73,1667	61.00	84.00	8.51558	72.515
<i>Post-test</i>	91,6667	83.00	100.00	5.91352	34.970

2. Uji Normalitas

Untuk mengetahui suatu data agar dikatakan normal bisa menggunakan 3 cara sebagai berikut:

- Dilihat dari grafik *histogram* dan *kurve* normal, bila berikutnya menyerupai *bel shape*, berarti distribusi normal.
- Menggunakan nilai *skewness*, bila nilai *skewness* dibagi *error* menggunakan angka antara +2 hingga -2, maka distribusinya dikatakan normal.
- Uji *kolmogorov-smirnov*, bila hasil ini signifikan (*p value* >0,05) maka distribusi dikatakan normal.

Tabel 2. Distribusi Hasil Uji Kenormalan dengan *kolmogorov-smirnov Test*

Variabel	Mean	P value	Uji Normalitas
<i>Pre-test</i>	73.1667	0.624	Normal
<i>Post-test</i>	91.6667	0.987	Normal

3. Hipotesis

Dalam uji hipotesis ini dikenakan dengan istilah H_0 atau hipotesis nihil dan H_a atau hipotesis kerja. Pada penelitian ini H_0 adalah tidak ada pengaruh metode *part* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Sedangkan H_a adalah ada pengaruh metode *part* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

a. Uji Beda rata-rata (Uji T)

Uji beda rata-rata ini dilakukan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pemberian metode *part* saat pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa putra kelas VII dan VIII yang mengikuti ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan yang dilihat dari hasil perhitungan tes *dribble* dengan rintangan.

Tabel 3. Hasil Uji T Sejenis Dari Data Tes *Dribble*

Variabel	Mean	T	P value
Pre-test	73.1667	10.804	0.624
Post-test	91.6667	10.804	0.987

B. Pembahasan

Pada saat *pre-test* banyak siswa yang masih belum paham betul teknik dasar *dribble*, sehingga hasil dari tes *dribble* yang dilakukan kurang maksimal.

Pada saat pemberian perlakuan atau *treatment* siswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti intruksi yang diberikan, meskipun masih banyak yang kesulitan untuk melakukan teknik *dribble* yang diberikan.

Pada saat *pos-test* siswa mulai mengerti teknik dasar *dribble* dan paham bagaimana cara mendribble yang benar, sehingga didapatkan peningkatan saat dilakukan tes *dribble*.

Hasil analisis menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solutions Version 20.00* (SPSS), pada saat *pre-test* didapatkan nilai rata-rata 73,1667 yang termasuk kategori baik, median atau titik tengah dari hasil keseluruhan *pre-test* 77.0000 dari penghitungan standar deviasi didapatkan nilai 8.51558 serta nilai varian 72.515. Hasil perolehan nilai pada saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata 91.6667 yang termasuk dalam kategori sangat baik, median atau titik tengah dari keseluruhan hasil *post-test* 92.5000 standar deviasi 5.91352 serta didapat nilai varian 34.970.

Berdasarkan pada tabel 4.2 diketahui P value pada saat *pre-test* 0.624 dan P value pada saat *post-test* 0.987. Dapat dikatakan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* berasal dari data normal karena P value lebih besar dari nilai *alpha* yaitu 0,05.

Berdasarkan pada tabel 4.3 diketahui hasil dari penghitungan uji beda, nilai P value lebih kecil dari *alpha* $0,000 < \alpha$ (0,05) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada peningkatan keterampilan *dribble* bola basket setelah diberikan perlakuan metode *part*.

Berdasarkan dari penghitungan peningkatan dengan hasil 25,28%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada peningkatan keterampilan *dribble* bola basket setelah diberikan perlakuan metode *part* dalam pembelajaran *dribble* bola basket.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Belajar tidak hanya dilakukan pada jam pelajaran saja melainkan diluar jam pelajaran berlangsung, salah satunya yaitu mengikuti ekstrakurikuler yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan maupun keterampilan siswa dalam suatu hal tertentu. Misalkan dalam bidang olahraga yaitu cabor bola basket, untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam *dribble* bola basket guru pembimbing ekstrakurikuler atau pelatih bisa menerapkan metode *part*, karena ada pengaruh berdasarkan penelitian yang telah saya terapkan pada siswa putra kelas VII dan VIII yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan, selama 8 (delapan) kali pertemuan dengan 7 (tujuh) kali perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai P value lebih kecil dari pada *alpha* $0,000 < \alpha$ (0,05) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan metode *part* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Dengan adanya penerapan metode *part* siswa putra kelas VII dan VIII yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Beji, Kabupaten Pasuruan mengalami peningkatan terhadap hasil belajar *dribble*, hal ini didapatkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dengan 8 (delapan) kali pertemuan dan 7 (tujuh) kali perlakuan. Ini terbukti dari perhitungan tes *dribble* siswa yang menunjukkan peningkatan 25,28%.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dalam dunia pendidikan antara lain:

Dalam pembelajaran keterampilan *dribble* bola basket banyak pelatih maupun guru yang masih bingung bagaimana cara yang benar dan tepat untuk meningkatkan keterampilan *dribble*, bahkan masih banyak siswa yang merasa jenuh karena dalam penyampaian pembelajaran keterampilan *dribble* bola basket kurang kreatif. Berdasarkan masalah yang sering kali terjadi seperti masalah di atas maka lebih

baik guru maupun pelatih dapat menerapkan metode *part* untuk meningkatkan keterampilan *dribble* bola basketisiswa, karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan metode *part* dapat meningkatkan keterampilan *dribble* bola basket.

Dalam penerapan metode *part* harus disesuaikan dengan kebutuhan perorangan dengan menentukan intensitas latihan yang sesuai kepada siswa, sehingga didapatkan hasil belajar *dribble* yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Definnisi Latihan. (Online) tersedia

(<https://www.google.co.id/url?q=http://eprints.ung.ac.id/7633/6/-2-2-85202-832409070-bab2-26022014101338.pdf>, diakses tanggal 28 Maret 2016).

Gambar *Dribble Bola Basket*. (Online) tersedia <http://images.google.co.id/imagres?imgurl=http://3.bp.blogspot.com/2011/03/pembelajaran-permainann-bola-basket-bagi>, diakses tanggal 28 Maret 2016).

Permendiknas No. 22 Tahun 2006.tentang tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. 2015. *Penjelasan Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Tentang Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. (Online) tersedia (http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&ved=0CEwQFjAH&url=http%3A%2F%2Fsukabumikota.kemenag.go.id%2Ffile%2Fdokumen%2FD001661.pdf&ei=qi0hVej9MNO5uASLmICgAw&usg=AFQjCNF7-u3QwAsikKnQc2eWtztcGVmGXA&sig2=Sm_KBN_s0Gc85Z6fJdiUEQ), diakses tanggal 05 Maret 2015).

Rahantoknam, BE. dkk. 2006. *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan*. UNJ Jakarta. Tanpa penerbit.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Khamidi, Amrozi. 2008. *Pendidikan dan Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.

Tim. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.