

PENGARUH METODE TUTOR SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLABASKET (Studi Pada Siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan)

Taufiq Ibrahim Nasution

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu ataupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak atau karakter. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan oleh peran guru sebagai pendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan gerak pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik. Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *dribble*. Akan tetapi dalam kenyataan dan praktik di lapangan masih terdapat banyak siswa yang masih belum paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan sebuah metode yang dirancang dengan situasi pembelajaran yang berpusat pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari pemberian metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Dengan jumlah sampel 32 siswa yang terdiri dari 16 siswa kelompok eksperimen (tutor sebaya) dan 16 siswa kelompok kontrol. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemberian metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket yang dibuktikan dari nilai *p value* $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 4,67%.

Kata Kunci: Metode tutor sebaya, hasil belajar, *dribble* bola basket.

Abstract

Physical education is a process of a person as an individual or community members who perform consciously and systematically, through a variety of activities in order to gain the ability and physical growth, skills, intelligence, and the formation of the characters. In physical education learning, whether the learning is successful or not is determined by the role of teachers as educators which means forward and develop the ability of motion on the students, so that the learning process of physical education can run well. There are many learning methods which are used in order to enhance students' ability in mastering the basic motion of dribble. Hence, in reality and practice in the field there are still many students who still do not understand the material which is presented by the teacher. Therefore in learning process, it is needed a method which is designed with learning situation which focuses on the ten grade students of SMA Negeri 1 Kraksaan. The purpose of this research is 1) to find out whether there is influence of giving learning methods and the learning results against peer tutor of dribble basketballs or not. 2) to find out how big the influence of peer tutors learning methods towards learning outcomes dribble basketballs. With the number of samples is 32 students consisting of 16 students in experiment groups (peer tutor) and 16 control group students. Based on the research that has been done, it can be concluded that there is a significant influence of the awarding of peer tutors learning methods towards the learning outcomes of dribble basketballs as evidenced from the value of the *p value* $0.000 < 0.05$ significant level < 0.05 . While the big influence is known of 4.67%.

Keywords: Peer tutor method, learning result, basketball dribble.

PENDAHULUAN

PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. PJOK merupakan suatu

proses seseorang sebagai individu ataupun kelompok yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, dan pembentukan watak atau karakter. Menurut Nurhasan,

dkk (2005:6) rumusan tujuan PJOK yaitu: mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar PJOK.

PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. PJOK memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Proses pembelajaran PJOK guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Melalui PJOK diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan terampil.

Berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan oleh peran guru. PJOK bukan hanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani akan tetapi juga memberi gerak bervariasi dan bermakna bagi anak. Oleh karena itu guru harus lebih sungguh-sungguh dalam menanganinya, khususnya guru PJOK sebagai pendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan gerak pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan baik. Kurikulum SMA kelas X terdapat materi pembelajaran permainan bola besar khususnya bola basket. Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Kraksaan pada hari sabtu tanggal 9 April 2017 pukul 10.00 WIB. guru PJOK menjelaskan bahwa masih kurang maksimal dalam suatu pembelajaran, guru juga menjelaskan metode yang digunakan dalam pembelajaran guru masih kurang. Guru PJOK sudah berupaya membenarkan tetapi siswa seperti masih belum sepenuhnya faham ditambah juga siswa masih sering mengabaikan tahap-tahap dalam suatu gerakan tersebut. Guru PJOK juga meminta penulis untuk mencari apa yang masih kurang dalam pembelajaran PJOK tersebut. Dari permasalahan tersebut penulis mencoba meneliti tentang metode dalam pembelajaran, dengan mencoba mengganti metode yang sebelumnya diterapkan guru PJOK diganti dengan metode tutor sebaya, pemilihan metode pembelajaran tutor sebaya yang mempunyai ciri

khas belajar dengan teman sebaya dirasa sangat cocok dengan permasalahan tersebut dan diharapkan siswa lebih cepat dalam menerima materi. Siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran karena terdapat sesuatu yang berbeda dalam metode pembelajarannya sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan dasar latar belakang tersebut akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket” (studi pada kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan Probolinggo).

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang

Desain penelitian ini menggunakan *randomized control grup pretest-posttest design*. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya *pretest – posttest* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. Desain ini lebih banyak dipilih oleh peneliti (Maksum, 2012:98). Adapun desainnya sebagai berikut :

R1	T1	X	T2
R2	T1	-	T2

Keterangan :
 R1 = Kelompok treatment
 R2 = Kelompok kontrol
 T1 = Tes awal (*pre test*) sebelum perlakuan
 T2 = Tes akhir (*post test*) sesudah perlakuan
 X = Pemberian perlakuan
 - = Tidak ada perlakuan
 Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan dengan total kelas X yang berjumlah 320 siswa yang terdiri dari X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X IPA 4, X IPA 5, X IPA 6, X IPA 7, X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 Tahun ajaran 2016-2017. Peneliti mengambil kelas X karena di kurikulum X SMA Negeri 1 Kraksaan materi *dribble* bola basket diajarkan pada kelas X.

Sampel penelitian adalah siswa kelas X-IPA 7 yang berjumlah 32 siswa SMA Negeri 1 Kraksaan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kraksaan dengan alamat Jl. Imam Bonjo 1 no 13 Kraksaan. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 pertemuan atau selama 1 bulan.

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Tes yang digunakan adalah tes keterampilan siswa dalam melakukan *dribble* bola basket.

Indikator

A. Sikap awal

1. Kaki
 - a. Kaki merenggang dengan santai
 - b. Lutut ditekuk dalam posisi rendah
 - c. Salah satu kaki di depan maupun boleh sejajar
2. Tangan
 - a. Jari tangan dibuka
 - b. Siku agak ditekuk
3. Badan dan Pandangan Mata
 - a. Punggung direndahkan
 - b. Posisi badan rileks
 - c. Pandangan ke depan

B. Pelaksanaan

1. Kaki
 - a. Kaki bergerak ke arah datangnya bola
 - b. Lutut ditekuk membentuk kuda-kuda
2. Tangan
 - a. *Dribble* bola ditempatkan
 - b. Tangan rileks, siku titekuk
 - c. Perkenaan bola pada ruas jari tangan
 - d. Pinggul bergerak ke depan
 - e. Pandangan mata ke arah datangnya bola

C. Sikap Akhir

1. Kaki
 - a. Salah satu kaki melangkah ke depan
 - b. Lutut ditekuk
 - c. Kedua kaki
2. Tangan
 - a. Jari tangan dibuka perkenaan bola pada ruas jari dan pergelangan membantu *dribble* bola
 - b. Bergantian tangan kanan dan kiri
 - c. Melakukan gerakan dengan rileks

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times X$$

Keterangan :

1. Peserta mendapatkan nilai 4, apabila tiga indikator yang dilakukan benar.
2. Peserta mendapatkan nilai 3, apabila dua indikator yang dilakukan benar.
3. Peserta mendapatkan nilai 2, apabila satu indikator yang dilakukan benar.
4. Peserta mendapatkan nilai 1, apabila tidak ada satu indikator pun yang dilakukan benar.

5. Nilai maksimal adalah 36.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. Kelompok eksperimen (Tutor Sebaya)

Hasil belajar tes *dribble* bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran tutor sebaya adalah sebagai berikut:

KELOMPOK EKSPERIMEN		
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	80,54	84,25
std.Deviations	1,84140	1,28524
Maximum	85,67	87,00
Minimum	78,00	82,67

- a) Hasil belajar *dribble* bola basket sebelum diberi perlakuan metode tutor sebaya (*pre test*) adalah rata-rata sebesar 80,54; *Standart deviation* sebesar 1,84140; nilai terkecil sebesar 78,00; dan nilai terbesar adalah 85,67.
- b) Hasil belajar *dribble* setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran tutor sebaya (*post test*) adalah rata-rata sebesar 84,25; *Standart deviation* sebesar 1,28524; nilai terkecil sebesar 82,67; dan nilai terbesar 87,00.

b. Kelompok Kontrol

Hasil belajar tes *dribble* bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran pada kelompok kontrol dengan 16 siswa adalah sebagai berikut:

KELOMPOK KONTROL		
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	80,2708	81,9583
std.Deviations	1,24257	1,20416
Maximum	82,33	84,00
Minimum	78,33	80,00

Dari tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa :

- a) Hasil belajar *dribble* bola basket sebelum diberi perlakuan kelompok kontrol (*pre test*) adalah rata-rata sebesar 80,2708; *Standart deviation* sebesar 1,24257; nilai terkecil sebesar 78,33; dan nilai terbesar adalah 82,33.
- b) Hasil belajar *dribble* setelah diberikan perlakuan kelompok kontrol (*post test*) adalah rata-rata sebesar 81,9583; *Standart deviation* sebesar 1,20416; nilai terkecil sebesar 80,00; dan nilai terbesar 84,00.

2. Uji Normalitas

Hasil uji Normalitas dengan menggunakan program komputer *Statistical package for the social science* (SPSS) *Statistics* versi 20 dapat diperoleh hasil:

	Kolmogrov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Pretest-Eksperimen	0,152	16	0,200
Posttest-Eksperimen	0,147	16	0,200
Pretest- Kontrol	0,097	16	0,200
Posttest- Kontrol	0,181	16	0,166

Berdasarkan tabel data diatas menunjukkan bahwa:

- 1) Berdasarkan nilai *Sig.* data *pre test* kelompok tutor sebaya sebesar 0,200 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Berdasarkan nilai *Sig.* data *post test* kelompok tutor sebaya sebesar 0,200 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- 3) Berdasarkan nilai *Sig.* data *pre test* kelompok kontrol sebesar 0,200 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- 4) Berdasarkan nilai *Sig.* data *post test* kelompok kontrol sebesar 0,166 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Sig.* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa data hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok tutor sebaya dan kelompok kontrol baik *pre test* maupun *post test* adalah dua data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel dependent mempunyai variant yang sama dalam setiap kategori variabel independent. Jika ada lebih dari satu variabel independent, maka harus terjadi homogenitas dalam kelompok yang dibentuk oleh variabel independent kategorikal. Perhitungan homogenitas (kesamaan variant) menggunakan program komputer *Statistical package for the social science* (SPSS) *Statistics* versi 20 dapat diperoleh hasil:

	N	F	Sig.
PRETEST	32	0,715	0,404
POSTTEST	32	0,199	0,659

Dari data output uji homogenitas pada tabel diatas dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka

dapat dikatakan bahwa baik data *pre-test* maupun data *post-test* memiliki varian yang sama.

4. Uji beda sampel berpasangan (*pre test dan post test*)

Nilai yang digunakan dalam penghitungan *uji-t paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol), dengan penyajian perhitungan statistik menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*, maka hasil perhitungan *uji-t paired t-test* adalah sebagai berikut:

	Paired Diff		t	df	Sig.
	Mean	Sd			
Pretest Eksperimen-Posttest Eksperimen	3,70	1,23	12,02	15	0,000
Pretest Kontrol-Posttest Kontrol	1,69	0,73	9,31	15	0,000

Langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*, pada tabel 4.5 dapat diperoleh nilai *Sig(2tailed)* atau *p value* sebesar 0,000. Karena nilai *p value* > 0,05, maka H_0 diterima. Karena H_0 diterima maka membuktikan bahwa H_a ditolak, Dengan kata lain bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan nilai hasil belajar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah pembelajaran *dribble* bola basket pada sampel kelompok kontrol siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan.

b) Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*, pada tabel 4.5 dapat diperoleh nilai *Sig(2tailed)* atau *p value* sebesar 0,000. Karena nilai *p value* < 0,05, maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka membuktikan bahwa H_a diterima, sehingga membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan.

5. T-Test Independent Sample

Pada bagian ini akan disajikan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh

menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*. Uji beda yang akan digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang berbeda (*independent sample*).

	t-test for Equality of Means		
	T	Df	Sig.
Hasil Belajar <i>Dribble</i> Bola basket	5,646	30	0,000

Dengan mengkonsultasikan nilai *p value* pada tabel hasil perhitungan maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai *p value* $< 0,05$ dengan taraf signifikan $0,05$. Dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan antara data kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap hasil belajar *dribble* bola basket ditinjau dari pemberian metode pembelajaran.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka akan dibuat suatu pembahasan mengenai hasil-hasil dari analisa penelitian tersebut. Pembahasan di sini membahas penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan metode pembelajaran tutor sebaya pada kelompok eksperimen dan pembelajaran biasa pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil olah data dari hasil kedua metode penelitian ini dijelaskan bahwa metode pembelajaran tutor sebaya dan pada kelompok kontrol yang diterapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan, pengaruh tersebut dilihat dari hasil *pre test* dan *post test dribble* bola basket pada siswa dengan menggunakan tes *dribble* bola basket.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan metode pembelajaran tutor sebaya dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan metode pembelajaran tutor sebaya dilakukan *T-Test independent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika *p value* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen (tutor sebaya) menunjukkan bahwa nilai *p value* (0,000) dengan taraf signifikan $0,05$ yang bermakna bahwa nilai *p value* lebih kecil daripada $0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pre test* dan *post test* dibagi rata-rata hasil *pre test* dikalikan 100%.

	Mean			Peningkatan
	(pre-post)	Pre-test	%	
Sampel eksperimen	3,71	80,54	100%	4,67 %
Sampel control	1,69	80,27	100%	2,11 %

Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen sebesar 4,67%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 2,11%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran tutor sebaya memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan metode pembelajaran tutor sebaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta hasil penelitian yang telah diolah menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics for Windows 20*, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan pada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dari nilai *p value* $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikansi $0,05$ pada kelompok eksperimen.
2. Besarnya pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas X SMA Negeri 1 Kraksaan berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 4,67%.

Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama guru PJOK adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penerapan metode tutor sebaya pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi *dribble* bola basket bisa dijadikan acuan bagi para guru PJOK, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas

- pembelajaran di sekolah walaupun sarana dan prasarana yang ada disekolah tidak memadai.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan metode tutor sebaya, maka hendaknya metode pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abimanyu, A. (2012). *Official Basketball Rules 2012*. Jakarta: PERBASI
- Ahmadi dan Supriyono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rienka Cipta
- Gambar 2.1. *Dribble Bolabasket*. Kosasih, D. (2008). *Fundamental Basketball*. Jakarta: Karmedia
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- <http://berbagireferensi.blogspot.co.id/2010/02/pengajaran-dengan-pendekatan-tutor.html>
- Diakses pada 05 April 2017 Pukul 21.00 WIB
- <https://classicerseleven.wordpress.com/tag/teknik-permainan-bola-basket-lengkap/>
- Diakses pada 05 April 2017 Pukul 02.38 WIB
- <https://kusdiyono.wordpress.com/2010/11/25/pembelajaran-dengan-metode-tutor-sebaya-peraya/>
- Diakses pada 05 April 2017 Pukul 20.00 WIB
- Hendriansyah, D. *Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Ornamen Suling Lubang Enam, (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP Negeri 4 Subang)*. (Online).
- Oliver, J. (2007). *Dasar-Dasar Bolabasket*. Bandung: Intan Sejati.
- Kosasih, D. (2008). *Fundamental Basketball*. Jakarta: Karmedia
- Maksum, A. (2008). *Psikologi Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press
- Maksum, A. (2009). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: UNESA University Press
- Nurhasan, dkk. (2005). *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sani, R. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tilaar. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.