

PENERAPAN METODE *PART* TERHADAP HASIL *DRIBBLE* BOLA BASKET SISWA PUTRA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BASKET DI SMPN 02 KOTA BATU

Novan Amirudin Akbar*, Dr. Dwi Cahyo Kartiko, S.Pd., M.Kes

Program Studi S-1 Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*Novanamirudinakbar@gmail.com

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 siswa putra ekstrakurikuler di SMPN 02 Kota Batu. 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 solution) versi 20, saat *pretest* didapatkan rata-rata 19,13, nilai minimum 0,00, nilai maksimum 39,00, standar deviasi 15,851, serta varian 251,268. Sedangkan saat *posttest* didapatkan rata-rata 39,63, nilai minimumnya 8,00, nilai maksimum 58,00, standar deviasi 16,256, serta varian 264,268. Jadi besar pengaruh antara *pretest* dan *posttest* sebesar 107%. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut 1) adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *part* terhadap hasil *dribble* bola basket, 2) terdapat peningkatan dengan menggunakan metode *part*. Hal ini terbukti dari perhitungan besar pengaruh metode *part* pada peningkatan hasil belajar *dribble* sebesar 107%.

Kata Kunci : Metode *Part*, *Dribble*, Bola Basket.

ABSTRACT

Part in extracurricular activities method is one of the component that have an important role. Part method is 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 Batu City. How to obtain data using test *dribble* with 3 times the best time of the occasion. From the analysis using SPSS computer application (Statistical Product and Service Solution) version 20, pretest obtained an mean 19.13, the minimum value of 0.00, the maximum value of 39.00, Standart deviatyion of 15.851, as well as 251.268 varians. While at posttest obtained an mean 39.63, the minimum value of 8.00, the maximum value of 58.00, standart deviation of 16.256, as well as 264.268 variants. So great influence between pretest and posttest amounted to 107%. The result of this study are as follows 1) any significant influence on the implementation of the method part of the result *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 107%.

Keywords : Part Method, The results of *dribble* basketball.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan setiap manusia, karena dengan adanya pendidikan jasmani maka manusia dapat berinteraksi dengan masyarakat lainnya. Menurut Suardi (2012 : 3) Pendidikan adalah konsep yang memberikan apresiasi dan pemahaman seluas-luasnya terhadap peserta didik untuk memahami keragaman budaya sebagai realitas sosial yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Untuk konteks Indonesia, pendidikan tentang keragaman merupakan sarana untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik agar bersikap toleran, saling menolong dan tenggang rasa terhadap yang lain. Salah satu pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani merupakan pendidikan olahraga yang diajarkan di sekolah-sekolah.

Menurut Rosdiani (2013 : 23) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional, karena pendidikan jasmani sangat penting bagi pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah dan diluar kelas sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal dan informal disekolah dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar kemudian hari dapat memanfaatkan peranan hidup secara tepat (Mudyahardjo, 2012:15).

Pendidikan jasmani sebagai kegiatan yang tumbuh dan berkembang seiring kemajuan teknologi yang semakin dinutuhkan semua orang guna menjaga keseimbangan hidupnya. Pendidikan jasmani merupakan unsur pembinaan bagi siswa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia antara lain untuk membangun kesegaran jasmani dan rohani. Menurut kristiyandaru (2011:22), Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, social, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Sedangkan menurut SK MENPORA nomor 053

A/MENPORA/1994 dalam Nurhasan dkk. (2005:2) menyatakan bahwa :

“Pendidikan Jasmani adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistimatis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan jasmani, pertumbuhan fisik, mental, social dan keseimbangan dalam upaya membentuk dan mengembangkan keterampilan gerak, menanamkan nilai sikap dan membiasakan hidup sehat”.

Jadi bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses penyediaan pengalaman belajar pada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang direncanakan. Untuk mengembangkan perilaku sportif, disiplin, jujur, kerjasama, bertanggung jawab, demokratis dan percaya diri. Serta menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas ajar PJOK.

Di dalam mata pelajaran PJOK sangat berhubungan dengan karakter siswa yang kebanyakan dari mereka masih suka bermain secara berkelompok. Untuk itu guru harus biasa mengembangkan pembelajaran PJOK yang aktif, efektif dan menarik. Selain memperhatikan dan memahami karakteristik siswa pada usia tersebut, perkembangan manusia banyak mengalami perubahan. Perubahan yang paling terlihat adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologi (Maksum, 2008:25).

Dalam PJOK, berhasil tidaknya pembelajarannya ditentukan oleh tenaga pendidikannya. PJOK bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta memberikan gerak motorik siswa, sehingga pembelajaran PJOK dapat berjalan lancar dan menyenangkan terutama siswa SMP yang pada umumnya menyukai olahraga permainan yang dilakukan secara berkelompok. Ada beberapa jenis cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok. Ada beberapa jenis cabang olahraga yang bias dipilih sesuai dengan minat dan keinginan siswa seperti softball, hockey, sepakbola, bolavoli, bolabasket, dan sebagainya.

Sebagai contoh salah satu olahraga yang dilakukan secara berkelompok yaitu bolabasket. Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan. Tidak dapat dipungkiri bahwa bolabasket telah menjadi olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat dunia. Khususnya masyarakat Indonesia. Tidak heran apabila bolabasket ini dimainkan hamper semua kalangan pelajar maupun antar *club*. Di Jawa Timur sendiri sudah banyak kompetisi yang diikuti oleh pelajar baik SMA maupun SMP. Salah satunya DBL dan Unesa Cup yang setiap tahunnya mengadakan kompetisi antar pelajar.

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 berupa kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga banyak dijadikan ekstrakurikuler karena kegiatan tersebut dapat menunjang dan menjaga kondisi fisik dan kebugaran jasmani siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Olahraga merupakan kegiatan yang dapat dilakukan untuk menjaga fisik seseorang, agar tubuhnya selalu bugar dan prima, karena olahraga dapat bermanfaat bagi kesehatan tubuh, dan juga dapat digunakan sebagai rekreasi, serta untuk mengembangkan suatu prestasi non akademik.

Kegiatan ekstrakurikuler juga dilaksanakan di SMPN 02 Kota Batu. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang meliputi bolavoli, sepakbola, futsal, tenis lapangan, karate, pencak silat, dan bola basket. Dari beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMPN 02 Kota Batu salah satu ekstrakurikuler yang perlu ditingkatkan beberapa keterampilannya yaitu olahraga bola basket. Kegiatan ekstrakurikuler bola basket tersebut dilaksanakan setiap hari senin dan jumat pukul 15.00 di SMPN 02 Kota Batu.

Seiring perkembangan zaman olahraga berkembang menjadi 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. Hal ini yang menjadikan olahraga bola basket bisa masuk di sekolah-sekolah untuk dijadikan satu ekstrakurikuler bola basket yang diharapkan dapat menjadi wadah dalam pembentukan karakter siswa dan menunjang prestasi siswa.

Menurut *official basketball rules* (2017: 29) *dribble* adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggeling bola ke lantai atau dengan sengaja melempar bola ke papan pantul. Dari hasil pengamatan beberapa kali dan informasi dari pelatih bahwa didapatkan masalah yaitu kurangnya keterampilan *dribble* bola basket, karena siswa kurang aktif dalam mengikuti intruksi dari pelatih dikarenakan program latihan yang monoton dan kurangnya variasi latihan yang menyebabkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler banyak bercanda dan tidak fokus yang menyebabkan latihan kurang efektif.

Berkaitan dengan metode bagian Sugiyanto (1996: 67) menyatakan, “Metode bagian merupakan cara pendekatan dimana mula-mula siswa diarahkan untuk mempraktekkan sebagian demi sebagian dari keseluruhan rangkaian gerakan dan setelah bagian-

bagian gerakan dikuasai baru mempraktekkan secara keseluruhan”. Menurut penulis metode bagian adalah rangkaian tahapan-tahapan pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam melakukan praktek.

METODE 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. Peneliti tidak dapat mengontrol sampel dikarenakan peneliti tidak mengetahui siswa tersebut menambah jam terbang latihan sendiri atau tidak.

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)

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan (Maksum, 2012: 5). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMPN 02 Batu, Kota Batu yang berjumlah 20 (duapuluh) peserta ekstrakurikuler.

Sampel adalah pengumpulan data yang dilakukannya dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada (Maksum, 2012:53).

HASIL PENELITIAN

Analisa hasil penelitian ini akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada BAB I, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data, syarat uji hipotesis, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

Data yang disajikan berupa data yang diperoleh dari tes *dribble* bola basket sebelum *pre-test* menggunakan metode *part* dan sesudah *post-test* menggunakan metode *part* pada siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler di SMPN 02 Kota Batu .

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>	19.13	0	39	15.851	251.268
<i>Post-test</i>	39.63	8	58	16.256	264.268

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution version 20.00* (SPSS), Pada saat *pre-test* didapatkan nilai dengan rata-rata 19.13 untuk nilai minimumnya adalah 0,0 dan nilai maksimumnya adalah 39,00 sedangkan standar deviasi adalah 15.851.

Pada saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata 39.63 sehingga termasuk dalam katagori sangat baik, untuk nilai minimumnya adalah 8,00 dan nilai maksimumnya 58,00 sedangkan standar deviasinya adalah 16.256.

2. Uji Normalitas

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

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

Dalam penelitian ini untuk mengetahuidikatakan normal dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*.

Tabel 2 Distribusi Hasil Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-smirnov Test

Variabel	Mean	P value	Uji Normalitas
<i>Pre-test</i>	19.13	0,973	Normal
<i>Post-test</i>	39.63	0,951	Normal

Berdasarkan table diatas diketahui *p value* pada saat *pre-test* 0,973 dan *p value* pada saat *post-test* 0,951. Dapat disimpulkan bahwa pada saat *pre-test* dan *post-test* berasal dari data normal karena *p value* lebih besar dari nilai *alpha* yaitu 0,05. Jadi data dapat dikatakan normal.

A. Uji Hipotesis

Dalam uji hipotesis ini dikenakan dengan istilah *H0* atau hipotesis nihil dan *Ha* atau hipotesis kerja. Pada penelitian ini *H0* adalah tidak ada pengaruh metode *part* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Sedangkan *Ha* 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 menyeldiki apakah ada pengaruh dalam pemberian metode *part* saat pembelajaran *dribble*.

$$= \frac{18,5}{19,13} \times 100 = 107\%$$

bola basket pada siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler di SMPN 02 Kota Batu yang dilihat dari hasil perhitungan tes *dribble* dengan printangan.

Tabel 3 Hasil Uji T Sejenis Dari Data Tes Dribble

Variabel	mean	T	P Value
<i>Pre-test</i>	19.13	5.338	0,973
<i>Post-test</i>	39.63	5.338	0,951

Dalam penelitian ini menggunakan sampel yang sejenis dari hasil t menggunakan program computer *Statistical Product and Service solution Version 20.00* (SPSS), didapatkan *P value* 0,000 < a (0,05) maka *Ha* diterima dan *H0* ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan maka ada pengaruh menggunakan metode *part* terhadap hasil *dribble* bola basket.

- b. Peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket menggunakan metode *part*.

Peningkatan

$$= \frac{Md}{Mpre} \times 100$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap keterampilan *dribble* setelah diberikan perlakuan dengan metode *part* dalam bola basket.

PEMBAHASAN

Pada saat *pre-test* banyak siswa yang belum paham betul teknik dasar *dribble*, sehingga dari hasil tes *dribble* yang dilakukan kurang maksimal. Pada saat pemberian perlakuan atau *tratment* siswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti intruksi yang diberikan, meskipun masih banyak yang kesulitan melakukan teknik *dribble* yang diberikan. Pada saat *post-test* siswa mulai mengerti teknik dasar *dribble* dan paham bagaimana *dribble* yang benar, sehingga didapat sehingga didapatkan peningkatan saat tes *dribble*.

Hasil analisis menggunakan program komputer *Statistic Product and Service Solution Version 20.00* (SPSS), pada saat *pre-test* didapatkan nilai rata-rata 19,13 dari perhitungan standar deviasi 15.851 serta nilai varian 251.268. Hasil perolehan nilai dari *post-test* didapatkan nilai rata-rata 39,625 standar deviasi 16.256 serta didapat nilai varian 264.268. Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 107%. Dari hasil tersebut dapat dikatan bahwa ada peningkatan

keterampilan *dribble* bola basket setelah diberikan perlakuan metode *part* dalam pembelajaran bola basket.

SIMPULAN

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

1. 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 yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMPN 02 Kota Batu, selama 8 (delapan) kali pertemuan dengan 6 (tujuh) kali perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *P value* lebih kecil dari pada α ($0,000 < \alpha$ (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.
2. Dengan adanya penerapan metode *part* siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMPN 02 Kota Batu mengalami peningkatan terhadap hasil belajar *dribble*, hal ini didapatkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dengan 8 (delapan) kali pertemuan dan 6 (enam) kali perlakuan. Ini terbukti dari perhitungan tes *dribble* siswa yang menunjukkan peningkatan 107%.

SARAN

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

1. 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 basket siswa, karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan metode *part* dapat meningkatkan keterampilan *dribble* bola basket.

2. 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

- Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depenas. 2003. *Pendekatan Kontesktual (Contextual Teaching Learning/CTL)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Firdaus, Hidir. 2014. *Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian (Part Method) dan Metode Pembelajaran Keseluruhan (Whole Method) terhadap Kemampuan Siswa dalam Melakukan Smash Bola Voli*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 363-369.
- 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>).
- Harsono. 1988. *Choaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Choaching*. Jakarta; Depdikbud Dirjen Dikti P2LPK.
- Kristiyandaru, 2011. (Aplikasi Teknik Dasar dan Pembelajarannya). Surabaya :Unesa University Press.
- Lutan. 1988 *Coaching dan Aspek-Aspek Pskologis dalam Coaching*. Jakarta: CV.
- Maksum, (2012), *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Bahan kuliah yang tidak dipublikasikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Buku Ajar Matakuliah Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit.
- Maksum. (2008) *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*, Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Mies 2017. *official basketball rules*. (<http://www.fiba.basketball/OBR2017/yellowblue/Final.pdf> 4 juli 2017)
- Mudyahardjo, 2012. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja.
- Nurkholis, 2015. *Senam Dasar*. Surabaya: University Press.

- Rahantoknam, Apriyanto dkk 2006. Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan .UNJ Jakarta.Tanpa penerbit.
- Rosdian, 2013.*Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidika Jasmani dan Kesehatan.*
- Stay Clayton T. (2013). *The Progressive-Part vs. the Whole Methode of Learning Motor Skills.* Graduate, Scholar, School of Education: Syracuse University.
- Suardi.Moh, 2012.*Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi.*
- Sugiyanto. 1996. *Belajar Gerak I.* Surakarta: UNS Press.
- Tuasikal, Abdul RachmanSyam. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Part, Whole dan Imagery Terhadap Dribble dan Shooting Permainan Bola Basket. Program Studi S3 Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa University Press.

