

## PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN FUNDAMENTAL SISWA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET SMAN 3 LUMAJANG

Erdiansyah Perdana\*, Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan & Olahraga Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

\*erdiansyah.17060464174.mhs@unesa.ac.id

### Abstrak

Teknologi pada masa kini sudah berkembang pesat. Di bidang olahraga, khususnya cabang olahraga bola basket, teknologi sudah banyak membantu mulai dari teknis sampai sarana. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap perkembangan kemampuan fundamental ekstrakurikuler bola basket siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen desain *one group pretest-posttest*. Sampel yang digunakan adalah 8 siswa dari kelas XI SMAN 3 Lumajang yang aktif dalam ekstrakurikuler bola basket, dan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sample*. Data penelitian yang digunakan adalah data sekunder hasil tes kecepatan menggunakan tes sirkuit yang dilakukan oleh guru dan pelatih waktu pelaksanaan ekstrakurikuler bolabasket. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Paired Sample T-test*. Hasil dari analisis data rata-rata siswa menyelesaikan tes ini pada saat *pre test* adalah 33.2 detik dan mencatatkan poin rata-rata 1.5 poin, serta waktu tercepat adalah 30 detik dan poin terbanyak adalah 3 poin. Hasil rata-rata siswa menyelesaikan *post test* adalah 32.8 detik dan mencatatkan rata-rata 2.6 poin, waktu tercepat yang tercatat adalah 29.5 detik, dengan poin terbanyak adalah 5 poin. Menurut hasil analisis yang telah dilakukan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari media sosial terhadap perkembangan kemampuan fundamental siswa ekstrakurikuler bola basket SMAN 3 Lumajang dengan hasil signifikansi 2-tailed 0.625 ( $>0.05$ ). Maka bisa disimpulkan bahwa, media sosial tidak mempengaruhi perkembangan kemampuan fundamental bola basket siswa.

**Kata kunci :** media sosial; perkembangan; kemampuan fundamental

### Abstract

Technology nowadays has developed rapidly. In sports, especially basketball, technology has helped so much, ranging from technical to facilities. The purpose of this study was to determine the effect of social media on the development of the student fundamental basketball abilities on basketball extracurricular. This research uses experimental research with one group pretest-posttest design. The sample used was 8 student from XI grade at SMAN 3 Lumajang who were active in basketball extracurricular, and purposive sampling used for sampling. The research data is used is secondary data from the speed test results using a circuit test did by the coach during the basketball extracurricular. The data analysis technique used was the Paired Sample T-test. The average result of student to completed this test during the pre-test was 33.2 seconds and scored an average 1.5 points, and the fastest to completed is 30 seconds with the highest point scored is 3 point. The average result of student complete the post-test was 32.8 seconds and scored an average of 2.6 points, and the fastest time recorded is 29.5 seconds, with the highest points scored is 5 points. According to the results of the analysis that has been done, there is no significant influence from social media on the development of the fundamental basketball abilities on basketball extracurricular student at SMAN 3 Lumajang with a 2-tailed significance of 0.625 ( $> 0.05$ ). So it can be concluded that, social media does not affect the development of student basketball fundamental abilities.

**Keywords :** social media; development; fundamental abilities.

## PENDAHULUAN

Teknologi pada jaman sekarang sangat banyak dan perkembangannya sangat pesat. Tidak hanya membantu pekerja konstruksi dan pekerjaan rumah tangga, tetapi teknologi sudah masuk ke semua ranah. Teknologi yang ada saat ini sangat membantu pekerjaan manusia dalam hal apapun. Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, pada dasarnya teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kenyamanan dan kelangsungan hidup manusia. Artinya teknologi sudah masuk dalam hampir semua kehidupan manusia. Teknologi juga sulit dilepas dari keseharian, karena itulah hidup kita jadi lebih mudah dan praktis karena teknologi yang ada. Khususnya dalam ranah pendidikan, teknologi sangat membantu pendidikan masuk ke dalam tingkatan yang lebih tinggi karena dengan teknologi jaman sekarang, kita dapat mengakses ilmu pengetahuan dari luar sana untuk diterapkan dalam pendidikan di Indonesia. Pengetahuan yang bisa didapat dengan teknologi saat ini harus dimaksimalkan, dan tujuan adanya teknologi dalam pendidikan saat ini adalah mencerdaskan semua orang terutama pelajar (Adi S, Soenyoto, & Sulaiman, 2018).

Jaman sekarang teknologi juga memberikan fitur agar manusia dapat berkomunikasi dengan orang lain meskipun jaraknya jauh. Dari awal kita tahu ada surat dan pos, lalu ditemukan telepon konvensional yang terhubung melalui kabel, dan berevolusi lagi dengan munculnya teknologi yang bernama telepon genggam yang terhubung tanpa kabel. Telepon genggam sendiri juga berevolusi menjadi telepon pintar yang menyediakan berbagai fitur baru yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa harus menulis di kertas, atau fitur yang memungkinkan kita untuk mendapat semua informasi dari seluruh dunia tanpa terkecuali. Media sosial adalah fitur yang dimaksud, dengan ini kita dapat memperoleh informasi yang dulu tidak kita ketahui di Negara lain.

Media sosial adalah teknologi terobosan dalam dekade ini. Setiadi (2016) mengatakan bahwa media sosial dapat dilakukan berbagai macam komunikasi dua arah dalam berbagai bentuk kolaborasi, pertukaran informasi. Sedangkan Akhmad (2015) menyatakan media sosial adalah media untuk berinteraksi dan dapat dikunjungi oleh siapa saja, berisikan informasi mengenai produk dan lain lain. Media sosial merupakan salah satu media online dimana para penggunanya dapat ikut serta dalam mencari informasi, berkomunikasi, dan menjaring pertemanan dengan segala fasilitas dan aplikasi yang dimilikinya (Gloria & Akbar, 2019). Media sosial (*Social Networking*) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi,

berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Putri, dkk 2016). Jadi, media sosial adalah alat atau media yang membolehkan kita berkomunikasi dua arah dengan berbagai macam cara mulai dari bertukar pesan, video, dan lain-lain. Media sosial tidak hanya membantu memperoleh pengetahuan tetapi juga membangun hubungan yang langgeng dengan orang sungguhan, berhubungan dengan sesama penghuni asrama melalui *Facebook*, *Twitter*, dan berbagai situs sosial dapat membantu siswa mengatasi jenis isolasi yang dapat menyebabkan dia meninggalkan sekolah (Raut & Patil, 2016). Media sosial hadir untuk membantu kita untuk lebih luas dalam mengenal dunia, mulai dari berita, hiburan, seni, semua ada dalam media sosial. Khususnya dalam hal olahraga bola basket, yang semua orang tahu melalui media sosial sudah sering muncul berbagai macam video bola basket untuk dipelajari. Rustanto (2017) menyatakan bahwa olahraga bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim/regu yang berisikan 5 orang pemain di masing-masing tim yang ada di lapangan, serta berfokus untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya kedalam keranjang (*ring*) lawan.

Olahraga bola basket pada hari ini menjadi sangat populer dan lebih banyak digemari oleh semua orang, dari pada sepakbola yang lebih dulu tenar di dunia dan sekarang bola basket mulai sering terdengar di semua kalangan. Mulai ada pembibitan pemain bola basket usia dini, klub bola basket yang juga sudah mulai banyak, dan ekstrakurikuler bola basket juga menjadi lebih banyak peminat. Khususnya pada usia remaja, karena di usia ini kemampuan motorik sudah mulai masuk ke tingkat yang lebih baik. Remaja akhir secara bertahap mengambil kendali atas kemampuan motorik halus dan kasar, misalnya siswa menjadi lebih mahir dalam seni (penanganan kuas cat) dan Pendidikan jasmani (menggiring bola basket) (Mustafa & Sugiharto, 2020). Di SMAN 3 Lumajang, ekstrakurikuler bola basket juga memiliki banyak peminat dari siswa maupun siswi. Di SMAN 3 Lumajang kegiatan ekstrakurikuler bola basket sempat dilaksanakan untuk keperluan *conditioning* siswanya serta untuk menjaga kesehatan, kebugaran, dan kemampuan dalam bola basket selama pandemi ini. Satu minggu sekali pelatih memberi *drill* untuk dilakukan dan meminta laporan berupa video untuk melihat perkembangan siswanya satu bulan sekali. Siswa siswi sekarang sangat bisa melakukan kegiatan latihan bola basket sendiri di rumah hanya dengan melihat dan mencontoh apa yang ada di media sosial. Sudah banyak beredar teknik-teknik dan trik dalam bermain bola basket di media sosial, dan kita maupun siswa siswi tanpa terkecuali dapat mempelajari

itu hanya dengan melihatnya di media sosial. Karena kemasan video atau penjelasan yang ditunjukkan sudah jelas dan kemungkinan untuk mudah dimengerti banyak orang.

Media sosial membantu orang-orang yang tertarik dengan bola basket menjadi lebih mudah untuk belajar dan berlatih melalui video atau tulisan. Sudah banyak juga video tutorial teknik bola basket di media seperti *YouTube*, *Instagram*, *Twitter*, atau *Facebook*. Ada juga yang menirukan teknik bermain dari pemain tertentu, semua gerakan yang diperagakan pemain profesional sudah bisa diakses melalui media sosial. Karena itu semua orang tanpa terkecuali dapat mempelajarinya. Tetapi untuk bisa menguasai teknik yang ada apakah bisa dengan mudah dilakukan hanya dengan melihat video tutorialnya saja? Juga apakah masih bisa melakukan tanpa bantuan ahli seperti pelatih? Pelatih di ekstrakurikuler bola basket SMAN 3 Lumajang sendiri adalah guru olahraga yang juga sangat terbantu dengan cara mendidik dan melatih siswanya dalam bola basket dengan bantuan media sosial. Pelatih juga memantau dengan laporan dari siswa yang berupa video hasil perkembangan kemampuan siswanya dengan tes yang disediakan oleh pelatih.

Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar seperti *dribble*, *passing*, dan *shooting*. Nirwandi (2016) mengemukakan permainan bola basket tidak lepas dari keterampilan gerak, gerakan yang bagus diperoleh dari keterampilan gerak yang bagus pula. Itu semua diperoleh dari gerak dasar yang bagus. Maka dari itu bisa ditarik kesimpulan bahwa gerak yang dilakukan dengan kebiasaan akan menjadi kemampuan gerak dasar. Dengan ini maka pelatih di sekolah yang notabene adalah guru pendidikan jasmani juga terbantu dengan kegiatan *conditioning* yang dilakukan siswanya saat kegiatan ekstrakurikuler bola basket dilakukan secara daring. Karena akan sedikit membantu saat pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan gerak motorik siswa masih bagus untuk penilaian serta kesehatan dan kebugaran siswa akan terjaga. Serta jika sering dilatih kemampuan gerak dasar itu akan lebih halus lagi dan menghasilkan gerak keterampilan yang bagus.

Perkembangan disini fokus kepada perkembangan yang terjadi pada manusia, seperti kemampuan motorik. Istiqomah dan Suyadi (2019) dalam jurnalnya menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik matangnya kemampuan pengendalian gerak tubuh seseorang. Dalam hal ini perkembangan kemampuan dasar siswa akan dilihat, apakah setelah diberikan perlakuan dengan mempelajari gerakan yang ada dalam video di media sosial berpengaruh atau tidak. Perkembangan itu seperti mampu melakukan variasi

gerak dalam *dribble*, melakukan variasi *passing*, dan melakukan variasi dalam *shooting*. Dilakukan dengan mempelajari video yang ada dalam media sosial yang telah dilakukan orang yang ahli dibidangnya.

Ada banyak yang mempengaruhi perkembangan salah satunya adalah genetik, pengaruh pelatih, pengaruh keluarga, ciri psikologis, dan lain-lain (Rees et al., 2016). Domain pengembangan pribadi mencakup pekerjaan identitas, pengembangan inisiatif, dan kontrol emosi, sedangkan domain pengembangan interpersonal mencakup kerja tim dan keterampilan sosial, hubungan positif, dan pengembangan hubungan antar sesama (Newland et al., 2019). Perkembangan yang dihasilkan dari olahraga khususnya bola basket antara lain adalah berkembang dalam hal inisiatif, kontrol emosi, kerja sama, dan komunikasi antar sesama.

## METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan adalah penelitian eksperimen desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini dipilih karena dirasa cocok dengan pengambilan sampel serta permasalahan yang ada dari SMAN 3 Lumajang yang akan melakukan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui perkembangan siswa siswinya. Dalam bukunya, Maksum (2018) mengatakan bahwa penelitian ini memiliki kelebihan dengan adanya *pre test* dan *post test*, serta tidak adanya kelompok kontrol dan subyek tidak ditempatkan secara acak.

Pengumpulan sampel dalam penelitian dilakukan dengan metode *purposive sampling*, disebabkan permasalahan yang diteliti melibatkan siswa siswi yang aktif dalam ekstrakurikuler bola basket. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel siswa siswi kelas XI yang aktif dalam ekstrakurikuler bola basket SMAN 3 Lumajang serta aktif dalam penggunaan media sosial seperti *YouTube*, *Instagram*, *Twitter*, atau *Facebook*. Pengambilan data penelitian ini dilakukan dengan tes.

Pengambilan data dilakukan 2 kali saat *pre test* dan *post test*, data bersifat data sekunder karena pelatih yang melakukan tesnya dan data yang sudah tercatat oleh pelatih dimasukkan untuk penelitian. Setelah dilakukannya *pre test* siswa siswi diberi perlakuan berupa kegiatan memahami dan mempelajari video mengenai gerakan dan teknik yang berhubungan dengan bola basket di media sosial. Lalu siswa diberikan *post test* untuk mengetahui perkembangan mereka.

Tes yang diberikan pelatih adalah tes sirkuit dengan pola yang sudah ditentukan. Setiap siswa siswi yang melakukan harus menyelesaikan dengan catatan waktu tercepat yang mereka bisa, dan menyelesaikan tes ini dengan perolehan poin terbanyak yang mereka bisa.

Dengan poin maksimal 5, siswa siswi harus mendapatkan poin semaksimal mungkin. Rincian poin, 1 poin untuk bola masuk di *circle area*, dan 2 poin di luar *circle area* atau tembakan 3 poin. Tes ini dilakukan untuk mengetahui seberapa cepat siswa menyelesaikan tantangan yang diberikan. Tes ini hanya fokus ke waktu penyelesaian dari *start* sampai *finish*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum tes seperti yang kita semua tahu bahwasanya segala kegiatan yang berkerumun tidak diperbolehkan, karena adanya pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia. Kegiatan seperti sekolah, liburan, dan kegiatan lain yang dapat menyebabkan adanya kerumunan tidak diperbolehkan untuk memutus mata rantai penyebaran virus corona. Sampai akhirnya pada bulan Oktober 2020 lalu, ekstrakurikuler bola basket SMAN 3 Lumajang dilaksanakan dengan mematuhi protokol kesehatan. Setelah kegiatan olahraga sempat berhenti siswa siswi melakukan tes yang diberikan pelatih untuk mengetahui kemampuan siswa siswinya setelah lama tidak melakukan aktivitas fisik dan latihan rutin. Siswa siswi juga setelah diberikan tes awal atau *pre test* mendapat perlakuan, lalu melakukan *post test* untuk melihat perubahan dari kemampuan awal, maka didapat hasil tes sebagai berikut:

**Table 1. Hasil pre test dan post test**

Nama	Pre Test		Post Test	
	Waktu	Poin	Waktu	Poin
Mirlinda Cindy P	36.9	3	33.19	5
Risa Febriyanti Dwi Haryani	34.7	0	32.45	2
Lely Agustina	33.8	2	34.2	2
Naufal Aulia Bagas Putra	30	2	29.5	1
M. Ainul Hanan	33.6	2	31.8	3
Muchammad Zacky Diva Al Akbar	32.2	2	32.6	4
Dhilac Calis N.	31	0	34.8	1
Alif Adam Aprilio	33.7	1	34.5	3

Dari tes yang telah dilakukan siswa siswi, diperoleh data seperti yang tertera di tabel dengan catatan waktu dan poin yang tertera. Siswa siswi yang mengikuti tes berjumlah 5 siswa kelas XI, dan 3 siswi kelas XI. Setelah dilakukannya *pre test* siswa diberikan perlakuan memahami dan mempelajari video tentang teknik dan gerakan bola basket di media sosial. Karena banyaknya video tentang olahraga khususnya bola basket yang dapat diakses oleh siswa. Penggunaan media sosial yang semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir

telah memberikan penggemar olahraga akses yang belum pernah terjadi ke tim dan atlet favorit mereka sebelumnya dan telah mengalami perkembangan dalam komunikasi pada tingkat yang luas (William, Kharmalki, & Raizada, 2020). Itulah mengapa banyak tim profesional atau pembuat video yang menayangkan cuplikan pertandingan dan kemampuan pemain agar tetap terkoneksi dengan penggemar dengan menarik perhatian melalui video cuplikan aksi para pemain bola basket. Setelah itu siswa siswi melakukan *post test* yang diberikan pelatih dan diukur kembali catatan waktu dan poin yang diperoleh dan diperoleh data seperti pada tabel di atas.

**Tabel 2. Rata-rata dan Standar Deviasi Waktu**

	Rata-Rata	Standar Deviasi	Tercepat	Terlama
Pre test	33.2	2.16	30	36.9
Post test	32.8	1.73	29.5	34.8

Setelah melakukan tes, dengan jumlah 8 siswa siswi kelas XI akan diolah data dan dihasilkan seperti tabel di atas. Siswa siswi mencatatkan rata-rata waktu 33.2 detik dalam *pre test*. Serta mencatatkan waktu 32.8 detik dalam *post test*. Perbedaan rata-rata waktu dalam *pre test* dan *post test* adalah 0.4 detik. Perbedaan waktu dari tes awal dan tes akhir 0.4 yang berarti ada perbedaan. Artinya catatan waktu dalam tes akhir lebih cepat diselesaikan 0.4 detik dari tes awal. Tercatat waktu tercepat dalam tes ini adalah 30 detik untuk menyelesaikan 1 putaran dalam *pre test*. Sedangkan waktu tercepat dalam menyelesaikan *post test* adalah 29.5 detik. Tercatat waktu terlama dalam menyelesaikan tes ini adalah 36.9 detik untuk *pre test*, dan 34.8 detik untuk *post test*.

**Tabel 3. Rata-rata dan Standar Deviasi Poin**

	Rata-Rata	Standar Deviasi	Tertinggi	Terendah
Pre test	1.5	1.07	3	0
Post test	2.6	1.41	5	1

Dalam tabel di atas dapat dijabarkan dari jumlah 8 siswa siswi yang mengikuti tes ini, tercatat rata-rata poin yang dihasilkan setelah melakukan tes adalah 1.5 poin dalam *pre test*, dan 2.6 poin dalam *post test*. Dilihat dari tabel rata-rata poin yang dibuat ada perbedaan dari tes awal dan tes akhir. Ada perbedaan 1.1 poin lebih tinggi dari selisih poin yang dihasilkan dari rata-rata *pre test* dan *post test*. Artinya saat *post test* siswa siswi setidaknya membuat 1 poin lebih tinggi dari yang dilakukan sebelumnya pada *pre test*. Tercatat poin

tertinggi dalam *pre test* adalah 3 poin, dan dalam *post test* mencatatkan 5 poin. Serta siswa siswi mencatatkan 0 poin sebagai poin terendah dalam *pre test*, dan 1 poin dalam *post test*.

Dengan data catatan waktu yang sudah didapatkan dari *pre test* dan *post test*, maka dapat dilakukan analisis data yang hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Penghitungan Paired Samples Test**

Mean	Standar Deviasi	t	df	Sig. (2-Tailed)
0.3575	2.2895	0.442	7	0.672

Tabel di atas adalah hasil penghitungan dari data *pre test* dan *post test* yang diperoleh siswa siswi. Hasil penghitungan yang telah diproses dapat diartikan bahwa hasil signifikansi 2-tailed menunjukkan angka  $0.672 > 0.05$  yang dapat diartikan tidak adanya pengaruh dan hubungan antara pengaruh media sosial terhadap perkembangan kemampuan fundamental siswa SMAN 3 Lumajang.

Dikatakan tidak memiliki hubungan antara pengaruh media sosial terhadap perkembangan kemampuan fundamental karena perkembangan kemampuan fundamental siswa siswi dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi dapat membuat perkembangan atau malah tidak memperlihatkan perkembangan sama sekali. Karena itu tidak bisa dilihat dari pengaruh media sosial saja. Ada banyak sekali faktor yang mempengaruhi seperti latihan, dukungan orang tua, dukungan alat dan media, dan lain sebagainya. Faktor internal atau faktor dalam diri mereka sendiri juga menjadi pengaruh berkembang atau tidak seseorang dalam melakukan olahraga. Jika konsentrasi seseorang terganggu pada saat melakukan gerakan olahraga, baik itu dalam latihan maupun dalam pertandingan dapat menimbulkan berbagai masalah (Akbar, dkk, 2019). Faktor latihan juga sangat berpengaruh dalam perkembangan kemampuan siswa siswi ini. latihan rutin membuat keterampilan dalam berolahraga, dalam hal ini bola basket, menjadi tetap dalam puncaknya. Pengertian latihan yang berasal dari kata practice adalah aktivitas untuk meningkatkan keterampilan (kemahiran) berolahraga dengan menggunakan berbagai peralatan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraganya (Wati & Sugihartono, 2018).

Latihan ini salah satu faktor krusial karena siswa siswi tidak bisa melakukan latihan secara layak, karena tidak adanya sarana prasarana seperti lapangan, ring, jika pun ada itu tidak memungkinkan karena minimnya area lapangan dan ring bola basket yang ada di Kabupaten Lumajang. Penerapan yang akan dilakukan setelah melihat video hanya sebatas didalam kepala dan tidak

diterapkan sampai akhirnya diperbolehkan latihan di setiap hari Jumat, itu pun dilakukan hanya sekali dalam seminggu dan tidak lebih dari 3 jam. Selebihnya pelatih hanya memberikan porsi latihan fisik di rumah masing-masing seperti lari kecil, *push up*, *sit up*, dan lain sebagainya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan tidak adanya hubungan atau pengaruh media sosial terhadap perkembangan kemampuan fundamental siswa ekstrakurikuler bola basket SMAN 3 Lumajang.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis memberikan saran terkait penelitian yang telah dilakukan kepada pembaca untuk tetap beraktivitas untuk menjaga kualitas tubuh dan memanfaatkan keunggulan media sosial dalam mengakses apapun yang bermanfaat untuk diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, kepada siswa disarankan untuk berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga atau meningkatkan kualitas kemampuan dalam bola basket.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi S, Soenyoto, T., & Sulaiman. (2018). The Implementation of Media in Teaching and Learning of Physical, Sport, and Health Education Subject. *Journal of Physical Education and Sports (JPES)*, 7(1), 13–21. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/19740>
- Akbar, M. F., Priambodo, A., & Jannah, M. (2019). Pengaruh Latihan Imagery dan Tingkat Konsentrasi terhadap Peningkatan Keterampilan Lay Up Shoot Bola Basket SMAN 1 Menganti Gresik. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i2.445>
- Akhmad, K. A. (2015). Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta). *Duta.Com*, 9(September), 43–54. Retrieved from <http://journal.stmikdb.ac.id/index.php/dutacom/article/view/17>
- Gloria, S. A., & Akbar, S. (2019). the Impact of Social Media Usage To Academic Performance. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 8(2), 68. <https://doi.org/10.22146/jpki.45497>

- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga (Ke-2)*. Surabaya: University Press.
- Mustafa, P. S., & Sugiharto. (2020). Keterampilan Motorik pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Seumur Hidup. *Jurnal Sporta Sainitika*, 5(September), 199–218.
- Newland, A., Newton, M., Moore, E. W. G., & Legg, W. E. (2019). Transformational Leadership and Positive Youth Development in Basketball. *International Sport Coaching Journal*, 6(1), 30–41. <https://doi.org/10.1123/iscj.2018-0002>
- Nirwandi. (2016). Tinjauan Keterampilan Teknik Dasar Klub Bola Basket Putra Sekolah Menengah Atas Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. *Jurnal Menssana*, 1(2), 1–40.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Raut, V., & Patil, P. (2016). Use of Social Media in Education: Positive and Negative impact on the students. *International Journal on Recent and Innovation Trends in Computing and Communication*, 4(1), 281–285. Retrieved from <http://www.ijritcc.org>
- Rees, T., Hardy, L., Güllich, A., Abernethy, B., Côté, J., Woodman, T., ... Warr, C. (2016). The Great British Medalists Project: A Review of Current Knowledge on the Development of the World's Best Sporting Talent. *Sports Medicine*, Vol. 46, pp. 1041–1058. <https://doi.org/10.1007/s40279-016-0476-2>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75–86.
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi. *Jurnal Humaniora*, 16(2), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/cakrawala/article/download/1283/1055>
- Wati, S., & Sugihartono, T. (2018). Pengaruh Latihan Terpusat dan Latihan Acak terhadap Hasil Penguasaan Teknik Dasar Bola Basket. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2 (1), 2(1), 36–43.
- William, G., Kharmalki, & Raizada, S. (2020). Social media marketing in sports: The rise of fan engagement through instagram. *Annals of Tropical Medicine and Public Health*, 23(17). <https://doi.org/10.36295/ASRO.2020.231721>