

PENGARUH *PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR OLAHRAGA MATERI *DRIBBLE* BOLA BASKET DIMASA PTM (PERTEMUAN TATAP MUKA) KELAS VII DI MTs GUPPI BANJIT

Fatihunnajjah

fatihunnajjah@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of students who are lazy and less enthusiastic in participating in Physical Education lessons. Students are less positive in participating in Physical Education lessons at school. Students also experienced a decrease in physical education learning outcomes, especially basketball dribbling practice. The purpose of this study was to determine the effect of problem solving on the learning outcomes of basketball dribble material during PTM (Face-to-Face Meeting) class VII at MTs Guppi Banjit. This research was conducted with a quantitative approach with Pre-Experimental Designs type One Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used are: 1) test technique (basketball dribble practice); and 2) non-test. Data prerequisite test uses validity and reliability. The data analysis technique used was descriptive statistics with normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed that the problem-solving learning model could be applied well in the material for basketball dribble for class VIIIC students at MTs Guppi Banjit. It can be said that there is a significant effect of problem solving on the learning outcomes of basketball dribble material in the PTM (Face-to-Face Meeting) class VIIIC students at MTs Guppi Banjit. The average percentage of 86% in the very good category, the results of hypothesis testing obtained an F-count value of 4.561 with a significance of 0.042 < 0.05. There is an effect of problem solving on basketball dribble learning outcomes, the R-Square value is 0.140, so problem solving affects the learning outcomes of basketball dribbling material. The advice that can be given is that the VIIIC grade students of MTs Guppi Banjit, should be more active in learning ball sports, especially basketball dribble techniques with problem solving models.

Keywords: *Influence, Problem Solving, Basketball Dribble, Sports Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya peserta didik yang bermalasan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes. Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes di sekolah. Peserta didik juga mengalami penurunan hasil belajar Penjasorkes, khususnya praktik *dribble* bola basket. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adaya pengaruh *problem solving* terhadap hasil belajar olahraga materi *dribble* bola basket dimasa PTM (Pertemuan Tatap Muka) kelas VII di MTs Guppi Banjit. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) teknik tes (praktik *dribble* bola basket); dan 2) nontes. Uji prasyarat data menggunakan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem solving* dapat diterapkan dengan baik dalam materi olahraga *dribble* bola basket peserta didik kelas VIIIC di MTs Guppi Banjit. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *problem solving* terhadap hasil belajar olahraga materi *dribble* bola basket dimasa PTM (Pertemuan Tatap Muka) peserta didik kelas VIIIC di MTs Guppi Banjit. Rata-rata presentase 86 % kategori sangat baik, hasil uji hipotesis diperoleh nilai F-hitung 4,561 dengan signifikansi sebesar 0,042 < 0,05. Terdapat pengaruh *problem solving* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, nilai R-Square sebesar 0,140 maka *problem solving* berpengaruh terhadap hasil belajar materi *dribble* bola basket. Saran yang dapat diberikan adalah peserta didik kelas VIIIC MTs Guppi Banjit, harus lebih giat belajar olahraga bola basket khususnya teknik *dribble* bola basket dengan model *problem solving*.

Kata kunci: *Pengaruh, Problem Solving, Dribble Bola Basket, Hasil Belajar Olahraga*

PENDAHULUAN

Sebagai bagian integral dari pendidikan, pembinaan kebugaran jasmani dan kesehatan tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan misi sistem sekolah (Wardani, 2012: 2). Sederhananya, pendidikan jasmani adalah jenis pendidikan di mana fokusnya adalah pada aktivitas fisik yang memiliki berbagai tujuan dalam pikiran. Berbagai macam keterampilan dipelajari dalam pendidikan jasmani, termasuk fisik, gerakan, mental, sosial, dan emosional. Perkembangan fisik, sosial, dan emosional adalah semua faktor yang akan berkontribusi pada keberhasilan pendidikan siswa secara keseluruhan.

Tujuan pendidikan secara keseluruhan tidak terlepas dari pentingnya hal-hal seperti pendidikan jasmani dan kesehatan, menurut Risnawati (2015: 2). Pendidikan jasmani adalah jenis pendidikan yang menitikberatkan pada aktivitas jasmani yang memiliki berbagai tujuan dalam pikiran. Aspek fisik, mental, sosial, dan emosional semuanya dikembangkan melalui pendidikan jasmani. Kesejahteraan fisik, gerak, sosial, dan emosional akan membantu siswa memenuhi tujuan akademik mereka.

Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Depdiknas dalam Saptarina, 2015:3), Selain itu, ini termasuk mengembangkan keterampilan manajemen diri, mendorong perkembangan mental dan fisik yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan dan kemampuan olahraga dasar. (4) membangun landasan moral yang kuat dengan menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga dan kesehatan; (5) mengembangkan sportivitas, kejujuran, disiplin dan tanggung jawab; dan (6) menunjukkan kepercayaan diri, harga diri, dan disiplin diri melalui partisipasi dalam olahraga.

Siswa dapat memperoleh manfaat dari berbagai aktivitas fisik melalui pendidikan jasmani. Kebugaran jasmani dan karakter siswa dapat ditingkatkan melalui partisipasi dalam aktivitas fisik. Keterampilan teknis dasar bermain bola basket merupakan bagian dari kurikulum SMP atau MTs untuk pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bersaing dalam bola basket, yang merupakan permainan lima lawan lima (Renditya, 2015:11). Tujuan setiap tim adalah untuk mencetak bola dengan menggiring bola, mengoper, dan menembak bola. Sebagai sebuah tim, tujuannya adalah untuk mencetak poin dengan membuat keranjang dan mencegah tim lawan melakukannya. Cukup mengoper (operan) dengan tangan Anda

atau menggiring bola beberapa kali di lantai tanpa menyentuh kedua tangan pada saat yang sama dapat memberi Anda poin dalam permainan.

Sama halnya dengan olahraga yang lain, bola basket mempunyai teknik-teknik dasar yang perlu dikuasai, salah satunya adalah *dribbling* bola basket. *Dribbling* adalah Saat menggiring bola, satu tangan digunakan untuk memantulkan bola ke lantai, atau satu tangan digunakan untuk berjalan atau berlari membawa bola (Saichudin et al, 2019:16). Menggiring bola basket hanya dapat dilakukan dengan satu tangan, baik di sisi kiri atau kanan tubuh. *Dribble* agar bola tidak dicuri lawan. Memposisikan tubuh seseorang di antara bola dan lawan adalah metode menggiring bola yang paling umum. Melindungi bola dengan tubuh sendiri adalah tujuan utama dari permainan.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani materi *dribble* bola basket di MTs, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, dapat menyelesaikan kesulitan dalam praktik *dribble* bola basket, dan dapat meningkatkan keterampilan *dribble* bola basket siswa. Model pembelajaran problem solving merupakan salah satu model yang dapat digunakan.

Memecahkan masalah dengan logika, berpikir kritis, dan analisis merupakan pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan “metode pemecahan masalah” (Mutia, 2017: 28). Tujuan pemecahan masalah adalah untuk menghasilkan solusi yang rasional, logis, dan tepat untuk suatu masalah. Metode ini menekankan pada tahap pemecahan masalah dari proses. Siswa dapat belajar bagaimana berpikir kreatif dan memecahkan berbagai masalah pribadi dan kelompok dengan menggunakan metode pemecahan masalah. Menurut Nilakusmawati (2012:41), lima langkah strategi pembelajaran berbasis masalah meliputi: mendefinisikan masalah; mendiagnosis masalah; merumuskan strategi alternatif; memilih strategi yang lebih disukai; dan terakhir, mengevaluasi proses dan hasil strategi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTs Guppi Banjit, banyak peserta didik yang bermalasan-malasan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes. Adanya pandemi *Covid-19* menjadikan pembelajaran Penjasorkes di sekolah tidak berjalan maksimal. Meskipun masa pandemi *Covid-19* telah memasuki era *new normal*, banyak peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes di sekolah. Peserta didik merasa kehilangan semangat belajar, dan banyak

yang memilih keluar kelas dalam proses belajar Penjasorkes. Peserta didik juga mengalami penurunan hasil belajar Penjasorkes, khususnya praktik *dribble* bola basket.

Peneliti memiliki ide untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* pada materi *dribble* bola basket dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut. Karena mereka memilih untuk meneliti “Pengaruh *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Olahraga Materi *Dribble* Bola Basket Kelas VII PTM MTs Guppi Banjit” maka peneliti memilih judul tersebut. Siswa PTM (Pertemuan Tatap Muka) kelas VII SMP Guppi Banjit ditanya, “Apakah ada hubungan antara keterampilan pemecahan masalah dengan hasil belajar materi *dribble* bola basket?” Siswa PTM (Pertemuan Tatap Muka) kelas VII MTs Guppi Banjit diminta menyelesaikan serangkaian soal untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi *dribble* bola basket.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Untuk melakukan penelitian ini, kami menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang meliputi *pre-treatment test* merupakan paradigma dalam model penelitian eksperimen ini. Akibatnya, jelas bahwa data lebih akurat daripada sebelum perawatan (Sugiyono, 2013).

Populasi dan Sampel

Semua siswa kelas tujuh di MTs Guppi Banjit dilibatkan dalam penelitian ini. Tiga puluh siswa kelas tujuh MTs Guppi Banjit termasuk dalam sampel penelitian ini. Direncanakan untuk memperlakukan kelompok terpilih dengan menerapkan kerangka pembelajaran pemecahan masalah pada hasil konten terkait *dribble* dalam pelajaran bola basket. Dalam penelitian ini, teknik *purposive* sampling digunakan untuk memilih peserta penelitian. Teknik pengambilan sampel yang dikenal sebagai "*sampel purposive*" memperhitungkan sejumlah faktor.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar olahraga materi *dribble* bola basket peserta didik kelas VIIC di MTs Guppi Banjit. Teknis tes bersifat mengukur karena menggunakan standarisasi instrumen (Sukmadinata, 2013:223). Teknik ini digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam praktik *dribble* bola basket setelah mendapatkan materi pembelajaran menggunakan model *problem solving*.

2. Non Tes

a. Observasi

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (angket). Tujuan observasi adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik pada saat penelitian. Hal itu dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik dengan penggunaan model *problem solving* terhadap hasil belajar olahraga materi *dribble* bola basket dimasa PTM (Pertemuan Tatap Muka) peserta didik kelas VIIC di MTs Guppi Banjit.

b. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengungkapkan pernyataan kepada guru olahraga tentang pengaruh *problem solving* terhadap hasil belajar olahraga materi *dribble* bola basket dimasa PTM (Pertemuan Tatap Muka) peserta didik kelas VIIC di MTs Guppi Banjit.

c. Dokumentasi

Dokumen dalam penelitian ini yang dibutuhkan berupa daftar nama peserta didik dan nilai hasil praktik *dribble* bola basket peserta didik kelas VIIC di MTs Guppi Banjit.

Teknik Analisis Data

Dalam statistik deskriptif, data ditemukan, disajikan, dan nilainya ditentukan dengan menggunakan teknik analisis data. Siswa di PTM (Pertemuan Tatap Muka) MTs Guppi Banjit kelas VIIC berdiskusi tentang masalah yang diangkat dari dampak pemecahan masalah terhadap pembelajaran materi *dribble* bola basket mereka.

HASIL PENELITIAN

Ditemukan bahwa siswa kelas VIIC MT Guppi Banjit mampu mencapai skor total rata-rata 86 persen dengan kategori “sangat baik” pada pembelajaran *dribbling* olahraga bola basket dengan menggunakan model *problem solving*. Siswa kelas VIIC MTs Guppi Banjit dapat menggunakan model pembelajaran *problem solving* untuk membantu mereka belajar menggiring bola basket.

Pada aspek I mendefinisikan masalah, ada rata-rata 83 persen dalam kategori "sangat baik" pada langkah pertama definisi masalah. Ini membuktikan bahwa peserta didik mempunyai masalah ketakutan dalam mengikuti praktik pelajaran olahraga dan mengalami kesulitan dalam melakukan praktik *dribble* bola basket.

Pada aspek II mendiagnosis masalah yang sangat baik, dengan persentase rata-rata 82 persen di bagian kedua. Bahwa, peserta didik kurang paham tentang teknik *dribble* bola basket. Sebagian besar peserta didik kesulitan dalam melakukan *dribble* menggunakan tangan kiri. Sedangkan sebagian kecil peserta didik kesulitan dalam melakukan *dribble* menggunakan tangan kanan.

Pada aspek III merumuskan alternatif strategi, mendapat skor rata-rata 92 persen dalam kategori “sangat baik” pada dimensi ketiga. Akibatnya peserta didik sudah menerima materi pelajaran teknik *dribble* bola basket dengan model *problem solving*. Peserta didik mendiskusikan kelemahannya dalam melakukan *dribble* bola basket kepada teman lainnya.

Pada aspek IV Dalam hal memilih dan menerapkan strategi terbaik, rata-rata 88% termasuk dalam kategori ini. Jelas dari sini bahwa siswa telah melatih keterampilan menggiring bola mereka dengan rekan-rekan mereka. Peserta didik lebih percaya diri melakukan *dribble* bola basket setelah mendapatkan materi teknik *dribble* bola basket dengan model *problem solving*. Peserta didik berani dan mampu melakukan praktik *dribble* bola basket dengan menggunakan dua tangan.

Kategori sangat baik memiliki nilai persentase rata-rata 87 persen untuk penilaian aspek V. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menguasai teknik menggiring bola yang baik dan benar saat menggunakan model pemecahan masalah. Sebagaimana besar siswa mampu menggunakan teknik *dribble* bola basket dengan nilai yang tinggi.

Kategori sangat baik memiliki nilai persentase rata-rata 87 persen untuk penilaian aspek V. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menguasai teknik menggiring

bola yang baik dan benar ketika menggunakan model pemecahan masalah. Teknik *dribbling* bola basket dikuasai oleh sebagian besar siswa.

Tingkat pemahaman peserta didik tentang teknik *dribble* bola basket sudah memahami dan menguasai. Cara yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman kepada peserta didik tentang teknik *dribble* bola basket dengan memberikan materi dasar teknik *dribble* bola basket dan mempraktikkan cara *dribble* yang baik dan benar.

Menggunakan model pemecahan masalah untuk mengajar *dribbling* bola basket meningkatkan hasil belajar materi. Pemecahan masalah hambatan di jalan menuju kemahiran bola basket, peserta didik kesulitan menggunakan tangan kiri. Cara mengatasi kendala tersebut dengan mempraktikkan teknik *dribble* dengan benar, serta memberikan materi teknik *dribble* bola basket kepada peserta didik. Cara memotivasi peserta didik supaya menguasai teknik *dribble* bola basket dengan model *problem solving* dilakukan dengan memberikan semangat ketika sedang melakukan praktik *dribble* bola basket.

Setelah mengikuti pembelajaran olahraga dengan model *problem solving*, siswa lebih percaya diri dan menguasai teknik *dribbling* bola basket. Siswa dapat mempelajari dan mempraktekkan teknik menggiring bola menggunakan model pemecahan masalah, dan mereka mampu melakukannya dengan sukses. Nilai hasil pembelajaran *dribble* bola basket peserta didik setelah menggunakan model *problem solving* hasilnya sangat memuaskan.

Hasil *pre-test* tes latihan *dribbling* bola basket siswa kelas VIIC memperoleh nilai rata-rata 74 dari 100. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 87, setelah mendapat perlakuan pemecahan masalah (*post-test*). Berdasarkan temuan tersebut, model pembelajaran *Problem solving* dapat diterapkan pada pembelajaran olahraga khususnya materi *dribble* pada bola basket.

Hasil siswa MTs Guppi Banjit kelas VIIC PTM (*Face-to-Face Meeting*) pada pembelajaran menggiring bola pada bola basket berdistribusi normal, sesuai dengan hasil uji normalitas yang telah dilakukan terhadap mereka. Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan nilai *Sig* dari data *dribble* bola basket adalah $0,200 > 0,05$ artinya data tersebut berdistribusi normal dengan tingkat kesalahan 5% atau 0,05. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar menggiring bola dalam bola basket berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data hasil belajar olahraga *dribble* bola basket dimasa PTM (Pertemuan Tatap Muka) peserta didik kelas

VIIC di MTs Guppi Banjit bersifat homogen. Hasil homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, menunjukkan bahwa data *dribble* bola basket dengan nilai *P value sig* $0,073 > 0,05$, maka data bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa hasil homogenitas data *dribble* bola basket peserta didik kelas VIIC bersifat homogen.

Diperoleh F-hitung sebesar 4,561 dengan taraf signifikansi 0,0420,05 pada pengujian hipotesis dengan uji regresi linier sederhana, yang menunjukkan bahwa siswa kelas VIIC MTs Guppi Banjit memperoleh manfaat dari keterampilan pemecahan masalah saat mempelajari materi *dribble* bola basket di PTM (Pertemuan Tatap Muka). Hasil belajar materi *dribble* bola basket siswa kelas VIIC dipengaruhi sebesar 14 persen karena nilai R-Square model *problem solving* sebesar 0,140. Peneliti Ardi, Rama Yuda Didi Bazi dkk (2014) menemukan bahwa metode *problem solving* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas VIIIA SMPN 1 Pontianak dalam menggiring bola basket secara efektif. Penelitian Handiono dan Yuditya Pura menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran problem solving pada penguasaan dribbling bola basket siswa Kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan metode pembelajaran *problem solving*.

SIMPULAN

Model pembelajaran *problem solving* dapat diterapkan dengan baik dalam materi olahraga *dribble* bola basket peserta didik kelas VIIC di MTs Guppi Banjit. Hasil pengamatan kegiatan peserta didik, diperoleh nilai total rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori sangat baik.

Setelah dilakukan pengujian hipotesis dengan hanya satu jenis uji regresi (regresi linier), diperoleh hasil F-hitung sebesar 4,561 dengan tingkat alpha 0,042 0,05 yang menunjukkan bahwa siswa kelas VIIC di MTs Guppi Banjit memperoleh manfaat dari pemecahan masalah dalam pembelajaran bola basket. bahan menggiring bola. Model *problem solving* memiliki nilai *R-Square* sebesar 0,140 yang artinya *problem solving* berpengaruh terhadap hasil belajar materi *dribble* bola basket siswa kelas VIIC sebesar 14%. PTM (Pertemuan Tatap Muka) siswa kelas VIIC MTs Guppi Banjit dapat menyimpulkan bahwa pemecahan masalah berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi *dribble* bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini. (2016). *Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Vol.26, No.2, tahun 2016. Diakses 20 Oktober 2019.
- Anggraini, dkk. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Service Bawah Bolavoli Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Malang*. *Jurnal Olahraga Pendidikan*. Vol.1, No.1 Mei 2014. ISSN: 2355-7036. Diakses 20 Oktober 2019.
- Ani, Febry. (2019). *Model Pemecahan Masalah (Problem Solving) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.166/VII Guruh Baru I Kec. Mandi Angin Kab. Sarolangun*. *Skripsi*. Jambi: Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Thaha Saifuddin.
- Ardi, Rama Yuda Didi Bazi. (2014). *Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Dribbling Bola Basket Siswa Kelas VIIIA SMPN 1 Pontianak*. *Arikel Ilmiah*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalton. (2014). *Modifikasi Model Pembelajaran Sport Education Berbasis Kejuaraan Untuk Guru Penjas SMP*. *Jurnal Keolahragaan*. Vol.2, No.1. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses 20 Oktober 2019.
- Handiono, Yuditya Putra dkk. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Trenggalek)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol.5, No.3 Tahun 2017.
- Irwanto. (2016). *Metode Pembelajaran dan Modifikasi Bola Pada Proses Pembelajaran Bolavoli*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. Vol.5, No.2 Desember 2016. Universitas PGRI Banyuwangi. Diakses 20 Oktober 2019.
- Kusuma, Bari Budi (2019). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maksun, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Musitoh. (2018). *Pengaruh Pemanasan Menggunakan Permainan Kecil Terhadap Minat Siswa Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Ibtida'i*. Vol.5, No.1 Juni 2018. Diakses 10 November 2019.
- Mutia. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV MIN 1 Teladan Palembang*. *Skripsi*. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah.

- Nilakusmawai, Desak Putu Eka dkk (2012). *Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Priyono, Imam Hari. (2015). *Upaya Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Bola Basket Melalui Variasi Latihan Dribble Pada Kelas XI IPA III SMA Negeri Jatiroto*. *Jurnal Multilateral*. Vol.1, No.1 Juni 2015.
- Renditya, Ryan Arga. (2015). *Pengembangan Latihan Dribble Menggunakan Metode Delta Jambu Pada Ekstrakurikuler Bolabasket SMP Pangudi Luhur Ambarawa*. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Risnawati, (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Rol Depan Melalui Pendekatan Modifikasi Matras Pada Siswa kelas V SDN Bohontobungku Kecamatan Bungku Tengah*. *E-Journal Tadulako Physical Education, Health and Recreation*, Volume 3, Nomor 11 Juli-September 2015 ISSN 2337– 4535. Diakses 2 November 2019.
- Rizadi, Dicky Afrian dkk (2017). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribble Dengan Penerapan Model Latihan Kelincahan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*. Vol.1, No.2 Tahun 2017. ISSN: 2477-3311.
- Saichudin, dkk (2015). *Buku Ajar Bola Basket*. Malang: Wineka Media.
- Saptarina, Agnesia Dwi (2015). *Penilaian Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolabasket dengan Pengamatan Pada Siswa Putri Kelas XI SMA N 1 Sanden Tahun Ajaran 2014-2015*. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Subekti. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Permainan 3 on 3 Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Vol.3, No.2 September 2018. ISSN: 2085-6180. Diakses 23 Agustus 2019.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, Meiyana Eka (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Dribble Bola Basket Menggunakan Job Card Melalui Pendekatan Scientific Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/ 2015*. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wardani, Aprilia Ayu Kusuma. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar Roll Depan Melalui Pemanfaatan Alat Bantu Bidang Miring Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Purwodadi Tahun Pelajaran 2011/2012*. *Artikel*: Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Diakses 28 Desember 2019.