



Meningkatkan hasil belajar bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019/ 2020

Aba Sandi Prayoga¹, Andri Arif Kustiawan²

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi^{1,2}
adamhamis79@gmail.com¹, andrigww3m@gmail.com²

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi yang berjumlah 28 Siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 16 siswa putri. Sumber data berasal dari guru, siswa dan peneliti. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan prosentase. Dari hasil analisis diperoleh hasil belajar bola basket siswa pada Siklus I dari 28 siswa mencapai 60,71 % atau sebanyak 17 siswa sudah masuk kriteria tuntas dan pada Siklus II meningkat mencapai 85,71 % atau sebanyak 24 siswa sedangkan 4 siswa lainnya belum tuntas dengan KKM 75. Simpulan penelitian ini adalah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar bola basket pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi Tahun PelAjaran 2019/2020.

Kata Kunci : Hasil Belajar Bola basket, Pendekatan Bermain

Abstract

The attempt of improving basket ball learning achievement using game approach in the 8thc graders of SMP Negeri 4 Ngawi in the school year of 2019/2020, Thesis. Ngawi: Teacher Training and Education Faculty of STKIP MODERN NGAWI, November 2019. The objective of research was to improve the basket ball learning achievement using game approach in the 8thC graders of SMP Negeri 4 Ngawi in the school year of 2019/2020. This study was a classroom action research (CAR). This study was conducted in two cycles, each of which consisted of planning, acting, observing, and reflecting. The subject of research was the 8thC graders of SMP Negeri 4 Ngawi consisting of 28 students: 12 boys and 16 girls. The data source derived from teachers, students, and author. Techniques of collecting data used were observation, questionnaire, and documentation. The data validation was carried out using data triangulation technique. Data analysis was conducted using descriptive technique based on qualitative analysis with percentage. From the result of analysis, it could be found that the basketball learning achievement of students showed that out of 28 students, 60,71% or 17 students belonged to passing successfully criterion in cycle I and this figure increased to 85.71% or 24 students in cycle II, while the other 4 students had not passed successfully

yet with KKM of 75. The conclusion of research was that game approach could improve the basket ball learning achievement using game approach in the 8thC graders of SMP Negeri 4 Ngawi in the school year of 2019/2020.

Keywords: basketball learning achievement, game approach.

How To Cite : Prayoga, A. S & Kustiawan, A. A (2020). Meningkatkan hasil belajar bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019/ 2020. *JPOS (Journal Power Of Sports)*, 3 (1), 27-34

PENDAHULUAN

Olahraga aerobik adalah olahraga kesehatan yang terpenting. Hal demikian disebabkan olahraga aerobik dapat mencapai sasaran utama olahraga kesehatan, yaitu pemeliharaan dan atau peningkatan kapasitas aerobik bagi orang awam pada umumnya. Olahraga kesehatan adalah olahraga untuk tujuan pemeliharaan dan/atau peningkatan derajat kesehatan, khususnya kesehatan dinamis. Olahraga aerobik adalah olahraga yang banyak membutuhkan udara (O₂). Kebutuhan O₂ menjadi banyak bila jumlah otot yang terlibat aktif dalam olahraga menjadi banyak, yaitu ketika kita melakukan lebih banyak gerakan (Giriwijoyo dan Sidik, 2012: 394-396).

Senam aerobik masuk ke dalam kelompok olahraga aerobik, dimana senam aerobik adalah olahraga kesehatan bertingkat sasaran utama, yaitu memelihara dan/atau meningkatkan kapasitas aerobik yang wujudnya adalah gerakan-gerakan senam (Giriwijoyo dan Sidik, 2012: 399). Berbagai macam bentuk latihan aerobik yang sangat populer adalah aerobik dengan kursi, *low impact*, *high impact*, *step*, interval, dan *slide* (Brick, Lynne, 1996).

Keuntungan senam aerobik terhadap lima segi dari kesehatan fisik, yaitu 1) mengenai jantung; aerobik meningkatkan kesehatan fisik dan membantu tubuh bekerja lebih efisien. Segala yang berkaitan dengan jaringan jantung (jantung, pembuluh darah, dan paru-paru)

adalah jaringan yang utama yang digunakan oleh tubuh selama sebuah latihan aerobik berlangsung, 2) kekuatan otot; untuk memperkuat otot-otot, harus melatihnya pada intensitas yang tinggi dalam waktu singkat, mempergunakan tenaga yang maksimum dan diulang-ulang, 3) daya tahan otot; ditingkatkan dengan cara banyak melakukan gerakan-gerakan ringan, 4) kelenturan; adalah gerakan yang berada di sekeliling sendi, dan 5) komposisi tubuh; menunjukkan perbandingan kumpulan otot, tulang, dan cairan-cairan penting di dalam tubuh yang dibandingkan dengan lemak (Brick, Lynne, 1996).

Intensitas adalah faktor terpenting dalam perkembangan maksimal pemasukan oksigen (VO₂mas); intensitas merefleksikan kebutuhan energi dalam latihan, jumlah oksigen yang dikonsumsi, dan kalori energi yang dikeluarkan. Walaupun intensitas biasanya didefinisikan dengan denyut jantung saat latihan, ukuran lainnya juga dapat dilakukan (Sharkey, J. Brian, 2003).

Latihan low impact pada senam aerobik mengacu pada pelatihan otot atau kelompok otot tertentu secara bergiliran dengan menerapkan prinsip latihan pliometrik, sehingga seluruh otot mendapat gilirannya. Durasi waktu pada latihan ini minimal 10 menit dengan gerakan-gerakan terdiri dari satu macam gerakan yang diulang-ulang dan atau gabungan dari berbagai gerakan. Sedangkan latihan high impact lebih mengacu pada peningkatan kapasitas

aerobik. Gerakan-gerakannya lebih sederhana, tetapi melibatkan sejumlah besar otot secara simultan yang meliputi sekitar 40% otot-otot tubuh, yaitu dengan lebih banyak mengaktifkan otot-otot tungkai. Latihan high impact mengacu pada durasi 10 menit yang merupakan durasi minimal pelatihan aerobik, intensitasnya tidak boleh terlalu tinggi agar durasi 10 menit tetap dapat dicapai; tetapi intensitas itu tetap harus adekuat, yaitu dalam kondisi overload. Artinya, intensitasnya harus lebih besar dari VO_2max yang dimiliki saat itu (Giriwijoyo dan Sidik, 2012: 400).

Maximal aerobic power or maximum oxygen uptake (VO_2max) refers to the maximum rate of oxygen consumption during exercise with large muscle groups of increasing intensity continued to exhaustion. As VO_2max limits an individual's capacity for aerobic exercise it is widely accepted as the single best indicator of aerobic fitness (Welsma JR dan Armstrong, 1996: 281P). Terjemahan "Kemampuan aerobik maksimal atau pengambilan oksigen maksimum (VO_2max) mengacu pada tingkat maksimum konsumsi oksigen selama latihan dengan kelompok otot besar dengan intensitas yang terus meningkat hingga kelelahan. Karena VO_2max membatasi kapasitas individu untuk latihan aerobik, ia diterima secara luas sebagai satu-satunya indikator kebugaran aerobik. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi nilai VO_2max adalah umur, jenis kelamin, suhu, dan keadaan latihan.

Ketahanan *aerobic* merupakan aspek ketahanan otot, yang berfokus pada jantung, paru-paru, dan system vaskuler. Ketahanan *aerobic* berarti kemampuan untuk melakukan pengulangan gerakan pada sebuah aktifitas fisik dengan tingkat stress yang tinggi dan membutuhkan penggunaan system sirkulasi dan system pernafasan dalam tingkat yang tinggi. Konsumsi oksigen maksimal ($VO_2 max$) berarti berada pada tingkat apa seseorang

bisa mengkonsumsi oksigen selama melakukan aktifitas fisik saat bernafas pada kondisi udara padat. Ini merupakan penghitungan kemampuan kardiovaskular maksimal seseorang dalam menyalurkan oksigen kepada jaringan tubuh. Peningkatan kapasitas *aerobic* seseorang merupakan indikasi yang bagus bagi peningkatan *output* energi yang lebih besar (Gallahue dan Ozmun, 1998: 268).

Etnik adalah berkenaan dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, bahasa, etnis, dan sebagainya (Bakir, 2009:162).

Sifat kesukuan merupakan faktor keturunan dari orang tua yang kemudian berkembang melalui interaksi yang kompleks dengan berbagai faktor lingkungan. Beragam faktor lingkungan yang ada dalam kehidupan berbagai suku bangsa, mengakibatkan terjadinya perbedaan ukuran tubuh rata-rata orang dewasa, kecepatan pertumbuhan, dan bentuk tubuh antara kelompok suku-suku bangsa yang berbeda. Bangsa Indonesia yang terdiri dari berbagai suku bangsa, bisa diamati juga ada perbedaan bentuk tubuh antara suku-suku tertentu. Walaupun belum ada penelitian tentang hal ini, namun agak mudah untuk membedakan tipe bentuk tubuh misalnya suku Jawa, suku Irian, atau suku Ambon. Perbedaan yang paling jelas paling tidak adalah bentuk wajahnya (Sugiyanto, 1998: 38).

Menurut Wikipedia bahasa Indonesia bahwa provinsi Papua memiliki 29 kabupaten dan/atau Kota. Pada daerah-daerah Papua yang bervariasi topografinya terdapat ratusan kelompok etnik dengan budaya dan adat istiadat yang saling berbeda. Dengan mengacu pada perbedaan topografi dan adat istiadatnya maka secara umumnya, penduduk Papua dapat dibedakan menjadi 3 kelompok besar yaitu: 1) Penduduk daerah pantai dan kepulauan dengan ciri-ciri umum, rumah di atas tiang (rumah panggung), mata pencaharian menokok sagu dan menangkap ikan, 2)

Penduduk daerah pedalaman yang hidup pada daerah sungai, rawa, danau dan lembah serta kaki gunung. Pada umumnya bermata pencaharian menangkap ikan, berburu dan mengumpulkan hasil hutan, dan 3) Penduduk daerah dataran tinggi dengan mata pencaharian berkebun beternak secara sederhana.

Keadaan topografi Papua bervariasi mulai dari dataran rendah berawa sampai dataran tinggi, dengan memiliki keadaan suhu yang berbeda. Di daerah pegunungan, data meteorologis yang dikumpulkan pada transek dari ketinggian di atas permukaan laut (dpl) sampai ketinggian 4.400 m dpl di lereng yang menghadap selatan pada lokasi 137⁰BT dan 4⁰LS, transek ini berdekatan dengan G. Jaya yang bersalju tebal dan arena itu disebut transek G. Jaya. Stasiun ini menunjukkan perbedaan suhu harian yang tinggi di ketinggian kurang dari 1.500 m di bandingkan di ketinggian di atas 1.500 m. Lingkungan dataran rendah yang panas (megaternal) suhunya 25-35⁰ C. di atas zona ini, iklim dataran tinggi di pusat di lembah antargunung sekitar 18⁰ C (Editor: Kartikasari, Marshall, dan Beehler: 2012: 107).

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai perbandingan pengaruh senam aerobik terhadap vo2max ditinjau dari etnik di Papua.

METODE PENELITIAN (15%)

Metode penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Ngawi, Jl. H.O.S Cokroaminoto No. 15 Ngawi. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada bulan Maret s/d April 2015, Pukul 07.00 s/d 08.40 WIB. Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa

kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019 / 2020, yang berjumlah 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan

Data diambil dari data keaktifan dan nilai hasil belajar bola basket sebelum mengalami tindakan. Sumber data diambil dari siswa untuk memperoleh data hasil belajar senam iama tanpa alat. Peneliti untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran hasil belajar Bola basket siswa VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019 / 2020. Guru penjas sebagai kolaborator dan peneliti, untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran Bola basket pada siswa kelas siswa VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019 / 2020.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa. Penilaian Afektif, Kognitif dan Psikomotor siswa di lihat dengan menggunakan Tes GPAI (*Game Performance Assasment Instrument*) untuk permainan Bola basket. Pengujian validitas data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan teknik Triangulasi data yang terdiri atas triangulasi data dan triangulasi sumber. Pelaksanaan siklus Penelitian Tindakan Kelas dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

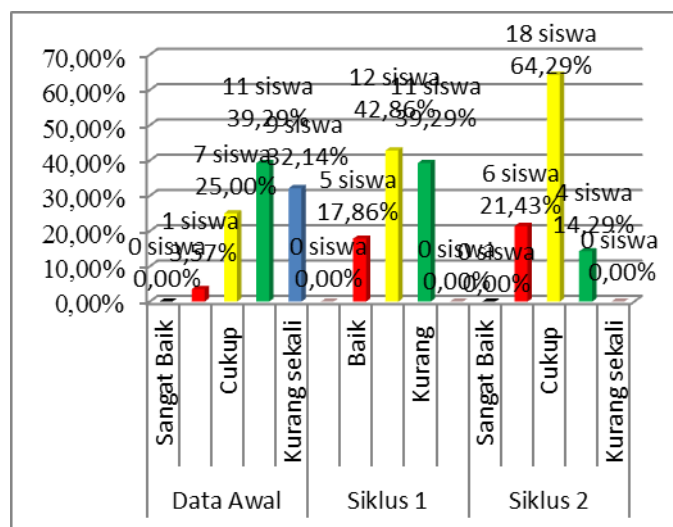
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan hasil belajar bola basket pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019/2020 pada akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sebagai berikut :

Tabel 4.10. Rekapitulasi Capaian Hasil Belajar Variasi dan Kombinasi (Bermain) Bola basket Setelah Diberikan Tindakan Penggunaan Pendekatan bermain Pembelajaran

Rentang Nilai	Keterangan	Data Awal		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
85,00-100	Sangat Baik	0	0%	0	0%	0	0%
80,00-84,99	Baik	1	3,57%	5	17,86%	6	21,43%
75,00-79,99	Cukup	7	25,00%	12	42,86%	18	64,29%
70,00-74,99	Kurang	11	39,29%	11	39,29%	4	14,29%
<70,00	Kurang sekali	9	32,14%	0	0%	0	0%

Siklus I dan Siklus II



Gambar 1. Hasil Pembelajaran

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) bola basket pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun pelajaran 2019/2020. Penerapan pendekatan bermain pada Siklus I siswa diberikan materi ajar variasi dan kombinasi bola basket melalui situasi bermain dengan peraturan yang dimodifikasi dan fokus permainan yang ditentukan. Pada Siklus I siswa diberikan 3 macam permainan, yaitu permainan 1, permainan 2 dan permainan 3. Dimana 3 permainan tadi berkaitan satu dengan yang lain.

Hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) bola basket pada Siklus I sudah menunjukkan peningkatan dengan kategori baik sebesar 17,86 %, cukup 42,86 % dan kurang 39,29 %, jumlah siswa yang tuntas adalah 17 siswa dan tidak tuntas 11 siswa.

Hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) bola basket pada siklus II pada kategori baik 21,43 %, cukup 64,29 %, dan kurang 14,29 % jumlah siswa yang tuntas adalah 24 siswa dan tidak tuntas 4 siswa.

Kesimpulan penelitian ini adalah dengan penggunaan Pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) bola basket pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun pelajaran 2019/2020. Tabel 4.11. Pencapaian Hasil Belajar Bermain Bola basket Siswa Setelah Diberikan Tindakan Pendekatan Pembelajaran Bermain

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi tahun ajaran 2019/2020 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan: peneliti bersama guru merancang pembelajaran bola basket dengan penerapan pendekatan bermain dengan mempersiapkan berbagai

- macam permainan dan tujuan permainan yang akan diberikan kepada siswa dan instrument penilaian dengan menggunakan GPAI (*Game performance Assessments Instrument*), mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran,
2. Pelaksanaan tindakan: melaksanakan proses pembelajaran sesuai yang telah dirancang dengan penerapan pendekatan bermain,
 3. Observasi: observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan melakukan penilaian bermain siswa menggunakan lembar observasi GPAI (*Game performance Assessments Instrument*) dan (4) Refleksi: melakukan refleksi apakah indikator pembelajaran telah tercapai, apabila belum maka harus merencanakan usaha perbaikan agar indikator tercapai pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar bola basket pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Ngawi Tahun Ajaran 2019/2020. Dengan demikian, implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta alat/media pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai materi ajar, serta teknik yang

digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan melalui penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar bola basket, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru penjas untuk meningkatkan siswa dalam olahraga permainan lainnya dengan penggunaan pendekatan bermain khususnya pada olahraga permainan.
3. Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran bola basket, sehingga siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran penjasorkes biasanya. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
4. Penerapan pendekatan bermain terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap bola basket dalam pelajaran penjaskes maka mempengaruhi pula hasil belajar siswa secara keseluruhan sehingga meningkatkan kualitas sekolah tersebut.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya Sekolah SMP Negeri 4 Ngawi yang dijadikan objek penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya senantiasa selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bola basket dengan menerapkan berbagai model pembelajaran seperti pendekatan bermain, *TGFU*, *TGT* dan lain-lain.

- b. Guru hendaknya dalam menyampaikan pembelajaran variasi dan kombinsai bola basket dengan pendekatan bermain dimana materi ajar berupa permainan sehingga minat siswa meningkat dan siswa tidak cepat merasa bosan.
2. Bagi Siswa
- a. Siswa kelas VIII C sebaiknya mengikuti proses pembelajaran bola basket dengan baik agar pembelajaran bola basket dapat berjalan dengan baik dan tidak terpengaruh dalam keadaan lapangan yang ramai.
- b. Siswa kelas VIII C hendaknya tidak hanya aktif dalam pembelajaran bola basket di sekolah SMP N 8 Ngawi saja namun di harapkan siswa mau berlatih di luar jam belajar untuk meningkatkan permainan bola basket.
3. Bagi Sekolah
- Pihak sekolah SMP N 8 Ngawi sebaiknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.
- Danu Hudaya. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola basket*. Jakarta : Depdiknas.
- Griffin ,L. L. & Butler, J.I.(Eds). (2005). *Teaching Game for Understanding*.USA:Human Kinetics
- Hendra Pranata. 2011. Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Drill dan Bermain Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Ngawi: Universitas Sebelas Maret.
- Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*.Jakarta : Gramedia
- M. Furqon Hidayatullah. (2008). *Mendidik Anak dengan Bermain*. Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Universitas Sebelas Maret Ngawi
- Nana Sudjana.(2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Permainan Bola Basket*.Ngawi : Era Intermedia.
- Memmert, D & Harvey, S. (2008). *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*. *Journal Of Teaching In Physical Education*, 2008, 27,220-240. *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for*

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. (2010).*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta : UNS Press
- Agus Margono. (2010). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: UNS Press.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Benny A. Pribadi (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Danny Kosasih. (2008) *Fundamental Basketball First Step To Win*. Semarang: Karangturi Media

Further Development. Diperoleh 15 Januari 2015. Pukul 11.53, dari <http://journals.humankinetics.com/AcuCustom/Sitename/Documents/DocumentItem/9810.pdf>

Rusli Lutan. (1998). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Rusli Lutan dan Suherman, A. (2000). *Pengertian Pendekatan Bermain*. Diperoleh 15 Januari 2015 dari <http://mari-berkawand.blogspot.com/2011/08/pengertian-pendekatan-bermain.html>

Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta

Tomoliyus. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola basket*. Jakarta : Depdiknas.

Wahjoedi. (1999). *Jurnal Iptek Olahraga*. Jakarta : Pusat Pengkajian Pengembangan IPTEK (PPPITOR). Kantor Menteri Negara dan Olahraga