

Nopember, Vol. 12/No. 2/2014

ISSN 1693-2404

ORDIK

Jurnal Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan

ORDIK	Vol. 12	No. 2	Hlm. 81 - 150	Surabaya Nopember 2014	ISSN 1693-2404
-------	---------	-------	------------------	---------------------------	-------------------

Scanned by CamScanner

ORDIK

Jurnal Olahraga Pendidikan, Kesehatan dan Rekreasi

ISSN : 1693 - 2404

Terbit dua kali setahun pada bulan April dan Nopember. Berisi tentang ringkasan hasil penelitian dan kajian analitis kritik di bidang Olahraga Pendidikan pada khususnya dan Ilmu Keolahragaan pada umumnya.

Ketua Penyunting

Juanita DHN

Wakil Ketua Penyunting

Suroto

Penyunting Pelaksana

Hari Wisnu

Junaidi Budi Prihanto

Advendi Kristiandaru

Ayunita Leliana

Penyunting Ahli

Dangsina Moeloek (UI)

Elyana Asnar Taat Putra (Unair)

Mu'arifin (UM)

Nurhasan (Unesa)

Ali Maksum (Unesa)

Alamat Penyunting dan Redaksi : Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya Kampus Lidah Wetan Surabaya. Tlp. 031 - 7533764, HP 08123231181.

Media menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Persyaratan bagi penulis tercantum pada sampul dalam belakang. Dalam hal ini, penyunting dapat melakukan perubahan pada tulisan yang dimuat untuk keseragaman format tanpa mengubah isinya.

ORDIK

Jurnal Olahraga Pendidikan, Kesehatan dan Rekreasi

ISSN : 1693 - 2404

DAFTAR ISI

Suroto Evaluasi Pembelajaran dalam Mapel PJOK Berbasis Kurikulum 2013	81-88
Sugeng Purwanto, Sujarwo Kompetensi Profesional Guru Sekolah Luar Biasa (SLB) Se-kabupaten Bantul dalam Mengajar Pendidikan Jasmani	89-96
Wahyu Indra Bayu Dimensi Kurikulum 2013: Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	97-104
Arnaz Anggoro Saputro Penerapan Media <i>Audio Visual</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Peraturan Permainan Bolabasket pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang (Studi Mahasiswa Kelas C Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Angkatan 2013 STKIP PGRI Jombang)	105-111
Basuki, Novita Nur Synthiawati Peningkatan Kompetensi Mengajar Mahasiswa <i>Peer Teaching</i> Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di STKIP PGRI Jombang Melalui <i>Lesson Study</i>	112-121
Vega Candra Dinata Pengaruh Kemampuan Intelegensi dan <i>Explosive Power</i> Terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Flop (Studi pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga FIK Unesa angkatan 2006)	122-131
Faisol Hamid Pengaruh Latihan <i>Smash</i> Bolavoli dengan Menggunakan Bola Spon dan Bola Ukuran 5 Terhadap Ketepatan <i>Smash</i> (Studi Pada UKM Bolavoli STKIP PGRI Jombang)	132-138
Hamdani Evaluasi IMT dan Kondisi Fisik Atlet Pelatnas Pencak Silat SEA Games Tahun 2013	139-150

**PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PERATURAN PERMAINAN BOLA BASKET PADA
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN
KESEHATAN STKIP PGRI JOMBANG**

**(Studi Mahasiswa Kelas C Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Angkatan 2013 STKIP PGRI Jombang)**

Arnaz Anggoro Saputro *)

Abstrak

Kegiatan pembelajaran Pendidikan jasmani sering sekali muncul beberapa kendala serta hambatan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam materi bolabasket sering kali para mahasiswa merasa kesulitan saat menghadapi soal-soal ujian tentang peraturan permainan bolabasket. Diduga hal ini terjadi karena pemahaman mahasiswa dalam peraturan permainan bolabasket masih kurang. Mengingat pentingnya kemampuan mahasiswa dalam bidang studi Pendidikan jasmani sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka dirasa sangat penting segera menuntaskan kendala dan hambatan yang ada. Berbagai permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan dan penguasaan mahasiswa dalam memahami materi peraturan permainan bolabasket. Dalam penelitian ini mencoba mencari tahu apakah dengan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap peraturan permainan bolabasket?

Penelitian ini termasuk riset aksi atau PTK. Penelitian ini dibagi dalam tiga siklus dan terdiri dari tiga kali pertemuan. Tiap-tiap siklus pada PTK memiliki empat tahap, yaitu Planning (Rencana), Action (tindakan), Observation (Pengamatan), dan Reflection (Refleksi).

Hasil penelitian menunjukkan, ternyata melalui media audio visual rerata tingkat ketuntasan belajar mahasiswa secara individual pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan, dari 73,958% pada siklus I menjadi 77,856% pada akhir siklus 2. Kemudian dilihat dari jumlah mahasiswa yang tuntas belajarnya juga ada peningkatan, dimana pada siklus I ada 19 mahasiswa yang telah tuntas dan pada siklus 2 sebanyak 26 siswa telah tuntas dalam pembelajaran.

Simpulan dari penelitian ini adalah pemahaman mahasiswa terhadap peraturan permainan dalam pembelajaran bolabasket di STKIP PGRI Jombang hasilnya cukup baik.

Kata Kunci: *pemahaman peraturan permainan, penelitian tindakan kelas, media audiovisual.*

*) Dosen Prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam dunia gerak dan penghayatan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pembinaan. Dalam proses pembelajaran guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuan dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani (Ateng, 1992:7).

Tujuan pendidikan nasional dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud disini bukan semata-mata kecerdasan yang hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual saja, melainkan kecerdasan menyeluruh yang mengandung makna lebih luas.

Dalam permainan bolabasket sendiri setiap saat pasti ada perkembangan dalam segi apapun dan termasuk yang ada didalamnya adalah peraturan bermain. Peraturan permainan bolabasket selalu ada perubahan setiap 2 tahun sekali yang diterbitkan oleh FIBA setelah itu diterjemahkan oleh PP. Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia (PERBASI) yang selaku induk organisasi yang menaungi cabang bolabasket di Indonesia. Perubahan peraturan tersebut untuk memperbaiki peraturan yang sudah ada, selain itu peraturan bolabasket bersifat mengatur etika para pelaku bolabasket.

Olahraga bolabasket sendiri sangat populer dikalangan pelajar, sebab didukungnya kompetisi dan kualitas liga yang dikelola dengan profesional. Para pelajar sendiri seiringnya waktu mereka akan ingin dan membutuhkan suatu ilmu tentang olahraga bolabasket terutama tentang peraturan permainannya. Sebab kita bermain saja tanpa ada pengetahuan peraturan maka permainan tidak akan bisa berjalan. Keseluruhan peraturan permainan resmi bolabasket, semua referensi dibuat untuk pemain,

pelatih, wasit, dll, baik untuk pria maupun wanita. Harus dipahami bahwa semua ini dibuat hanya untuk tujuan pelaksanaan. Peraturan permainan bolabasket yang dipatenkan oleh FIBA (*Federation International Basketball Association*) sebagai induk organisasi bolabasket dunia dan dilanjutkan di Indonesia oleh PERBASI (*FIBA Rule Of The Game*, 2012). Dalam hal ini FIBA selaku pemegang otoritas basket tertinggi di dunia selalu mengembangkan peraturan permainan dari tahun ke tahun yang bertujuan untuk melindungi komponen pertandingan basket itu sendiri dari perbuatan yang tidak sportif.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam materi bolabasket sering kali para mahasiswa merasa kesulitan saat menghadapi soal-soal ujian teori mata kuliah tentang peraturan permainan bolabasket. Bukti dari kesulitan mahasiswa tersebut dengan adanya hasil data awal yang telah diambil dengan data sebagai berikut : dari 32 mahasiswa dalam kelas C angkatan 2013 Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang yang belum tuntas ada 13 mahasiswa. Diduga hal ini terjadi karena pemahaman mahasiswa dalam peraturan permainan bolabasket masih kurang.

Ada beberapa macam bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar. Dalam mata kuliah bolabasket, model pembelajaran yang dipakai ialah media *audio visual*. Model pembelajaran ini dinilai peneliti baik untuk diaplikasikan ke dalam materi mata kuliah bolabasket guna untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu peneliti memilih salah satu cara penerapan media *audio visual* dalam meningkatkan pemahaman peraturan permainan bolabasket pada mahasiswa. Menurut Hidayat (dalam Arsyad, 2007: 180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dengan siswa tetap elemen penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan

1. simpatis dalam kelas
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
4. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi kemampuan siswa.
5. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari matapelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
6. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.

Video adalah sebagai media audio visual yang menampilkan gerak serta suara yang fakta (kejadian atau peristiwa penting, dan lain-lain). Hal tersebut juga memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan video antara lain:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajian.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak.
6. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipkan komentar yang akan didengar.
7. Gambar proyeksi biasa di-"beku"-kan untuk diamati dengan seksama.
8. Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikan. (Sudirman, 2012: 74)

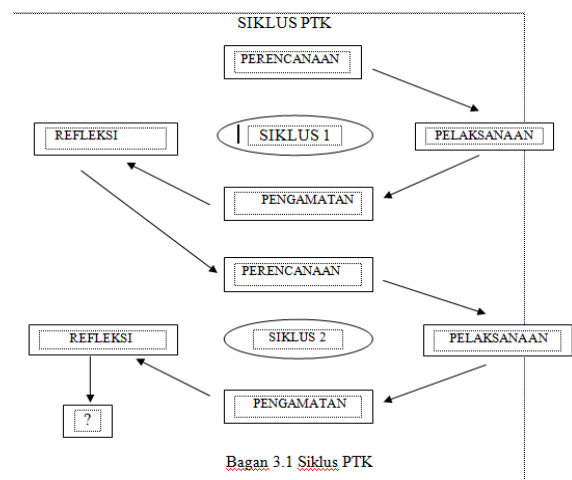
Mengingat pentingnya latar belakang di atas itulah yang mendorong penelitian ini dilakukan, sehingga diharapkan penelitian ini mampu membantu mahasiswa dalam memahami peraturan permainan bolabasket yang terus berubah dan sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka penting untuk segera menuntaskan kendala dan hambatan yang

ada. Oleh karena itu akan diteliti tentang "Penerapan Media *Audio Visual* Dalam Meningkatkan Pemahaman Peraturan Permainan BolaBasket Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang".

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar, 2012:20).

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2011: 17)



Apabila peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama, maka peneliti menentukan rancangan tindakan berikut pada siklus kedua. Begitu pun seterusnya. Namun, jika hasil penelitian telah memuaskan dalam proses pembelajaran di kelas, maka peneliti dapat menghentikan dan mengambil kesimpulan.

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Jombang. Peneliti menggunakan mahasiswa kelas C angkatan 2013 Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang yang berjumlah 32 mahasiswa terdiri dari 17 laki-laki, 15 perempuan. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yang juga selaku dosen mata kuliah. Data dikumpulkan melalui format penilaian ranah keterampilan, pengetahuan, dan sikap oleh peneliti.

Hasil dan Pembahasan

Analisa data yang dilakukan dengan menggunakan normapenilaian skala likert interpretasi skor. Hal tersebut dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	L/P	Pencapaian Belajar Siklus I (%)				Ketuntasan	
			Tulis	Praktek	Afektif	Rerata	Belum	Tuntas
1	Rinda Dwi C	L	80	80	75	78,3		V
2	Rudi A	P	80	70	100	83,3		V
3	Silviani	P	60	75	75	70,0	V	
4	Sofi Nadila	L	60	70	75	68,3	V	
5	Via Zul Haq	L	80	75	100	85,0		V
6	Vioni Priya N	L	80	70	75	75,0		V
7	Adi Pra Utama	L	60	80	50	63,3	V	
8	Alfian Erfandy	L	80	75	75	76,7		V
9	Andreas Adi K	L	80	65	75	73,3	V	
10	Andri Puji A	P	60	75	50	61,7	V	
11	Anita D	L	80	80	75	78,3		V
12	Ardhanang W A	L	80	70	75	75,0		V
13	Bagoes D P M	L	80	70	75	75,0		V
14	Bayu Aji P	P	80	75	75	76,7		V
15	Daniel N I	P	80	60	100	80,0		V
16	Danny Eko F	P	80	65	75	73,3	V	
17	Dela K	P	80	75	75	76,7		V
18	Deny Desita	L	60	75	75	70,0	V	
19	Devi Fadilla	P	80	75	75	76,7		V
20	Dicky Candra F	P	80	75	75	76,7		V
21	Dina Ikasari	P	60	75	75	70,0	V	
22	Dina Septria R	P	80	80	75	78,3		V
23	Elis Budiarti	P	80	75	75	76,7		V
24	Erli Devita Sari	P	60	75	75	70,0	V	
25	Hanif Al M	P	80	75	50	68,3	V	
26	Irfan M A	L	80	75	75	76,7		V
27	Irwan T A S	L	80	75	50	68,3	V	
28	Kurniawati	P	80	75	75	76,7		V
29	Lilik Susanti	L	60	80	75	71,7	V	
30	Mochamad EMC	L	60	75	50	61,7	V	
31	Mokhamad ST	P	80	75	75	76,7		V
32	Muhammad A Ya'fi	L	80	80	75	78,3		V
JUMLAH SKOR			2380	2370	2350	2366,7		
JUMLAH SKOR MAKS			3200	3200	3200	3200		
% SKOR TERCAPAI			74,38	74,063	73,438	73,958		

- a) Rerata basil pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus 1 adalah 73,958%. Hal ini berarti secara umum siswa telah mampu dalam materi pembelajaran peraturan permainan bola basket melalui media audio visual.
- b) Siswa yang belum tuntas belajarnya pada siklus 1 ini, yakni: 1) silviani; 2) sofi nadila; 3) adi prautama; 4) andreas adi k; 5) andri puji a; 6) darmy eko f; 7) deni desita; 8) dina ikasari; 9) erli devita sari; 10) hanif al m; 11) irwan t a s; 12) lilik susanti; 13) mohammad e m c Ke-13 siswawatersebut perlu dapat perhatian yang lebih pada pembelajaran siklus 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	L/P	Pencapaian Belajar Siklus II (%)				Ketuntasan	
			Tulis	Praktek	Afektif	Rerata	Belum	Tuntas
1	Rinda Dwi C	L	100	80	75	85,0		V
2	Rudi A	P	80	80	100	86,7		V
3	Silviani	P	80	80	75	78,3		V
4	Sofi Nadila	L	80	80	75	78,3	V	
5	Via Zul Haq	L	80	75	100	85,0		V
6	Vioni Priya N	L	80	80	75	78,3		V
7	Adi Pra Utama	L	80	75	100	85,0		V
8	Alfian Erfandy	L	80	75	75	76,7		V
9	Andreas Adi K	L	80	70	75	75,0		V
10	Andri Puji A	P	80	75	50	68,3	V	
11	Anita D	L	80	80	75	78,3		V
12	Ardhanang W A	L	80	80	75	78,3		V
13	Bagoes D P M	L	80	70	75	75,0		V
14	Bayu Aji P	P	100	75	75	83,3		V
15	Daniel N I	P	80	80	100	86,7		V
16	Danny Eko F	P	80	75	75	76,7		V
17	Dela K	P	80	75	75	76,7		V
18	Deny Desita	L	60	75	75	70,0	V	
19	Devi Fadilla	P	80	75	75	76,7		V
20	Dicky Candra F	P	80	75	75	76,7		V
21	Dina Ikasari	P	60	75	75	70,0	V	
22	Dina Septria R	P	80	80	75	78,3		V
23	Elis Budiarti	P	80	75	75	76,7		V
24	Erli Devita Sari	P	60	75	75	70,0	V	
25	Hanif Al M	P	80	75	75	76,7		V
26	Irfan M A	L	80	75	100	85,0		V
27	Irwan T A S	L	80	80	50	70,0	V	
28	Kurniawati	P	80	80	75	78,3		V
29	Lilik Susanti	L	80	80	75	78,3		V
30	Mochamad EMC	L	80	80	75	78,3		V
31	Mokhamad ST	P	80	75	75	76,7		V
32	Muhammad A Ya'fi	L	80	80	75	78,3		V
JUMLAH SKOR			2540	2460	2475	2491,7		
JUMLAH SKOR MAKS			3200	3200	3200	3200		
% SKOR TERCAPAI			79,38	76,875	77,34	77,865		

- a) Rerata pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus 2 adalah 77,865%. Hal ini berarti secara umum siswa telah memahami materi peraturan permainan bolabasket. Rerata pencapaian hasil belajar pada siklus 2 ini mengalami peningkatan jika dibandingkan rerata capaian belajar pada siklus 1.
- b) Dilihat dari ketuntasan belajar siswa, 6 siswa belum mentuntaskan belajarnya. Jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan jika dibandingkan dengan jumlah siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus 1.

Refleksi pada penelitian ini sebenarnya telah dilakukan pada akhir siklus yang berupa aktivitas menganalisis hasil tugas, baik tes tulis maupun tes praktek, untuk mematangkan perencanaan program pembelajaran siklus berikutnya. Pemahaman siswa tentang materi pemahaman peraturan permainan bolabasket melalui penerapan media *audio visual* sangat penting adanya, maim tindak lanjut dari refleksi pada akhir siklus 1 dan siklus 2 berupa perbaikan rencana dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hasil perbaikan tersebut cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sampai akhir siklus.

Kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini menurut peneliti telah mengenai sasaran. Untuk mengetahui perkembangan prestasi belajar siswa, berikut dikemukakan rekapitulasi perkembangan prestasi belajar mahasiswa pada akhir siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 3. Rekapitulasi Perkembangan Prestasi Belajar Siswa

ASPEK	HASIL REKAPITULASI	
	SIKLUS 1	SIKLUS 2
Jumlah mahasiswa yang tuntas	19	26
Jumlah mahasiswa yang belum tuntas	13	6
Rerata tingkat ketuntasan	73,958%	77,856%

- a) Ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar mahasiswa secara individual pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan, dari 73,958% pada siklus 1 menjadi 77,856 % pada siklus 2.

- b) Dilihat dari jumlah mahasiswa yang tuntas belajarnya juga ada peningkatan, dimana pada siklus 1 ada 19 mahasiswa yang telah tuntas serta pada siklus 2 sebanyak 26 mahasiswa telah tuntas belajarnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yaitu penerapan media *audio visual* dalam meningkatkan pemahaman peraturan permainan bolabasket pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang mengalami peningkatan.

Simpulan

Setelah melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti telah sampai pada suatu simpulan bahwa penelitian ini telah menunjukkan hasil yang cukup memuaskan.

Berdasarkan penyajian hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman peraturan permainan bolabasket pada mahasiswa melalui penerapan media *audio visual*. Hal ini ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa pada tiap siklus pembelajaran. Terlihat ada peningkatan nilai, dari 73,958 % pada siklus 1 menjadi 77,856 % pada siklus 2. Dilihat dari jumlah mahasiswa yang telah tuntas belajarnya juga mengalami peningkatan, dari 19 mahasiswa pada siklus 1 menjadi 26 mahasiswa pada siklus 2 mengalami ketuntasan belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran mata kuliah pemahaman peraturan bolabasket melalui penerapan media *audio visual* cukup efektif dalam upaya peningkatan pemahaman mahasiswa. Hendaknya dosen pendidikan jasmani dan kesehatan terus berupaya mengembangkan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perlu adanya motivasi dan pengarahan yang khusus untuk para mahasiswa yang masih belum mengerti atas pemahaman peraturan bolabasket.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: 8umi Aksara
- Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ateng, Abdulkadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- FIBA 2012. Terjemahan PP PERBASI *Peraturan Resmi Permainan Bola Basket*.
- Lutan, Rusli. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: UNESA University Press.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rosita, Tita dan Winaputra, Udin. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sarjiyanto, Dwi dan Sujarwadi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.