



## Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Siswa Putra Kelas IX SMP

Wildan Rosihan<sup>✉1\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia

Correspondence: E-mail: wilrosih@hotmail.com

### ABSTRAK

Peran sarana prasarana olahraga dan kompetensi guru merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapainya kualitas pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan sarana prasarana dengan kompetensi profesional guru pendidikan jasmani. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik convenience sampling. Dengan demikian, penelitian ini melibatkan sebanyak 26 guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Cicalengka. Data yang diperoleh melalui lembar survei dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan sarana prasarana dengan kompetensi profesional guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Cicalengka ini didapatkan koefisien korelasi ( $r$ ) antara sarana prasarana dengan kompetensi profesional guru pendidikan jasmani sebesar 0,429, sedangkan untuk  $r_{tabel}$   $N=26$  sebesar 0,388. Hal tersebut menunjukkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,429 > 0,388$ ) yang artinya terdapat hubungan antara sarana prasarana dengan kompetensi guru penjas dengan korelasi sedang. Serta terdapat pengaruh antara sarana prasarana dengan kompetensi profesional guru pendidikan jasmani sebesar 15% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian terdapat hubungan antara sarana prasarana dengan kompetensi profesional guru pendidikan jasmani.

### How to Cite:

Rosihan, W. (2022) Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Siswa Putra Kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 2 (1), 61-70.

### ARTICLE INFO

#### Histori Artikel:

Dikumpulkan 28 Jan 2022

Direvisi 20 Maret 2022

Diterima 30 April 2022

Online 1 May 2022

#### Kata Kunci:

Audio visual, Basket, Lay up shoot,

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan diberbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut perlu adanya penyesuaian, terutama pada faktor-faktor pengajaran di kelas, salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran pada siswa secara efektif dan efisien. Hasil penelitian telah memperlihatkan bahwa media telah menunjukan keunggulannya untuk membantu para guru pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan mudah ditangkap oleh siswa.

Dunia pendidikan saat ini tidak luput dari teknologi modern, walaupun masih sangat minim, tapi paling tidak di setiap kelas, sudah mulai menggunakan projector. Penggunaan alat-alat modern memang seharusnya sudah suatu keniscayaan diterapkan dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi saat ini, seorang guru harus dapat menggunakan alat teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif. Sehingga dengan berkembangnya teknologi pendidikan tersebut menjadikan proses pendidikan dapat berjalan lebih efisien dan efektif. Khususnya pada usia anak-anak, pendidikan dengan menggunakan media modern, sebut saja televisi, VCD, dan LCD viewer tentunya akan lebih menarik perhatian dari pada didapat dari guru saja. Apabila diperhatikan mengapa

anak-anak bisa antusias apabila menonton film kartun atau bermain playstation dari pada memperhatikan guru mengajar atau membaca buku pelajaran. Salah satu penyebabnya adalah dalam mengajar guru telah klasik atau tidak update, atau dengan kata lain guru tidak modern baik dalam metode pembelajaran maupun dalam penggunaan dan pemilihan media belajar.

Penggunaan media audio visual seperti VCD, DVD atau LCD viewer, tentu dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu juga media audio visual dari televisi ataupun monitor mampu memberi daya ingat yang lama pada pemirsanya. Media audio visual memang bukan barang baru dalam pandangan umum, akan tetapi dunia pendidikan khususnya di Indonesia, hal ini masih dirasa asing. Memang benar, bahwa media atau instrumen audio visual dan sejenisnya bukanlah hal yang esensial, karena hanya masalah hardware saja, dan tanpa itupun proses pembelajaran dapat dilaksanakan.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dan di akhiri dengan proses evaluasi. Dalam kaitannya dengan hasil pembelajaran, setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya akan dituntut hasil akhir dari kegiatan tersebut, demikian pula

dalam pembelajaran untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang yang belajar, harus dilakukan pengukuran dan penelitian. Dengan mengukur hasil belajar, maka seseorang akan dapat diketahui tingkat penguasaan tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Hasil dari pembelajaran itu disebut hasil belajar. Jadi hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dimana hasil tersebut merupakan gambaran penguasaan pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik yang berwujud angka dari tes standar yang digunakan sebagai pengukur keberhasilan. Angka atau skor sebagai hasil pengukuran mempunyai makna jika dibandingkan dengan patokan sebagai batas yang menyatakan bahwa siswa telah menguasai secara tuntas materi pelajaran tersebut.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik dengan mengacu pada perkembangan zaman. Oleh karena itu kurikulum selalu ditinjau dan diuji ulang setiap sepuluh tahun sekali. Namun dibalik semua itu, yang terjadi selama ini masih banyak siswa yang hanya menganggap pendidikan jasmani itu hanya sekedar ajang untuk bermain. Saat ini banyak siswa yang hanya begitu saja mengikuti pembelajaran penjas di sekolah, tanpa mempertanyakan mengapa dan untuk apa penjas harus di ajarkan. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar kurang memperhatikan daya berfikir siswa, atau kata lain tidak memberikan pembelajaran yang bermakna, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar sekedar tahu dan mekanis, ditambah lagi dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang cenderung membuat siswa pasif dalam proses belajar mengajar teknik dasar lay up shoot, yang membuat siswa merasa bosan sehingga tidak tertarik lagi untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan ketekunan, keuletan, perhatian dan motivasi yang tinggi untuk memahami pembelajaran teknik dasar lay up shoot dalam permainan bola basket.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas media audio visual terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka?
2. Seberapa besar efektivitas media audio visual terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra Kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka?

## **TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat

dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Sanaky (2013) "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne (2013) mengatakan bahwa "Media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar".

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Di samping itu juga media pembelajaran sangat menentukan dalam proses pembelajaran peserta didik, sehingga akan mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam mencapai tujuan pendidikan.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Manfaat media pembelajaran menurut Sanaky (2013) adalah sebagai berikut :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengejaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

## **Belajar dan Hasil Belajar**

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Mengacu pada pernyataan tersebut, belajar menjadi salah satu faktor penting untuk mengubah perilaku seseorang dalam upaya pembentukan kepribadian sesuai perkembangannya. Akan tetapi, tidak semua perubahan perilaku seseorang merupakan hasil proses belajar. Menurut Husdarta dan Saputra (2010) "Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya".

Belajar bukan hanya sekedar terjadi perubahan perilaku tapi lebih dari itu, belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang baik secara aktual maupun potensial dengan kesungguhan dan usaha dari dalam diri individu. Seperti yang dijelaskan Sudjana (2013: 28) "Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu". Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Dengan kata lain bahwa dalam proses pengajaran atau interaksi belajar-mengajar yang menjadi persoalan utama ialah adanya proses belajar pada siswa yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Sudjana (2013: 49) "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya". Aspek perubahan ini mengacu kepada tiga ranah yaitu domain afektif, domain kognitif, domain psikomotor. Hasil belajar adalah suatu perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa melalui proses yang dilakukan berulang-ulang dan bersifat permanen. Indikator ketercapaian hasil belajar pada penelitian ini adalah adanya perubahan kemampuan pada ranah kognitif dan psikomotor. Hasil belajar ranah kognitif diperoleh melalui tes formatif dengan indikator ketercapaian siswa berupa pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotor diperoleh melalui praktek dan latihan. Sudjana (2013: 39) menjelaskan "Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan". Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Clark (Sudjana, 2013: 39) mengemukakan "Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan".

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga terdapat faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Kedua faktor diatas mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa.

Audio dalam kamus bahasa Indonesia artinya bersifat dapat didengar, sedangkan visual artinya dapat dilihat dengan mata, sedangkan audio visual bersifat dapat dilihat dan didengar. Berdasarkan uraian diatas bahwa media audio visual adalah teknologi atau alat pengantar pesan yang bersifat suara dan gambar (sesuatu yang dapat dipandang). Menurut Djamara (2006: 124) "Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama. karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar". Sedangkan menurut Arsyad (2002: 94) " Media audio visual merupakan sebuah media visual yang di dalamnya terkandung unsur suara yang ditambahkan dalam produksinya". Dengan kata lain terdapat suara berupa penjelasan yang akan membuat media visual itu lebih hidup dan mudah untuk dipahami bagi siapapun yang mengaksesnya.

Dari pengertian tersebut, dapat menjelaskan bahwa Media audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan perangkat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Salah satu jenis media audio visual adalah televisi dan VCD sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer. Pada mata pelajaran yang banyak menampilkan keterampilan motorik, media VCD sangat diperlukan, karena dalam pelaksanaannya media VCD ini dapat diputar ulang dalam arti apabila terdapat gerakan yang belum dipahami oleh siswa gerakan tersebut bisa ditayangkan secara berulang-ulang sehingga memudahkan siswa mempelajari gerakan tertentu.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain penelitian pre-eksperimen. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas IX SMP di Sumedang dengan jumlah 61 orang dengan jumlah sample sebanyak 21 orang. Data didapatkan dengan menggunakan pre-test dan post test. Kedua test tersebut dianalisis dengan menggunakan paired sample t-test.

## **HASIL**

Pembelajaran dilaksanakan selama 12 pertemuan (termasuk tes awal dan tes akhir) dengan treatment hasil belajar lay up shoot, pembelajaran ini dilakukan diluar jam pelajaran, karena jadwal olahraga hanya ada seminggu sekali sedangkan penelitian ini dilakukan tujuh kali dalam seminggu. Sarana dan prasarana yang digunakan pada tes tersebut adalah peluit, cone, bola basket, dan lapangan bola basket beserta ring basket. Peneliti melakukan tes awal dengan menggunakan tes lay up shoot dengan diberikan satu kali kesempatan dan 5 kali lay up shoot. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dan ternyata masih banyak

siswa yang keterampilan menggunakan lay up shoot kurang baik, setelah itu pada pertemuan selanjutnya dilakukan dengan treatment media pembelajaran audio visual secara terus menerus dengan meningkatkan intensitasnya sedikit demi sedikit pada setiap pertemuannya, peneliti sengaja meningkatkan intensitas pembelajaran lay up shoot pada setiap kali pertemuannya agar kemampuan siswa dalam melakukan lay up shoot terjadi peningkatan yang signifikan, setelah selesai melakukan treatment dengan pembelajaran lay up shoot.

Adapun hasil dari pengolahan data dan analisis data tersebut penulis uraikan pada tabel-tabel di bawah ini :

**Tabel 1.** Rata-Rata dan Simpangan Baku Tes Awal dan Tes Akhir lay up shoot

Metode pembelajaran	Jenis Tes	Rata-Rata	Simpangan Baku
Menggunakan Pembelajaran Audio Visual	Tes Awal	2,62	0,97
	Tes akhir	4,00	0,89

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata tes awal dari hasil tes lay up shoot sebesar 2,62 dengan simpangan baku 0,97 dan rata-rata tes akhir dari hasil tes lay up shoot sebesar 4,00 dengan simpangan baku 0,89. Setelah nilai rata-rata dan simpangan baku diketahui, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak pada tes awal maupun tes akhir. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan statistika uji Lilliefors diperoleh nilai tes awal dan nilai tes akhir.  $L_{hitung}$  diperoleh dari nilai tertinggi dari  $[F(Z_i) - S(Z_i)]$ . Sehingga,  $L_{hitung}$  tes awal = 0,1675 dan  $L_{hitung}$  tes akhir = 0,1667. Menentukan  $L_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ ,  $L_{tabel} = 0,1881$ . dapat dilihat bahwa pada tes awal  $L_{hitung}$  (0,1675) <  $L_{tabel}$ (0,1881) dan pada tes akhir  $L_{hitung}$ (0,1667) <  $L_{tabel}$  (0,1881).  $L_{hitung}$  diperoleh dari nilai tertinggi dari uji normalitas pada tabel  $[F(Z_i) - S(Z_i)]$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Karena kedua sampel berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya dilakukan dengan uji t. dengan hipotesis yang digunakan sebagai berikut :

Rumusan Hipotesis

$H_0 : (\mu) = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh positif pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka

$H_A = \mu \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh positif pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < |t|_{tabel}$ .

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > |t|_{tabel}$ .

Hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  dan  $|t|_{tabel}$  sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Perhitungan dan Uji Signifikansi Peningkatan Hasil Tes lay up shoot

<b>Menggunakan</b>	<b><math>t_{hitung}</math></b>	<b><math>t_{tabel}</math></b>	<b>Signifikansi</b>
<b>pembelajaran lay up shoot</b>	12,54	1,724	Signifikan

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa data diatas dengan  $t_{hitung} = 12,54$  dan  $|t|_{tabel} = 1,724$ . Karena data  $t_{hitung}$ nya berada di luar interval  $- |t|_{tabel}$  sampai dengan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, artinya media pembelajaran audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka.

Untuk mengetahui peningkatan menurut Maksumi (2012) adalah sebagai berikut :

$$MD/MPre \times 100\%$$

$$= 1,38/42,62 \times 100\%$$

$$= 53 \%$$

Keterangan :

MD = Rata-rata peningkatan

Mpre = Rata-rata tes awal

Maka dari perhitungan diatas adanya peningkatan terhadap lay up shoot sebesar 53 %.

Berdasarkan pada Tabel 1 tentang ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh setiap sekolah memperoleh ketersediaan sarana prasarana berbeda-beda, diketahui untuk secara keseluruhan setiap memiliki lapangan olahraga dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data yang dilakukan oleh penulis terhadap hasil tes siswa, media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket. Penulis melakukan uji signifikansi, hal ini dapat dilihat pada tabel 4.3 yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} = 12,54 > 1,724$ . Dengan demikian hipotesis pertama telah diuji kebenarannya bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket. Selain itu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan statistika terhadap data-data yang dilakukan pada siswa putra kelas IX SMP Negeri 1 Cimalaka, penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut : Bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket. Keefektivitasan tersebut ditentukan melalui hasil uji peningkatan (signifikansi) yang menunjukkan hasil signifikansi pada taraf nyata = 0,05 dengan derajat kebebasan = 21 yaitu  $t_{hitung}$  berada di luar daerah penerima  $[t]_{tabel}$  atau  $t_{hitung} = 12,54 > [t]_{tabel} = 1,724$ , dan setelah diberikan treatment terdapat peningkatan sebesar 53 %.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, N. (2007). Permainan Bola Basket. Solo: Era Intermedia.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A.2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Husdarta , J.S. (2010). Sejarah dan filsafah olahraga. Bandung: Alfabeta.
- Husdarta, J. S dan Saputra Y. M. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Imam Sodikun. (1992). Olahraga Pilihan Bolabasket. Jakarta : Depdikbud Dirjen
- Isnanto, A. H. (2019). Seri Olah Raga Bola Basket. Sleman: Sentra Edukasi Media.
- Juliantine, T. dkk. 2012. Belajar & Pembelajaran Penjas. Bandung. FPOK-UPI.
- Nurhasan. (2005). Tes Pengukuran Keolahragaan.
- Nuril, A. (2007). Permainan Bolabasket. Solo: Era Intermedia.
- Oliver, Jon. 2004. Dasar-dasar Bolabasket. Terjemahan oleh Yulianto. Wawan E. 2007. Bandung: Pakar Raya.

**Wildan Rosihan**

- Ridwan (2008). Metode penelitian. {Online}. Tersedia  
<http://www.goggle.com/search?q=proporsi-sampel-menurut-Ridwan&oq>
- Rukminingsih, A. G. dan Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Erhaka Ardi.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, (2014). Statitik Pendidikan Jasmani. Sumedang : Program Studi Pendidikan Jasmani UPI kampus Sumedang.
- Suherman, A. (2014). Statistik Pendidikan Jasmani. Sumedang: Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suherman. (2019). Statistik Pendidikan Jasmani. Sumedang: UPI Sumedang.
- Sutanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran, Jurnal Belajar dan Pembelajaran.
- Wiessel, H. (2000). Bola Basket (dilengkapi dengan program pemahiran teknik dan taktik). Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.