

## UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI METODE PENDEKATAN TAKTIK SISWA SMPN 2 PANDAK BANTUL

### *ATTEMPTS TO IMPROVE BASKETBALL LEARNING THROUGH THE TACTICS APPROACH METHOD STUDENTS OF SMPN 2 PANDAK, BANTUL*

Yudha Febrianta, Pamuji Sukoco  
SDIT Ar-Raihan Bantul, Universitas Negeri Yogyakarta  
yudha.febrianta@yahoo.co.id, pamuji\_sukoco@uny.ac.id

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran bolabasket melalui metode pendekatan taktik pada siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Objek penelitian adalah siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak, Bantul berjumlah 36 siswa. Data dikumpulkan melalui: (1) observasi hasil belajar bolabasket dengan model pendekatan taktik, (2) observasi kelas terhadap guru, (3) observasi terhadap situasi kelas, (4) observasi terhadap perilaku siswa, dan (5) tes pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bolabasket dilakukan melalui metode pendekatan taktik pada siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak, Bantul ada peningkatan. Pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik siswa kelas VIII<sub>C</sub> selama 2 siklus meningkatkan keterampilan proses dalam bermain bolabasket dengan pendekatan taktik. Berdasarkan penilaian pada akhir siklus I, rata-rata nilai siswa 72,8. Pada akhir siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 78,0, sehingga telah melampaui KKM 71. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas saat siklus I sebanyak 17 orang (47%) ke siklus II menjadi 33 orang (96%) maka telah melampaui ketuntasan klasikal sebesar 75%. Ketuntasan klasikal dari sisi pengetahuan dapat dinyatakan sebagai berikut: hasil *pretest*: 16,67%, siklus I: 91,67%, dan siklus II: 100%. Rekapitulasi hasil lembar observasi perilaku siswa dalam pembelajaran pada siklus I sebesar 2,8 meningkat menjadi 3,8 pada siklus II, lembar observasi guru pada siklus I sebesar 2,9 meningkat menjadi 3,7 pada siklus II dan situasi kelas pada siklus I sebesar 2,7 meningkat menjadi 3,7 pada siklus II.

**Kata kunci:** Pembelajaran Bolabasket, Metode Pendekatan Taktik

#### **Abstract**

*This study aims to improve basketball learning through the tactics approach method among Grade VIII<sub>C</sub> students of SMP Negeri 2 Pandak Bantul. This was a classroom action research (CAR) study consisting two cycles. The research subjects were 36 Grade VIII<sub>C</sub> students of SMP Negeri 2 Pandak, Bantul. The data were collected through: (1) observations on the basketball learning outcomes using the tactics approach method, (2) classroom observations on the teacher, (3) observations on classroom situations, (4) observations on students' behaviors, and (5) a cognitive test. The results of the study revealed that there was an improvement in basketball learning through the tactics approach method among Grade VIII<sub>C</sub> students of SMP Negeri 2 Pandak, Bantul. Basketball learning through the tactics approach method among Grade VIII<sub>C</sub> in 2 cycles improved the process skills in playing basketball game with the tactics approach. Based on the assessment at the end of Cycle I, the students' average score was 72.8. At the end of Cycle II, their average score improved to 78.0, so it was above the Minimum Mastery Criterion (MMC), i.e. 71. Meanwhile, the number of students who attained MMC in Cycle I was 17 (47%), and in Cycle II it became 33 (96%); this was above the class mastery, i.e. 75%. The class mastery from the cognitive aspect could be explained as follows: from the pretest results, the mastery was 16.67%, in Cycle I it was 91.67%, and in Cycle II it was 100%. The recapitulation from the observations on the students' learning behaviors in Cycle I was 2.8, improving to 3.8 in Cycle II; that from the observations of teachers in Cycle I was 2.9, improving to 3.7 in Cycle II; and the class situation in Cycle I was 2.7, improving to 3.7 in Cycle II.*

**Keywords:** Basketball Learning, Tactics Approach Method

## Pendahuluan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006, p.197). Selama belajar, siswa memainkan peran baik yang terkait dengan fisik jasmaninya maupun mental spiritualnya. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Sebagai suatu proses pendidikan, pendidikan jasmani dalam proses pembelajarannya melibatkan berbagai macam unsur. Unsur-unsur tersebut di antaranya adalah guru, murid, materi pelajaran, media atau sarana dan prasarana, metode, dan tujuan. Untuk mewujudkan pendidikan yang mempunyai kualitas yang unggul dalam segala bidang maka harus didukung dengan kebugaran kardiorespirasi baik. Untuk itu melalui pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga yang dilaksanakan di sekolah dapat memberikan modal dasar kebutuhan kebugaran kardiorespirasi.

Menurut Suherman (2009, p.2) keberadaan pendidikan jasmani telah diakui oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 42 khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah mulai tingkat SD sampai dengan SLTA.

Pendidikan jasmani di SMP mengajarkan berbagai macam gerak dasar dalam olahraga. Gerak dasar yang diajarkan bertujuan membuat siswa mampu melakukan aktivitas olahraga sekaligus untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Materi-materi yang diajarkan adalah sepakbola, bolavoli, bolabasket, bulutangkis, *softball*, tenismeja, atletik lari jarak pendek 50 meter, atletik lari jarak menengah, atletik (lompat tinggi), beladiri, aktivitas pengembangan, senam, senam ritmik, dan renang. Salah satu materi pembelajaran yang akan dibahas adalah bolabasket. Permainan bolabasket telah memasyarakat pada akhir-akhir tahun ini.

Banyak klub bolabasket muncul ikut dalam kompetisi. Sekolah-sekolah yang ada di pinggir sudah membangun lapangan bolabasket untuk pembelajaran Penjasorkes. Permainan bolabasket menampilkan keterampilan gerak dasar, *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Pemain menampilkan gerak yang sangat terampil dan gesit dalam melakukan permainan sehingga bila dilihat menjadi indah dalam suatu permainan bolabasket. Pembelajaran bolabasket di SMP merupakan hal yang baru dan awal bagi siswa SMP karena di SD belum tentu memiliki lapangan bolabasket. Keterampilan bermain diajarkan untuk modal siswa dalam melakukan permainan bolabasket. Pembelajaran gerak dasar diampu oleh guru Penjasorkes di SMP dilaksanakan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar suatu materi pembelajaran dan mulai diajarkan sejak siswa masih kelas VII.

Memberikan pembelajaran bolabasket bisa menggunakan berbagai metode pembelajaran salah satunya yaitu taktik. Pendekatan taktik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Di samping itu, pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi bermain yang sesungguhnya.

Kesadaran taktik merupakan kunci dalam penampilan bermain, yang berupa kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai masalah dalam taktik (*tactical problem*) yang muncul selama permainan berlangsung dan meresponnya dengan cepat. Respon dapat berupa upaya mempertahankan bola tetap berada di tangan dan kemudian dimasukkan ke dalam *ring*. Melalui pendekatan taktik ini, siswa ditempatkan dalam situasi permainan yang mengharuskan mempertahankan bola tersebut sebelum siswa mengidentifikasi dan membuat keputusan untuk melakukan *shooting*.

Tujuan permainan bolabasket adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang basket lawan dan sebaik-baiknya mempertahankan daerah bertahan agar lawan tidak dapat memasukkan bola dan mencetak angka. Kemahiran menembak dalam permainan bolabasket merupakan teknik dasar terpenting karena kemenangan regu dalam suatu pertandingan ditentukan dengan jumlah berhasilnya tembakan yang dibuat. Membuat pemain menjadi penembak yang baik perlu ditanamkan ke-

pada pemain kapan dan bagaimana harus menembak agar bisa berhasil (Sumiyarsono, 2002, p.23).

Permainan bolabasket terdapat gerak dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Ketiga gerak dasar tersebut tidak bisa dipisahkan dalam permainan bolabasket. Setiap gerakan mempunyai tujuan tersendiri, gerakan *passing* mempunyai tujuan mengoper bola kepada teman satu tim, gerakan *dribbling* mempunyai tujuan menggiring bola dan untuk menghindari lawan, gerakan *shooting* mempunyai tujuan mencetak *point*.

Gerakan mengoper dalam permainan bolabasket ada beberapa jenis *chess pass*, *over head*, dan *bounce pass*. *Chess pass* yaitu *passing* yang dilakukan di depan dada. *Over head* yaitu *passing* melalui atas kepala, dan *bounce pass* yaitu *passing* melalui pantulan lantai.

Menggiring bolabasket dilakukan dengan berbagai gerakan memantulkan bola ke lantai. Menggiring bola untuk membawa bola mendekati *ring* kemudian melakukan *shooting*, untuk mencetak *point* dalam permainan bolabasket diperlukan adanya suatu teknik gerakan menembak (*shooting*) yang baik dan benar. Jenis *shooting* dalam permainan bolabasket dapat dibagi menjadi bermacam-macam gerakan. Salah satunya adalah *under the basket shoot* (tembak dari bawah *ring* basket). *Under the basket shoot* digunakan pada daerah sekitar bawah *ring*, lebih tepatnya di bawah *ring* basket yang dilakukan dengan menggunakan loncatan tinggi ke atas dari bawah basket untuk memasukkan bola ke dalam *ring* basket. Teknik gerakan *under the basket shoot* dapat dilakukan melalui papan pantul dan langsung ke *ring* basket atau tanpa memanfaatkan pantulan papan basket.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani,

mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Permendiknas RI Nomor 23, 2006, p.648).

Tujuan pendidikan jasmani di atas memperkuat pendapat bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan secara keseluruhan aspek bagi peserta didik. Pendidikan jasmani membentuk jasmani peserta didik menjadi sehat dan bugar serta berkepribadian yang baik. Nilai-nilai dalam pendidikan jasmani apabila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari akan mendukung perkembangan peserta didik ke arah positif.

Tujuan utama dalam mengajarkan olahraga di dalam pendidikan jasmani adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan keterampilan siswa yang berdampak positif terhadap hidupnya. Dalam proses pembelajaran, tujuan tersebut akan tercapai dan tidaknya tergantung pada bagaimana metode/pendekatan keterampilan mengajar yang diterapkan guru kepada siswa dalam mengajar.

Griffin, Mitchell, dan Osilin (2006, p.4) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam permainan. Melalui pendekatan taktik siswa akan mengeksplorasi kemampuannya dalam mengatasi permasalahan pada saat melakukan permainan, pendekatan taktik akan membawa siswa langsung dalam situasi bermain.

Pengajaran melalui pendekatan taktik ini berusaha menghubungkan kemampuan taktik bermain dan keterampilan teknik dasar dengan menekankan pemilihan waktu yang tepat untuk melatih teknik dasar dan aplikasi dari pada teknik dasar tersebut ke dalam keterkaitannya dalam kemampuan taktik bermain, sehingga mampu merangsang siswa untuk berfikir dan menemukan sendiri alasan-alasan yang melandasi gerak dan penampilannya (*performance*). Selain itu sistem pendekatan taktik ini dapat dipakai untuk menghindari dari ketidaktercapaiannya tujuan atau target kompetensi yang diajarkan karena minimnya fasilitas yang ada pada sekolah, ataupun dikarenakan alokasi waktu yang sedikit diberikan untuk mata pelajaran Penjasorkes.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan taktik suatu pendekatan pembelajaran keterampilan gerak dasar dan sekaligus mengarahkan anak untuk mempunyai minat dan senang

melakukan tugas gerak yang diberikan oleh gurunya sehingga siswa dapat aktif dalam mengembangkan permainannya.

#### Dasar-dasar Pendekatan Taktik

Selain itu pemain olahraga juga dapat membina kesehatan dan rasa percaya diri serta kesehatan. Dalam mengajarkan permainan olahraga harus tetap memperhatikan kurikulum pendidikan jasmani yang sedang berlaku serta taktik permainan yang sesuai.

Kesadaran akan taktik menggunakan keterampilan gerak dasar kemampuan untuk menekankan masalah taktik yang muncul selama dalam permainan. Hal itu sekaligus dapat memilih respon guna memecahkan permasalahan yang terjadi pada saat melakukan *shooting* pada permainan bolabasket baik melalui papan pantul maupun langsung tanpa melalui papan pantul.

Pendekatan taktik diharapkan dapat meningkatkan minat yang lebih besar untuk belajar bermain. Pada umumnya pembelajaran permainan dalam olahraga menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional yang hanya memberikan sedikit kontribusi pada penampilan bermain siswa. Pendekatan konvensional untuk mengajarkan permainan sangat menekankan pada keterampilan gerak dasar. Hal ini telah banyak menuai kritik, yaitu keterampilan diajarkan sebelum siswa memahami konsep pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

#### Memupuk Minat dan Kegembiraan

Latihan cabang olahraga permainan cenderung menggunakan pendekatan konvensional. Pendekatan tersebut menggunakan *drill* berupa pengulangan tugas-tugas gerak untuk mencapai otomatisasi yang berkesan membuat siswa bosan dan tidak menarik pada akhirnya akan membuat siswa jenuh. Keadaan demikian akan menyebabkan suasana latihan yang kurang efektif. Suasana pada saat latihan yang kurang efektif itu membutuhkan solusi pemecahan yaitu dengan pendekatan taktik. Pendekatan ini membuat siswa dapat belajar dengan suasana bermain dan menerapkan keterampilan dalam permainan. Dengan pendekatan taktik ini, suasana pembelajaran lebih bersemangat dan siswa serta guru terlibat langsung dalam permainan ini. Dalam permainan bolabasket dengan pendekatan taktik mengembangkan kemampuan anak untuk mengelola kemampuannya dalam mengatasi permasalahan pada waktu bermain, anak akan dibawa dalam situasi bermain yang me-

nyenangkan, sehingga bersemangat dan akan senang dengan permainan bolabasket.

#### Merangsang untuk Berfikir

Keunggulan dari pendekatan taktik ini adalah merangsang berfikir siswa dalam memecahkan masalah yang muncul dalam permainan bolabasket. Dalam memutuskan masalah yang muncul dalam suatu permainan siswa harus cepat dan tepat dalam mengambil suatu keputusan. Proses pengambilan keputusan yang cepat dan tepat terjadi apabila siswa dihadapkan dengan permainan yang sebenarnya. Dengan demikian melalui pendekatan taktik ini siswa atau atlet dituntut untuk dapat memutuskan bagaimana teknik *shooting* pada permainan bolabasket baik melalui papan pantul maupun langsung tanpa melalui papan pantul dalam suasana bermain, bukan hanya *shooting* namun *dribbling* dan *passing*. Siswa akan dituntut untuk mengambil keputusan atau mengambil tindakan ketika dalam situasi bermain dihadapkan permasalahan yang sulit, misalnya ketika dekat dengan *ring* kemudian siswa dihadang oleh dua pemain, maka siswa yang memegang bola tersebut ada dua pilihan apakah akan di-*passing* atau melakukan *shooting*. Tentunya dengan melihat pergerakan teman, ketika ada teman bebas maka di-*passing* kepada temannya, kemudian teman tersebut bisa melakukan *shooting* dengan baik.

#### Pengalihan Pemahaman Melalui Permainan

Pengertian *transfer* adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan kecakapan keterampilan, pengetahuan dan lainnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan dalam situasi yang baru. Menjadi salah satu fokus dalam pendekatan taktik adalah membantu siswa agar mampu mengalihkan pemahaman bermain dari satu jenis permainan ke permainan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai sasaran dan dasar-dasar proses pembelajaran melalui pendekatan taktik dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan ini dapat memupuk minat dan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran permainan bolabasket, sehingga nantinya siswa dapat meningkatkan penampilan dalam bermain. Siswa pada umumnya kurang sekali pengetahuan tentang esensi dalam pendekatan taktik dalam permainan bolabasket, melalui pendekatan taktik siswa dapat dirangsang dalam berfikir.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran cabang olahraga pada umumnya terletak pada

proses pengambilan keputusan yang diawali dengan pengguna keterampilan gerak dasar yang disesuaikan dengan situasi yang dihadapi. Dengan demikian, semakin meningkat pemahaman siswa mengenai karakteristik suatu permainan yang bisa diperolehnya melalui proses pembelajaran dengan pendekatan taktik, diharapkan akan dapat meningkatnya respon dalam memutuskan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam permainan dengan lebih mudah dan lebih terampil dengan melibatkan kombinasi dan penerapan keterampilan gerak dasar ke dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Permainan bolabasket terdapat tiga macam gerak dasar yaitu *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Permainan yang akan dilakukan mengandung unsur gerak dasar itu semua. Gerak dasar itu akan diterapkan dalam situasi bermain, maka siswa harus bisa mengambil keputusan dengan tepat supaya bola yang dikuasanya bisa masuk kedalam *ring* dan memperoleh skor.

#### Tujuan Pembelajaran Taktik

Penerapan pendekatan taktik dalam pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan agar siswa termotivasi serta menumbuhkan minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dapat melakukan berbagai keterampilan gerak dasar suatu permainan melalui kegiatan bermain. Tujuan utama dalam pendekatan taktik dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep bermain. Menurut Mahendra dan Subroto (2006, p.9) bahwa tujuan pendekatan taktik adalah: (1) Meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan, (2) Memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran, (3) Belajar memecahkan masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Dengan demikian, menurut pengertian serta penjelasan di atas, semakin meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep bermain akan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan dan kesenangan selama proses pembelajaran. Melalui pendekatan taktik yang menggunakan sistem *game-drill-game* menuntut siswa untuk berfikir kritis memecahkan masalah dari berbagai situasi selama proses kegiatan pembelajaran bolabasket.

Metzler (2000, p.12) mengungkapkan bahwa model dirancang untuk digunakan dalam keseluruhan unit pembelajaran termasuk semua fungsi perencanaan, rancangan, implementasi,

dan penilaian untuk unit itu. Lebih dari satu macam metode pembelajaran, gaya mengajar, maupun strategi pembelajaran dapat digunakan dalam satu model pembelajaran. Griffin (2005, p.1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Para ahli seperti Griffin, Mitchell, dan Osilin (2006, p.4) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam permainan.

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memfokuskan pada penyelesaian masalah taktik melalui permainan yang dilakukan oleh peserta didik. Komponen model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yang dikembangkan oleh Bunker dan Thrope dalam buku *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang ditulis oleh Griffin (2005, p.50).

Permainan dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* menekankan pada bentuk permainan yang harus disesuaikan dengan karakteristik anak dan tahap perkembangan anak, siswa SMP Negeri 2 Pandak kelas VIII<sub>C</sub> mendapatkan materi pembelajaran bolabasket sejak kelas VII, bentuk permainan beregu sesuai dengan karakteristik anak SMP yang sudah mulai berfikir logis dan membuat strategi. TGFU menggali kemampuan menyusun strategi dari siswa pada waktu melakukan permainan sehingga akan timbul keputusan-keputusan dalam melakukan gerakan.

*Game Appreciation* dapat disimpulkan sebagai konseptualisasi nilai-nilai dalam permainan, permainan bolabasket dalam pendekatan taktik mengandung unsur nilai kerja sama, disiplin, menghargai, menjunjung tinggi peraturan, siswa yang mengikuti pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik diharapkan mengerti nilai dari permainan yang akan dilakukan.

*Tactical Awareness* dapat diartikan sebagai mengembangkan cara berpikir strategik. Dalam pendekatan taktik permainan bolabasket siswa akan dihadapkan dengan permasalahan yang ada di lapangan pada waktu bermain. Siswa harus berfikir dan mengambil keputusan

serta menyusun strategi untuk memenangkan permainan.

*Making Appropriate Decision* dimaknai sebagai pemahaman taktik, yaitu membuat keputusan dan cara melakukannya, pendekatan taktik yang digunakan dalam permainan bolabasket siswa SMP Negeri 2 Pandak, akan memunculkan berbagai keputusan yang akan dilakukan oleh siswa ketika bermain. Membuat siswa harus berfikir cepat dalam mengambil keputusan yang akan membuahkan hasil yang baik.

*Skill Execution* dapat didefinisikan sebagai pelaksanaan gerak dengan menggunakan teknik-teknik terpilih, permainan bolabasket yang akan dipelajari oleh siswa SMP Negeri 2 Pandak terdapat gerak dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Pada waktu bermain siswa akan mendapatkan permasalahan yang harus diselesaikan dengan gerakan dasar tersebut, dengan melakukan sesuai teknik yang benar.

*Performance*, keterampilan bermain yang didukung oleh pemahaman taktik dan pelaksanaan gerak yang baik. Penampilan siswa pada waktu bermain bolabasket sangat menentukan keberhasilan pendekatan taktik, karena siswa melakukan permainan dengan baik, siswa bermain sesuai dengan tanggung jawab masing-masing. Siswa menerapkan taktik dengan benar pada waktu bermain kemudian didukung dengan gerak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Mitchell, Oslin, dan Griffin (2006, p.17) menuliskan format Rencana Proses Pembelajaran model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang terdiri dari permasalahan taktik, fokus pembelajaran, objek penilaian, dan langkah-langkah pembelajaran. Langkah pembelajaran meliputi permainan pertama, pertanyaan, tugas latihan, permainan kedua, dan diakhiri dengan diskusi penutup.

Mitchell, Oslin, and Griffin (2006, pp.20-21) mengklasifikasikan olahraga permainan dalam *Teaching Games for Understanding (TGfU)* menjadi 4 kelompok, yaitu: (1) *Target Games*, permainan target memiliki peraturan bahwa pemain akan mendapatkan angka apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sasaran. Contoh permainan adalah *golf*, *bowling*, *snooker*, dan *billiards*. (2) *Net/Wall Games*, permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila pemain menjatuhkan bola ke lapangan lawan dan lawan tidak dapat mengembalikannya. Misal, permainan bulutangkis, tenis lapangan,

tenis meja, dan bolavoli. (3) *Striking/Fielding Games*, permainan tim untuk mendapatkan skor dengan cara memukul bola untuk ditempatkan pada tempat tertentu. Si pemukul lari dan menghindari lemparan bola dari penjaga. Contoh permainan, yaitu *baseball*, *softball*, *cricket*, dan *rounders*. (4) *Invasion Games*, permainan tim di mana skor akan didapat apabila bola atau proyektil sejenis mampu memasuki gawang lawan. Misal, permainan bolabasket, sepakbola, dan polo air

Permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar tidak memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara melempar, menggiring, dan menembak. Permainan bolabasket dimainkan oleh dua regu baik putra maupun putri yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain dengan luas lapangan 28m x 15m dapat terbuat dari tanah, lantai yang dikeraskan, serta papan (Sumiyarsono, 2002, p.1).

Dalam kehidupan anak-anak ada dua proses yang perlu diperhatikan yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Dalam masa pertumbuhan anak, perlu memperhatikan proses perkembangan gerak mengenai pola gerakan yang teratur dan sistematis serta dengan memperhatikan kebugaran jasmani. Di dalam proses permainan pada anak perlu juga adanya suatu pendekatan yang mengarahkan anak terhadap peningkatan prestasi dicabang olahraga. Berdasarkan kajian teoritis, peneliti mengajukan kerangka pemikiran penelitian ini adalah sebagai berikut: bahwa dengan pendekatan taktik dengan permainan basket menggunakan peraturan yang sebenarnya dan dengan pembagian kelompok yang adil, setiap siswa bisa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Secara nyata siswa bermain tetapi sebenarnya sedang melakukan latihan, melakukan *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dengan baik. Permainan di sini tentunya bukan permainan yang tidak terarah, tetapi permainan untuk mencapai tujuan yaitu hasil proses pembelajaran permainan bolabasket siswa meningkat.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas/ *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja

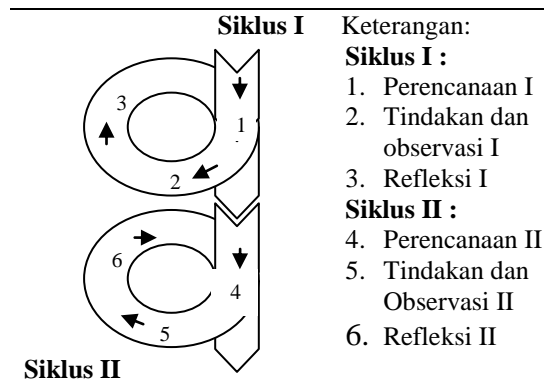
dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto dkk, 2007, p.3). Dalam hal ini kelas bukan dipahami sebagai ruangan tempat guru mengajar namun kelas merupakan sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru yang sama pula. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.

Penelitian ini merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi. Penelitian ini bercorak kolaboratif yaitu kerjasama antara pihak guru, peneliti, dan observer. Siswa di sekolah ini mempunyai permasalahan dalam mata pelajaran permainan bolabasket yaitu rendahnya hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket.

Penelitian tindakan kelas kolaborasi peneliti pilih karena peneliti ingin berkerja sama dan berkolaborasi dengan guru dalam upaya meningkatkan pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya dalam permainan bolabasket. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas tidak menyita waktu banyak karena dilakukan tanpa meninggalkan kegiatan mengajar. Arikunto dkk (2007, p.17) mengungkapkan bahwa penelitian kolaborasi sangat disarankan kepada guru yang belum pernah atau masih jarang melakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan jangan sampai mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung sehingga kegiatan belajar mengajar masih dapat berjalan dengan lancar.

#### Desain Penelitian

Model penelitian adalah prosedur yang menggambarkan bagaimana penelitian akan dilaksanakan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yang dikutip oleh Wiriaatmadja (2006, p.66). Model Kemmis dan Taggart terdiri dari dua siklus, dari tiap siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait, seperti yang tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Desain PTK dari Kemmis & Mc Taggart (1988)

#### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Pandak Bantul pada siklus I dilakukan mulai tanggal 4-11 Maret 2013 dan siklus II dilakukan pada tanggal 18 Maret 2013 sampai 1 April 2013. Letak SMP tersebut strategis di tepi jalan raya, ramai akan lalu lalang kendaraan bermotor. Bangunannya cukup luas dengan dilengkapi dengan halaman sekolah yang biasa digunakan untuk upacara dan lapangan bolabasket. Terdapat pula fasilitas yang lain seperti tempat, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang kelas VII-IX, UKS, perpustakaan, dan ruang komputer. Penelitian dilaksanakan di SMP tersebut karena melihat keadaan siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket hasilnya kurang maksimal.

#### Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2008, p.107) adalah sumber data dalam penelitian, bisa berupa orang, tempat, maupun simbol. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Pandak Bantul tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 36 siswa, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar permainan bolabasket.

#### Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan:

##### *Observasi*

Menurut Arikunto (2006, p.156) observasi atau pengamatan merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran serta perilaku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung

tanpa mengganggu kegiatan proses belajar mengajar.

#### *Dokumentasi*

Dokumentasi, dari kata asalnya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2006, p.158). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran antara lain: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, daftar hadir siswa, daftar nilai. Proses pembelajaran dicatat dalam catatan lapangan dan dokumentasi dalam bentuk foto.

#### *Angket Pretest*

Angket *pretest* berfungsi mengungkap kondisi awal siswa sebelum memperoleh pembelajaran permainan bolabasket dengan metode pendekatan taktik. Beberapa pertanyaan yang diajukan kepada siswa di antaranya adalah: (1) tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bolabasket, (2) tingkat pemecahan masalah dalam permainan bolabasket, (3) tingkat gerak dasar dalam pembelajaran permainan bolabasket, (4) strategi permainan bolabasket bagi siswa, (5) taktik bermain bolabasket

#### *Angket Posttest*

Angket *posttest* berfungsi untuk mengungkap keadaan siswa setelah mengikuti pembelajaran permainan bolabasket dengan metode pendekatan taktik. Beberapa pertanyaan yang diajukan kepada siswa antara lain sebagai berikut: (1) tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bolabasket, (2) tingkat pemecahan masalah dalam permainan bolabasket, (3) tingkat gerak dasar dalam pembelajaran permainan bolabasket, (4) strategi permainan bolabasket bagi siswa, (5) taktik bermain bolabasket.

#### *Instrumen Pengumpulan Data*

Menurut Arikunto (2002, p.136) instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### *RPP*

Merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman pada proses pembelajaran.

#### *Lembar Observasi*

Merupakan instrumen yang berupa isian tentang hasil observasi selama tindakan berlangsung yang akan diisi oleh observer. Lembar ini berupa daftar informasi keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran dan informasi belajar permainan bolabasket siswa.

#### *Catatan Lapangan*

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala kejadian selama proses pembelajaran berlangsung.

#### *Dokumentasi*

Metode ini digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat dokumenter atau tertulis, terpampang, dan dapat dibaca seperti presensi, data pribadi, dan daftar nilai. Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberi gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

#### *Penilaian Proses*

Penilaian proses dilakukan dengan mengamati siswa bermain bolabasket, siswa belajar permainan bolabasket sesuai dengan gerak dasar yang benar. Memperhatikan gerakan tangan, kaki, dan bolabasket saat bermain bolabasket pada waktu melakukan *passing*, *dribbling* dan *shooting*, keterampilan kognitif khususnya pengambilan keputusan oleh siswa, dan keterampilan afektif meliputi kedisiplinan, menghargai, dan tanggung jawab.

#### *Teknik Analisis Data*

Data yang telah diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Data kualitatif dalam catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan secara berturut-turut yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarah-



kan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul disajikan secara sistematis dan perlu diberi makna.

Dalam PTK ini juga dilakukan teknis analisis data dengan: membandingkan kesesuaian rencana pembelajaran yang telah didiskusikan antara peneliti dengan kolaborator dengan pelaksanaan di lapangan dengan cara dicatat dalam Lembar Observasi Guru (LOG). Dampak dari penerapan pembelajaran model pendekatan taktik ini terhadap kondisi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, selanjutnya dicatat dalam Lembar Observasi Siswa (LOS), menganalisis hasil pengamatan tentang siswa dalam melakukan pembelajaran permainan bolabasket. Keempat analisis data ini dilakukan dengan teliti dan cermat agar dapat ditarik kesimpulan dengan benar. Selain itu juga dilakukan analisis dengan cara membandingkan skor angket *pretest* dan skor *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket setelah mengikuti pembelajaran dengan metode pendekatan taktik.

#### Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini, dikatakan berhasil jika 70% siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal. Dalam penelitian ini siswa yang berhasil apabila memiliki nilai minimal 7,1. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk siswa SMP Negeri 2 Pandak pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani khususnya cabang bolabasket.

#### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data tiap-tiap siklus, maka hasil penelitian tindakan menunjukkan bahwa hasil pada siklus II sudah terlihat peningkatan yang berarti dibandingkan pada Siklus I. Pada Siklus II ini telah tercapai tujuan pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik terlihat dari rata-rata siswa telah mencapai di atas 71 dari KKM. Jika diper-

sentase maka hasil yang dicapai siswa pada Siklus II ini adalah 100% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Perkembangan nilai kognitif dari aspek pengetahuan hasil proses pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik mulai dari *pretest*, Siklus I, dan Siklus II. Dari hasil yang telah dicapai siswa pada *pretest*, Siklus I, dan Siklus II, sangat jelas sekali kemajuan dari sisi pengetahuan yang dicapai. Pada saat *pretest* perolehan skor rata-rata kelas yaitu belum mencapai tingkat KKM, yaitu 71. Pada akhir siklus II mengalami peningkatan skor rata-rata kelas secara signifikan yaitu 99.

Setelah dilakukan penilaian terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat dilaporkan segi-segi penelitian yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan segi-segi lain yang dianggap kurang memenuhi harapan. Tindakan yang telah menunjukkan hasil sesuai dengan harapan kiranya dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan tindakan yang kurang berhasil diharapkan menjadi bahan telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan.

#### Siklus I.

Pada siklus pertama, tindakan dalam proses pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik yang diberikan pada siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak sudah tepat. Pada siklus pertama proses pembelajaran bolabasket sudah sesuai dengan pembelajaran taktik yang akan disampaikan. Dalam proses pembelajarannya siswa merasa senang dan gembira dengan tidak melupakan sasaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat melakukan proses pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik dengan baik dan benar. Peralatan yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan, dan sudah tersedia di sekolah. Metode pengajarannya telah memenuhi kriteria didaktik metodik dan disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa sehingga siswa merasa mudah melakukan permainan yang diberikan. Dari hasil yang telah dicapai siswa pada Siklus I, terdapat kemajuan dari sisi pengetahuan yang dicapai. Pada saat *pretest* perolehan skor rata-rata kelas yaitu belum mencapai tingkat KKM, yaitu 71. Pada akhir siklus I mengalami peningkatan skor rata-rata kelas secara signifikan yaitu 92, walaupun skor rata-rata sudah mengalami kenaikan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang masih di mendapatkan skor rata-rata di bawah KKM. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, supaya

siswa yang belum mencapai nilai KKM mendapatkan skor rata-rata di atas KKM.

## Siklus II.

Pada Siklus II tindakan dalam proses pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik yang diberikan pada siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak juga sudah tepat. Pada Siklus II ini guru membuat variasi bentuk metode taktik dalam pembelajaran bolabasket dengan menambah gerak dasar dan pencapaian dari tujuan pembelajaran dibanding Siklus I, dengan harapan pembelajaran bolabasket siswa akan menjadi lebih baik lagi. Pada siklus kedua ini siswa lebih tertantang dan bersemangat dalam melakukan setiap permainan. Masing-masing siswa berusaha untuk menyelesaikan setiap permainan yang diberikan dengan penuh tanggung jawab. Pada Siklus II ini permainan lebih bervariasi sudah semakin baik, hal ini dapat dibuktikan pada saat pembelajaran bolabasket dengan pendekatan taktik yang diberikan pada siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak sudah menekankan pada gerakan *dribbling*, *passing* dan *shooting* sudah dilakukan dengan baik, dengan menggunakan metode taktik. Dari hasil yang telah dicapai siswa pada *pretest*, Siklus I, dan Siklus II, sangat jelas sekali kemajuan dari sisi pengetahuan yang dicapai. Pada saat *pretest* perolehan skor rata-rata kelas yaitu belum mencapai tingkat KKM, yaitu 71. Pada akhir Siklus II mengalami peningkatan skor rata-rata kelas secara signifikan yaitu 99. Dengan hal ini sesuai dengan teori di depan, yang menyatakan bahwa pendekatan taktik bisa meningkatkan pembelajaran bolabasket sudah terbukti.

Ketuntasan klasikal dari sisi pengetahuan dapat dinyatakan sebagai berikut: hasil *pretest*: 16,67%, siklus I: 91,67%, dan Siklus II: 100%. Peningkatan penguasaan teknik baik dalam melakukan *dribbling*, *passing* dan *shooting* sebagai akibat dari penggunaan model pendekatan taktik sebagai metode pembelajaran juga diikuti oleh peningkatan partisipasi siswa dalam bermain bolabasket. Hal ini terlihat dari perkembangan dalam lima indikator, yaitu *decision making*, *skill execution*, *support*, *defending*, dan *scoring* yang semakin meningkat dan mulai stabil terutama pada pada siklus ke dua. *Skill execution* yang meliputi: mencapai target pada saat *passing*, pada saat menerima bola dapat melakukan *control pass* dan *setup* dengan baik, melakukan *dribbling* di bawah pinggang secara terkontrol, melakukan *shooting* dengan bola

melewati atas kepala atau jangkauan lawan dan tepat sasaran.

*Decision making* yang meliputi: keputusan mengoper ke teman satu tim, memilih melakukan *shooting* dengan tepat. Dari data yang ada pada tabel, kemampuan siswa dalam mengambil keputusan juga semakin naik. Sedangkan pada siklus kedua kemampuannya mulai stabil.

*Support* yang meliputi: kemauan untuk bergerak sehingga memperoleh posisi yang tepat. Data hasil pengamatan pada komponen ini menjadi bukti bahwa para siswa kian antusias mengikuti pembelajaran bolabasket.

*Defending* yang meliputi: menghadang bola dan lawan, dan bekerjasama teman satu tim dalam membangun serangan. Data hasil pengamatan pada komponen ini mengindikasikan bahwa perhatian siswa terhadap sekenario pembelajaran yang dirancang dari Siklus I hingga Siklus II semakin menantang.

*Scoring* yang meliputi: memasukkan bola ke dalam ring. Data hasil pengamatan pada komponen ini mengindikasikan bahwa fokus siswa terhadap materi pembelajaran yang dirancang dari Siklus I hingga II semakin baik.

Data-data tersebut juga dikuatkan dengan meningkatnya rekapitulasi hasil lembar observasi perilaku siswa dalam pembelajaran pada Siklus I sebesar 2,8 meningkat menjadi 3,8 pada Siklus II, lembar observasi guru pada Siklus I sebesar 2,9 meningkat menjadi 3,7 pada Siklus II dan situasi kelas pada Siklus I sebesar 2,7 meningkat menjadi 3,7 pada Siklus II.

Dari data-data yang diperoleh secara menyeluruh dari Siklus I hingga Siklus II dapat dijadikan bukti telah terjadi peningkatan pembelajaran bolabasket dari Siklus I meningkat pada Siklus II. Hasil pada Siklus II sudah semakin stabil. Dengan demikian melalui pendekatan taktik yang dilakukan selama Siklus I dan Siklus II, telah meningkatkan pembelajaran bolabasket siswa kelas VIII<sub>C</sub> SMP Negeri 2 Pandak.

## Daftar Pustaka

- A Full Report. (2008). *Physical education matters*. Tersedia. [http://www.calendow.org/uploadedFiles/Publications/By\\_Topic/Disparities/Obesity\\_and\\_Diabetes/PE%20Matters%20Long%20VersionFINAL.pdf](http://www.calendow.org/uploadedFiles/Publications/By_Topic/Disparities/Obesity_and_Diabetes/PE%20Matters%20Long%20VersionFINAL.pdf). Diunduh tanggal 19 Januari 2013.

- Anonim. (2011). *Hakekat pendidikan jasmani*. Tersedia <http://blog.tp.ac.id/pdf/tag/artikel-makalah-hakekat-pendidikan-jasmani.pdf>. Diunduh tanggal 22 Februari 2013.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta
- Griffin, Linda L. (2005). *Teaching games for understanding*. United States of America: Human Kinetics.
- Judith E, Rink. (2010). *Teaching physical education for learning*. New York. The Mc Graw Hill Companies.
- Metzler, Michael W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., & Griffin, Linda L. (2006). *Teaching sport concepts and skills*. United States of America: Human Kinetics.
- Suherman, Ayi (2009) Pengembangan *model pembelajaran outdoor education pendidikan jasmani berbasis kompetensi di Sekolah Dasar*. Tersedia <http://jurnal.upi.edu/file/ayi.pdf>. Diunduh tanggal 16 Januari 2013.
- Sumiyarsono, Dedy. (2002). *Keterampilan bolabasket*. Surakarta: Yudhistira.
- Tim. (2007). *Panduan KKN-PPL 2007 UNY*. Yogyakarta: UNY.
- U.S. Department of Health and Human Services. (2010). *The association between school-based physical activity, including physical education, and academic performance*. Tersedia [http://www.cdc.gov/healthyyouth/health\\_and\\_academics/pdf/pa-pe\\_paper.pdf](http://www.cdc.gov/healthyyouth/health_and_academics/pdf/pa-pe_paper.pdf). Diunduh tanggal 10 Maret 2013.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.