

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DRIBEL BOLABASKET UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI KELAS TUJUH SMP NEGERI 15 MALANG

Abi Fajar Fathoni
Oni Bagus Januarto
Febrita Paulina H

Universitas Negeri Malang
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Jl Semarang, No. 05, Malang
Email: fajarfathoniabi@gmail.com

ABSTRACT: Basketball dribble material is the material that is taught in the physical education teaching for the seventh grade students of SMPN 15 Malang. This research includes research and development. Results of research and development is a model game of basketball dribble. Model game packaged in a pocket book-sized 9 x 13 centimeters. Results of testing a small group of the product obtained eligibility percentage of 86.8%. While large groups of test results obtained eligibility percentage of 88.2%.

Key words: game, dribble, basketball.

ABSTRAK: Materi dribel bolabasket merupakan materi yang diajarkan pada pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah model permainan dribel bolabasket. Model permainan dikemas dalam buku saku berukuran 9 x 13 cm. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,8%. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase kelayakan sebesar 88,2%.

Kata Kunci: permainan, dribel, bolabasket.

Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 Tentang sistem pendidikan Nasional pada bab II pasal 4 disebutkan bahwa pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan, dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Melihat dari tujuan Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa salah satu tujuannya adalah mengembangkan manusia yang memiliki keterampilan dan kesehatan jasmani. Untuk itu di dalam pelaksanaan pendidikan terdapat mata pelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Olahraga telah menempatkan diri pada tingkat yang paling sistematis dalam system pendidikan Nasional. Seperti yang diterangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional Bab I, Ketentuan Umum, Pasal 1 ayat 4 disebutkan bahwa yang dimaksud olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa olahraga sudah menempati tingkat yang profesional. Hal ini ditunjukkan bahwa tujuan yang jelas memberikan pengaruh dimana untuk mencapai tujuan dari olahraga tersebut perlu memperjelas perencanaan,

serta pembinaan dan melakukan pengembangan potensi guna untuk mencapai tujuan dari olahraga yang dimaksud dengan semaksimal mungkin.

Namun demikian, pada penelitian ini peneliti lebih menitik beratkan permasalahan pada olahraga pendidikan seperti yang tertera dalam UU SKN no 3 tahun 2005 yaitu pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah khususnya materi mendribel bolabasket.

Peneliti menganggap bahwa belum ada penelitian tentang pengembangan model permainan dribel bolabasket sebelumnya. Selain itu peneliti juga beranggapan bahwa mendribel bolabasket itu adalah salah satu teknik yang mendasar dalam permainan bola basket. Seperti pernyataan dari Oliver (2007:49) bahwa mendribel adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama dikenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket.

Dalam kenyataannya banyak terjadi kesalahpahaman mengenai perbedaan antara Pendidikan jasmani dengan Olahraga. Banyak orang yang menganggap bahwa Pendidikan jasmani dengan Olahraga itu adalah satu kesatuan. Sehingga banyak orang yang juga menganggap kesuksesan atlet dalam prestasi dipengaruhi oleh Pendidikan jasmani. Perbedaannya keduanya adalah olahraga lebih bertujuan pada prestasi atlet dimana semua bentuk permainan olahraga memiliki aturan yang baku, semua kegiatannya dilakukan dalam pertandingan, dan sarana prasarana yang digunakan harus sesuai dengan peraturan yang ada. Sedangkan pendidikan Jasmani hanya untuk memenuhi tujuan dari pendidikan saja.

Mu'arifin (2009: 29) mengatakan bahwa konsep pendidikan jasmani mengandung pengertian yang terkait dengan paparan berikut ini (1) pendidikan jasmani melibatkan keseluruhan anak didik merupakan sasaran utama dalam pendidikan jasmani; (2) dalam pendidikan jasmani tidak dikenal adanya pembakuan peraturan ataupun pembakuan gerak-gerak fungsional. Bahkan bentuk gerak yang dilakukan seharusnya seluas bentuk gerak kehidupan sehari-hari, termasuk di dalamnya adalah bentuk gerak olahraga; (3) pada pendidikan jasmani tidak harus dilakukan dalam bentuk pertandingan, meskipun motif bertan-

ding dapat dimanfaatkan; (4) sarana dan prasarana yang digunakan dalam pendidikan jasmani tidak harus sama dengan olahraga, tetapi disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

Bisa dibayangkan bila pendidikan jasmani ini ditiadakan. Pasti manfaat dan tujuan diatas yang sudah diuraikan tidak pernah muncul lagi. Sekarang saja misalnya banyak anak yang tidak suka bergerak atau melakukan olahraga, dampak dan pengaruhnya sangat besar sekali. Semakin menguatkan alasan bahwa pendidikan jasmani menjadi penting. Karena melalui pendidikan jasmani anak bisa belajar keterampilan gerak sebagai aktivitas fisiknya.

Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan selain untuk mencapai tujuan pendidikan nasional bisa menjadi ajang untuk rekreasi siswa. Setelah mengikuti berbagai mata pelajaran yang menuntut siswa berpikir lebih, timbulah rasa jenuh dalam diri siswa. Untuk itu dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan disinilah siswa dapat berekreasi melalui berbagai macam permainan olahraga. Karena olahraga tersendiri memiliki manfaat yaitu sebagai ajang rekreasi. Menurut Roesdiyanto (2012:30) menyatakan bahwa dalam beberapa situasi, aktivitas berolahraga dikaitkan dengan santai dan bermain, sedangkan pada waktu yang lain mereka sering didekatkan dengan keseriusan dan orientasi tugas misal sepakbola profesional.

Pendidikan adalah salah satu sektor utama yang penting bagi negara dimana melalui pendidikan akan menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten dan berkarakter. Pendidikan selalu berusaha untuk membelajarkan siswa. Namun lebih daripada itu seorang pendidik haruslah selalu belajar dari apa yang dilihat di sekitar lingkungan pendidikan. Salah satu contohnya adalah belajar dari permasalahan siswa. Maksud dari pernyataan itu adalah guru haruslah peka terhadap masalah yang dialami oleh siswa dan mampu memberikan solusi guna untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Sulo dan Tirtarahardja (2005:1) bahwa sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potesni kemanusiaannya.

Memperhatikan bahwa guru harus peka terhadap masalah yang dihadapi siswa seperti yang dituliskan di atas, penulis menemukan permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 15 Malang, khususnya kelas tujuh. Salah satu masalah yang ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi proses pembelajaran adalah ditemukannya siswa yang terlihat merasa bosan, tidak bersemangat dan bahkan tidak mau melakukan suatu aktivitas jasmani jika memang tidak sesuai dengan minat dan ketertarikannya.

Menurut Winarno (2013:1) bahwa penelitian pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah. Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian dapat berupa fakta, konsep, generalisasi, dan teori yang memungkinkan manusia dapat memahami fenomena dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 15 Malang, siswa di sekolah tersebut tergolong siswa yang hiperaktif, berani mengungkapkan pendapat secara terbuka dan memiliki keberanian dalam berbuat. Sekolah tersebut memiliki banyak prestasi pada Cabang olahraga Futsal di tingkat Kota Malang bahkan di tingkat Nasional. Hal tersebut membuat semua siswa memiliki ketertarikan yang sangat kuat terhadap cabang olahraga tersebut. Timbul dari ketertarikan tersebut, juga berpengaruh dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Setiap pembelajaran siswa selalu ingin melakukan permainan Futsal. Sehingga ketertarikan siswa berkurang terhadap materi dari cabang olahraga lain.

Hal tersebut menjadi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani karena siswa merasa tidak tertarik pada materi dari cabang olahraga yang lain. Tidak menutup kemungkinan jika siswa tidak mau melakukan aktivitas jasmani dengan cabang olahraga lain bahkan siswa berani mengungkapkan secara langsung ketidaktertarikannya tersebut. Terdapat beberapa alasan yang disampaikan siswa tentang ketidaktertarikannya pada cabang olahraga lain, yaitu membosankan, tidak bisa melakukan karena merasa sulit, dan kurang menarik. Kemudian saat itu juga peneliti mencoba memberikan model permainan yang sederhana dan mudah dilak-

kan oleh semua siswa dari salah satu cabang olahraga. Hasilnya siswa merasa senang dan semua aktif ikut serta dalam permainan tersebut.

Permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 15 Malang khususnya kelas tujuh adalah siswa menginginkan pembelajaran yang lebih bervariasi. Kemudian penulis memutuskan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memberikan berbagai macam permainan yang bervariasi. Keputusan penulis tersebut didasarkan pada teori yang disampaikan oleh Prusak (2005:1) pada buku karangannya bahwa kegiatan-kegiatan dalam buku ini dirancang untuk membantu anak-anak mencapai tiga tujuan utama: (1) menjadi lebih aktif; (2) menjadi lebih berhasil; dan (3) mendapatkan banyak kesenangan sambil mempelajari permainan bolabasket. Tiga tujuan ini harus dipenuhi pada setiap kegiatan untuk anak-anak agar memperoleh manfaat yang maksimal. Meniru dari hal itu, penulis bertujuan untuk membuat siswa tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, bahagia dan merasa disamaratakan. Karena model permainan yang diciptakan penulis dapat dilaksanakan oleh semua siswa. Berbeda dengan kegiatan olahraga murni hanya siswa yang berbakat saja yang dapat melaksanakannya. Dengan begitu siswa mengikuti pembelajaran sambil bermain dan tanpa disadari tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dapat tercapai yaitu siswa memiliki keterampilan dan kesehatan jasmani melalui kegiatan model permainan yang diciptakan.

Selain meniru dari teori di atas, pengambilan keputusan penulis untuk memberikan berbagai model permainan olahraga sebagai penyelesaian permasalahan siswa, juga dikarenakan dari pertimbangan bagaimana mengorganisasi siswa, waktu, tempat dan perlengkapan serta interaksi dengan siswa. Seperti halnya yang telah disampaikan oleh Moston dan Ashworth (2013:4) dalam buku *Gaya Mengajar Pendidikan Jasmani* dialih bahasa oleh Asim bahwa pengambilan keputusan merupakan pusat atau perilaku utama yang mengatur seluruh perilaku sebagai berikut ini: bagaimana kita mengorganisasi siswa-siswa; bagaimana mengorganisasi mata pelajaran; bagaimana kita mengatur waktu, tempat dan perlengkapan; bagaimana kita berinteraksi dengan siswa-siswa; bagaimana

kita memilih perilaku verbal kita; bagaimana kita menciptakan suasana sosial yang saling mempengaruhi di dalam kelas; dan bagaimana kita menciptakan dan melakukan hubungan kognitif dengan pembelajar.

Selain berbagai pertimbangan di atas, peneliti juga mengambil pertimbangan dari konsep bermain, permainan dan olahraga. Konsep ini menjelaskan bahwa ada perbedaan dari bermain, permainan dan olahraga. Perbedaan tersebut nampak pada proses dan tujuan yang diinginkan. Juniarta dan Siswantoyo (2014: 90) mengungkapkan bahwa Bermain merupakan segala kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan, dan aturan dibuat sendiri oleh pelaku. Sedangkan Ahmadi dalam Marjuni dan Sodiq (2001: 63) menyatakan bahwa bermain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan atas dasar kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan bermain. Kedua teori yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain tergolong aktivitas yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan atas dasar kehendak diri sendiri yang tujuannya untuk memperoleh kesenangan.

Lain halnya dengan permainan. Permainan hampir sama dengan bermain, namun permainan sudah memiliki ketentuan dalam pelaksanaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Misbach dalam Nur (2013: 90) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Pernyataan itu menyimpulkan bahwa permainan sudah memiliki arah tujuan yang didasarkan pada ketentuan dan aturan dari permainan itu sendiri. Sehingga pelaku harus mengikuti ketentuan dan aturan permainan jika ingin mencapai tujuan permainan yang dimaksud.

Menurut Furqon (2006; 2) permainan bagi anak harus sederhana dan mudah diajarkan serta hanya menggunakan sedikit keterampilan. Sebagian besar permainan memerlukan gerak dasar lokomotor dan memberikan wahana yang menggairahkan dalam melatih gerak. Untuk itu lah peneliti ingin mengembangkan sebuah permainan yang sederhana agar semua siswa dapat melakukannya

tanpa kecuali. Kemudian menggunakan sedikit keterampilan yaitu keterampilan dribel bolabasket. Seperti yang dijelaskan di atas permainan sederhana adalah yang menggunakan sedikit keterampilan. Karena itu juga peneliti lebih memilih untuk mengembangkan model permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani daripada mengajarkannya dalam bentuk permainan bolabasket yang sebenarnya.

Sebelumnya peneliti juga sudah membaca beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model permainan olahraga. Berikut penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang di akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu, Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Lari *Estafet* Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Batu oleh Muhammad Bangkit Pahlawan pada Juni 2014, Pengembangan Permainan Gerak Melempar dan Menangkap Bola Besar pada Siswa Kelas V SD Negeri Ranuklindungan 1 Grati Pasuruan oleh Ahmad Jamaludin Anas pada Mei 2014, dan Pengembangan Model Permainan *Passing* Bolabasket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Klabang 1 Kabupaten Bondowoso oleh Angger Gorka Tejamukti pada Desember 2013. Sebenarnya masih banyak penelitian tentang pengembangan model permainan olahraga, namun hanya tiga yang dimasukkan oleh peneliti yang terbaru dan relevan. Semua penelitian yang dibaca oleh peneliti bertujuan memberikan suasana pembelajaran Pendidikan Jasmani yang menyenangkan, tidak membosankan dan tercapai tujuan dari Pendidikan Jasmani melalui permainan tersebut. Namun dari sekian penelitian dikemas dalam bentuk buku panduan, video pembelajaran dalam VCD dan *mobile learning*. Peneliti mengambil inisiatif lain yaitu dikemas dalam buku saku. Alasan peneliti mengemas model permainan tersebut dalam buku saku adalah agar lebih praktis dan aman ketika dibawa siswa ke lapangan saat melaksanakan pembelajaran dan sangat cocok untuk siswa kelas tujuh SMP.

Peneliti juga sudah mendapatkan data observasi permasalahan melalui angket kuisisioner yang dibagikan kepada 45 siswa dari perwakilan masing-masing kelas tujuh. Data tersebut juga bisa dijadikan acuan sebagai analisis kebutuhan dalam penelitian peneliti. Hasil dari data observasi tersebut

adalah 80% siswa mengungkapkan suka dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. 75,6% siswa mengungkapkan senang dengan permainan bolabasket ketika mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. 77,8% siswa mengungkapkan sangat menginginkan pembelajaran teknik dribel bolabasket menggunakan berbagai jenis model permainan. 75,6% siswa mengungkapkan tidak setuju jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan khususnya pada materi dribel bolabasket dilakukan tanpa adanya permainan. 100% siswa mengungkapkan pernah diajarkan materi mendribel dengan menggunakan jenis model permainan mendribel namun permainan yang diberikan oleh guru belum bervariasi. 100% siswa tidak pernah diberikan model permainan mendribel bolabasket yang akan dikembangkan oleh peneliti. 100% siswa mengungkapkan belum ada buku saku mengenai cara bermain model permainan dribel bolabasket dari guru yang bisa dipakai untuk mempelajarinya. Kemudian 93,3% siswa mengungkapkan sangat setuju jika kelima model permainan dari peneliti tersebut dikembangkan dan dikemas dalam buku saku.

METODE

Terdapat tiga macam model penelitian dan pengembangan, antara lain; model prosedural, model konseptual dan model teoritis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan prosedural, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Metode pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang ini menggunakan metode pengembangan dari Borg dan Gall. Peneliti memilih metode pengembangan ini berdasarkan kesesuaian produk yang akan dikembangkan dengan metode pengembangan yang digunakan. Adapun langkah-langkah metode *Research and Development* (R & D) dari Borg and Gall (1983:775) dan sudah diterjemahkan oleh peneliti ke dalam bahasa Indonesia, yaitu meliputi:

- (1) Riset dan pengumpulan informasi termasuk kajian pustaka dan observasi lapangan;
- (2) perencanaan termasuk definisi keahlian mulai menentukan objek-objek masalah dalam satu lingkup masalah dan skala tes kecil yang mungkin terjadi;
- (3) mengembangkan produk awal meliputi persiapan-persiapan materi pembelajaran, buku pedoman, dan alat evaluasi;
- (4) persiapan area pengujian diadakan 1-3 sekolah dengan menggunakan 6-12 subjek yang diteliti wawancara, observasi, dan data kuisioner dikumpulkan dan dianalisis;
- (5) revisi produk utama, revisi produk seperti yang telah dihasilkan oleh hasil tes persiapan lapangan;
- (6) tes lapangan utama diadakan di 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek sebelum dan sesudah tes dikumpulkan hasilnya. Hasilnya dievaluasi dengan memperhatikan objek penelitian yang dibandingkan dengan data *control* kelompok yang tepat;
- (7) revisi produk operasional, revisi produk yang telah diarsikan oleh hasil tes lapangan utama;
- (8) tes lapangan operasional diadakan oleh 10-30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subjek yang diteliti, wawancara, observasi dan kuisioner dikumpulkan dan dianalisis;
- (9) revisi produk final seperti yang telah disarankan oleh hasil tes lapangan operasional; dan
- (10) penyebaran dan pelaksanaan laporan pada produk pada saat pertemuan profesional dalam jurnal bekerja dengan bertanggungjawab kepada distribusi komersial memonitor distribusi untuk menyediakan kualitas *control*.

Semua prosedur yang telah dikemukakan di atas bukanlah prosedur baku yang harus dilaksanakan dalam suatu penelitian. Menurut Ardhana (2002:9) prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku, setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menemukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan.

Dengan demikian maka, peneliti memutuskan untuk menggunakan tujuh langkah dari 10 teori tersebut atas dasar keterbatasan peneliti, dana dan subyek coba, sehingga penelitian ini hanya terbatas sampai pada terciptanya sebuah produk yang layak menurut ahli dan uji coba.

Berikut langkah-langkah yang akan peneliti lakukan: (1) melakukan penelitian awal (analisis kebutuhan) produk yang akan

dikembangkan, diantaranya wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani, penyebaran kuisioner pada siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang; (2) pembuatan produk awal yang berupa model permainan dribel bolabasket; (3) evaluasi para ahli yang meliputi ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, ahli permainan bolabasket, dan ahli media. Revisi produk awal berdasarkan evaluasi para ahli; (4) Uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 9 siswa kelas tujuh di SMP Negeri 15 Malang; (5) revisi hasil uji coba produk awal (sesuai hasil saran saat uji coba). Revisi ini digunakan untuk memperbaiki produk; (6) uji coba lapangan yang meliputi uji coba kelompok besar pada 36 siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang; (7) revisi produk berdasarkan kegiatan uji coba kelompok besar. Hasil akhir produk pengembangan dari hasil revisi produk akhir yaitu model permainan dribel bolabasket untuk kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan model permainan dribel bolabasket pada siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran dari para ahli. Data kuantitatif diperoleh dari analisis kebutuhan dengan menggunakan angket serta dari data uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang diperoleh dari subjek penelitian yang dikumpulkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan model-model permainan dribel bola basket pada siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang adalah dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa peserta uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Angket juga digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa masukan dari ahli permainan bolabasket, ahli mediadan ahli pembelajaran pendidikan jasmani.

HASIL

Hasil pengembangan ini terdiri dari data analisis kebutuhan dari hasil penyebaran angket kepada 45 siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang, data hasil evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani, hasil evaluasi

ahli permainan bolabasket, hasil evaluasi ahli media, hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil menggunakan subjek penelitian sebanyak 9 siswa, sedangkan untuk uji coba kelompok besar menggunakan subjek penelitian sebanyak 36 siswa.

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa instrumen dalam bentuk angket kuisioner. Data hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar merupakan data yang diperoleh dari jawaban siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang sebagai subjek penelitian terhadap instrumen pengumpulan data berupa angket kuisioner. Data hasil evaluasi ahli juga diperoleh dari hasil jawaban ahli terhadap angket yang diberikan.

Pada pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang, teknik yang digunakan untuk mengolah data adalah teknik persentase. Hasil yang dipersentasekan adalah data dari hasil evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani, evaluasi ahli permainan bolabasket, evaluasi ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Siswa

Pada penelitian pendahuluan dengan analisis kebutuhan ini disajikan data hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari 45 siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang yang diambil masing-masing kelas sejumlah lima siswa. Data diperoleh dengan menggunakan instrumen angket kuisioner yang diberikan kepada siswa. Kemudian diperoleh data dengan melihat hasil jawaban dari 45 siswa tersebut.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, diketahui bahwa sebesar 80% siswa mengungkapkan suka dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. 75,6% siswa mengungkapkan senang dengan permainan bolabasket ketika mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. 77,8% siswa mengungkapkan sangat menginginkan pembelajaran teknik dribel bolabasket menggunakan berbagai jenis model permainan. 75,6% siswa mengungkapkan tidak setuju jika pembelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan khususnya pada materi dribel bolabasket dilakukan tanpa adanya permainan. 100% siswa mengungkapkan pernah diajarkan materi mendribel dengan menggunakan jenis model permainan mendribel namun permainan yang diberikan oleh guru belum bervariasi. 100% siswa tidak pernah diberikan model permainan mendribel bolabasket yang akan dikembangkan oleh peneliti. 100% siswa mengungkapkan belum ada buku saku mengenai cara bermain model permainan dribel bolabasket dari guru yang bisa dipakai untuk mempelajarinya. Kemudian 93,3% siswa mengungkapkan sangat setuju jika kelima model permainan dari peneliti tersebut dikembangkan dan dikemas dalam buku saku.

Analisis Kebutuhan Guru

Data analisis kebutuhan guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 15 Malang diperoleh melalui angket kuisioner dengan sejumlah sepuluh pertanyaan yang diberikan kepada bapak Adi Hari Setiawan, S.Pd selaku guru Pendidikan Jasmani di kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang.

Berdasarkan dari data hasil pengisian angket analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru Pendidikan Jasmani belum pernah memberikan kelima model permainan dribel bolabasket seperti yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian guru juga mengungkapkan bahwa setuju jika kelima model permainan dribel bolabasket tersebut dikembangkan di SMP Negeri 15 Malang dan dikemas dalam bentuk buku saku.

Evaluasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Ahli pembelajaran pendidikan jasmani yang mengevaluasi hasil pengembangan adalah bapak Dr. Supriyadi, M.Kes selaku dosen Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengevaluasi hasil pengembangan model permainan dribel bolabasket melalui angket kuisioner yang telah diberikan.

Hasil evaluasi mengenai pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang yang dilakukan oleh ahli pembelajaran pendidikan jasmani diperoleh

persentase sebesar 72% sehingga produk termasuk dalam kategori baik. Karena masih terdapat beberapa kekurangan dari hasil pengembangan terdapat saran yang disampaikan oleh ahli pembelajaran pendidikan jasmani. Saran dan masukkan dari ahli pembelajaran pendidikan jasmani yaitu (1) tujuan yang tertulis pada media sebaiknya ditulis dengan kalimat sederhana dan terukur; (2) arah lari pada model permainan harimau berburu rusa harus dirubah sehingga pada media tidak digambarkan seperti lintasan; (3) dribel untuk mencapai garis akhir pada model permainan harimau berburu rusa harus dibatasi oleh waktu; (4) tata urutan pada tujuan permainan harus diperbaiki yang dimulai dengan menjelaskan tujuan dari aspek psikomotor, kognitif, dan afektif; (5) aspek kerjasama harap ditambahkan pada model permainan membuang ranjau; (6) memperjelas cara memperoleh poin pada model permainan membuang ranjau; (7) model permainan fotokopi dribel disesuaikan dengan situasi yang ada di permainan dan nama permainan harus diganti karena kurang sesuai; (8) model permainan fotokopi dribel disarankan untuk menggunakan banyak bola dan pelaku lebih dari satu pasang; dan (9) secara tidak tertulis ahli pembelajaran pendidikan jasmani menyarankan untuk model permainan dribel buta diganti dengan model permainan yang bersifat kompetitif.

Evaluasi Ahli Permainan Bolabasket

Ahli permainan bolabasket yang mengevaluasi hasil pengembangan adalah bapak Drs. Oni Bagus Januarto, M.Kes selaku dosen Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Ahli permainan bolabasket akan mengevaluasi hasil pengembangan model permainan dribel bolabasket dan hasil evaluasi akan diperoleh melalui angket kuisioner yang telah diberikan.

Hasil evaluasi mengenai pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang yang dilakukan oleh ahli permainan bolabasket diperoleh persentase sebesar 80% dan produk termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli permainan bolabasket juga memberikan beberapa saran karena masih terdapat beberapa kekurangan dari hasil pengembangan. Saran dan masukkan

dari ahli pembelajaran pendidikan jasmani yaitu (1) kalimat pada petunjuk model permainan harimau berburu rusa harus diperbaiki seperti kata membawa memiliki arti yang berbeda sehingga bisa disalahartikan oleh pembaca; (2) maksud kata ujung lapangan pada kalimat petunjuk permainan lima jari saling bertemu harus diganti dengan kata garis belakang lapangan; dan (3) kalimat pada petunjuk permainan dribel buta lebih diperjelas kembali.

Evaluasi Ahli Media

Ahli media yang mengevaluasi hasil pengembangan adalah Ibu Febrita Paulina Heynoek, S.Pd., M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Ahli media akan mengevaluasi media hasil pengembangan model permainan dribel bolabasket yang berbentuk buku saku dan hasil evaluasi akan diperoleh melalui angket kuisioner yang telah diberikan.

Hasil evaluasi mengenai pengembangan media model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang dalam bentuk buku saku yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 65% dan produk termasuk dalam kategori baik. Ahli media juga memberikan beberapa saran dan masukkan karena masih terdapat beberapa kekurangan dari hasil pengembangan media. Saran dan masukkan dari ahli media yaitu (1) komposisi judul dengan *background* dibuat lebih menarik lagi; (2) *cover* disarankan menggunakan gambar yang sesuai dengan karakteristik pengguna; (3) tata letak penulisan pada *cover* disusun atau diatur sesuai dengan ukuran buku; (4) sistematika isi kata pengantar harus diubah menggunakan kalimat atau kata yang baku; (5) penulisan halaman pada daftar isi tidak perlu diberi tanda kurung; (6) semua nama permainan diubah dengan nama yang menarik dan mudah untuk diingat; (7) disarankan untuk menggunakan bahasa yang baku pada bab pertama; (8) menambahkan materi dribel pada bab dua; dan (9) kesimpulan pada penutup harus diperjelas.

Uji Coba Kelompok Kecil

Data uji coba kelompok kecil didapatkan dari pelaksanaan uji coba kelompok kecil yang dilakukan di SMP Negeri 15 Malang. Pelaksanaan Uji coba kelompok kecil tentang pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang menggunakan subjek sebanyak sembilan siswa. Subjek diperoleh dari masing-masing perwakilan kelas tujuh berjumlah satu siswa yang kemudian sembilan siswa perwakilan tersebut mengikuti kegiatan uji coba kelompok kecil.

Hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh adalah 86,8% siswa menyatakan bahwa model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang yang dikemas dalam buku saku ini menarik, menyenangkan, mudah untuk dimainkan dan bermanfaat bagi siswa. Namun terdapat kekurangan dalam model permainan *Mine Throwing*. Kekurangan tersebut disampaikan siswa bahwa ranjau yang digunakan kurang banyak sehingga perlu ditambah. Selain itu siswa juga menyampaikan kekurangan dari media buku saku bahwa buku saku tidak dapat masuk dalam saku siswa dan warna sampul buku saku kurang tajam. Berdasarkan hasil masukkan dari siswa saat uji coba kelompok kecil, maka model permainan dribel bolabasket serta medianya yang berupa buku saku perlu direvisi kembali agar dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang.

Uji Coba Kelompok Besar

Data uji coba kelompok besar diperoleh setelah melaksanakan kegiatan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar tentang pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang, menggunakan subjek sebanyak 36 siswa. 36 siswa tersebut merupakan perwakilan dari masing-masing kelas tujuh yang tiap kelasnya diambil sebanyak empat siswa.

Hasil dari uji coba kelompok besar yang diperoleh adalah 88,2% siswa menyatakan bahwa model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas

tujuh SMP Negeri 15 Malang yang dikemas dalam buku saku ini menarik, menyenangkan, mudah untuk dimainkan dan bermanfaat bagi siswa. Namun terdapat kekurangan dalam model permainan *Deer Hunting* yang disampaikan oleh siswa yaitu siswa meminta agar banyaknya harimau dalam permainan tersebut disamakan dengan jumlah rusa. kemudian siswa meminta agar setiap permainan tidak perlu diberi hukuman kepada siswa yang kalah. Serta siswa juga menyampaikan kekurangan yang terdapat pada media buku saku, kekurangan tersebut adalah ukuran huruf dalam buku saku terlalu kecil sehingga perlu diperbesar. Berdasarkan hasil masukan dari siswa saat uji coba kelompok besar, maka model permainan dribel bolabasket serta medianya yang berupa buku saku perlu direvisi kembali agar dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang.

Revisi Produk

Berdasar data yang dikumpulkan dari hasil evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di SMP Negeri 15 Malang pada subjek penelitian kelas tujuh, terdapat beberapa saran yang ditujukan pada produk pengembangan yang perlu direvisi. Usaha untuk memperbaiki produk berdasarkan saran yang didapat, dimaksudkan agar produk yang dikembangkan lebih baik dan layak untuk digunakan. Berikut adalah ringkasan saran dari para ahli dan subjek penelitian kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang adalah sebagai berikut: (1) tujuan yang tertulis pada media sebaiknya ditulis dengan kalimat sederhana dan terukur; (2) arah lari pada model permainan harimau berburu rusa harus dirubah sehingga pada media tidak digambarkan seperti lintasan; (3) dribel untuk mencapai garis akhir pada model permainan harimau berburu rusa harus dibatasi oleh waktu; (4) tata urutan pada tujuan permainan harus diperbaiki yang dimulai dengan menjelaskan tujuan dari aspek psikomotor, kognitif, dan afektif; (5) aspek kerjasama harap ditambahkan pada model permainan membuang ranjau; (6) memperjelas cara memperoleh poin pada model permainan membuang ranjau, (7) model permainan fotokopi dribel disesuaikan dengan situasi yang ada di permainan dan nama permainan harus diganti karena kurang sesuai;

(8) model permainan fotokopi dribel disarankan untuk menggunakan banyak bola dan pelaku lebih dari satu pasang; (9) secara tidak tertulis ahli pembelajaran pendidikan jasmani menyarankan untuk model permainan dribel buta diganti dengan model permainan yang bersifat kompetitif; (10) kalimat pada petunjuk model permainan harimau berburu rusa harus diperbaiki seperti kata membawa memiliki arti yang berbeda sehingga bisa disalahartikan oleh pembaca; (11) maksud kata ujung lapangan pada kalimat petunjuk permainan lima jari saling bertemu harus diganti dengan kata garis belakang lapangan; (12) kalimat pada petunjuk permainan dribel buta lebih diperjelas kembali; (13) komposisi judul dengan *background* dibuat lebih menarik lagi; (14) *cover* disarankan menggunakan gambar yang sesuai dengan karakteristik pengguna; (15) tata letak penulisan pada *cover* disusun atau diatur sesuai dengan ukuran buku; (16) sistematika isi kata pengantar harus diubah menggunakan kalimat atau kata yang baku; (17) penulisan halaman pada daftar isi tidak perlu diberi tanda kurung; (18) semua nama permainan diubah dengan nama yang menarik dan mudah untuk diingat; (19) disarankan untuk menggunakan bahasa yang baku pada bab pertama; (20) menambahkan materi dribel pada bab dua; (21) kesimpulan pada penutup harus diperjelas; (22) ranjau yang digunakan kurang banyak sehingga perlu ditambah; (23) buku saku tidak dapat masuk dalam saku siswa, (24) warna sampul buku saku kurang tajam; (25) siswa meminta agar banyaknya harimau dalam permainan *Deer Hunting* disamakan dengan jumlah rusa; (26) siswa meminta agar setiap permainan tidak perlu diberi hukuman kepada siswa yang kalah; (27) siswa menyampaikan kekurangan yang terdapat pada media buku saku bahwa ukuran huruf dalam buku saku terlalu kecil sehingga perlu diperbesar.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang yang dikemas dalam bentuk buku saku. Peneliti menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa saat pembelajaran

dengan beberapa model permainan dengan alasan, bahwa setiap manusia pasti memiliki ketertarikan untuk bermain mulai dari orang muda sampai dengan orang tua. Jadi tidak menutup kemungkinan bahwa siswa yang tergolong manusia muda juga akan tertarik untuk bermain.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall sehingga didapat hasil produk yang diharapkan tersebut. Produk yang sudah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh para ahli, ahli yang terlibat yaitu ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli permainan bolabasket, dan ahli media. Kemudian setelah produk direvisi sesuai dengan saran dan masukkan dari para ahli, produk tersebut diuji cobakan pada siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang. Setelah diuji cobakan, kemudian produk direvisi kembali sesuai dengan saran dan masukkan dari subjek penelitian yang terlibat dalam kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Produk yang dihasilkan tersebut diharapkan menjadi produk yang layak untuk digunakan karena sudah melalui proses perbaikan yang begitu panjang.

Produk model permainan dribel bolabasket ini tentunya memiliki keunggulan atau manfaat yang bisa dirasakan. Keunggulan dari kelima model permainan tersebut yaitu (1) memberikan model permainan dribel bolabasket yang bervariasi sehingga siswa merasa tertarik, senang, dan terlibat aktif dalam aktivitas jasmani; (2) semua siswa dapat melakukan model permainan yang ada karena permainan yang sangat mudah untuk dimainkan, (3) terkandung nilai-nilai afektif yang mampu menumbuhkan sikap afektif siswa seperti semangat berkompetisi, kerjasama, kejujuran, sportifitas, kreatif, dan tanggung jawab; dan (4) siswa akan memperoleh tingkat kesegaran jasmaninya sebagai efek dari keaktifan siswa dalam melaksanakan permainan tersebut.

Produk yang berupa model permainan dribel bolabasket dikemas dalam buku saku yang berukuran 9 cm x 13 cm dengan model jilidan *spiral*. Dalam buku tersebut berisi materi tentang sejarah bolabasket, teknik dasar permainan bolabasket, dan penjelasan mengenai kelima model permainan dribel bolabasket itu sendiri. Kelima model permainan

dribel bolabasket tersebut meliputi *deer hunting*, *touch dribble*, *mine throwing*, *dribble scanning*, dan *seize the golden egg*.

Media yang mengemas kelima model permainan tersebut juga dipertimbangkan keunggulannya. Produk model permainan tersebut dikemas dalam bentuk buku saku yang memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) praktis karena bisa dibawa kemana saja dengan ukurannya yang bisa masuk dalam saku; (2) tidak mudah robek atau kusut ketika dibuka berkali-kali karena buku saku dicetak menggunakan kertas *art paper* 210 dengan penjilidan *spiral*; dan (3) tampilan yang menarik mulai dari *cover* sampai dengan isi buku karena dicetak dalam tampilan berwarna dan diberi gambar sehingga petunjuk permainan semakin mudah untuk dipahami.

Selain terdapat keunggulan dalam produk pengembangan tersebut, sudah pasti terdapat pula kelemahannya. Kelemahan dari produk model permainan dribel bolabasket ini hanya sampai tersusun sebagai produk, belum sampai pada tingkat efektifitas produk yang dikembangkan. Produk ini hanya berperan sebagai pelengkap dan masih memerlukan evaluasi dan uji coba pada subjek yang lebih besar dan lebih luas.

SARAN

Saran Pemanfaatan

Pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang ini membuat siswa tertarik dan senang melakukan aktivitas jasmani dengan sarana permainan dribel yang sudah dikembangkan. Selain itu secara tidak sadar siswa memperoleh kesegaran jasmani sebagai efek aktif dalam kegiatan permainan yang telah dilaksanakan. Model permainan yang sudah dikembangkan tidak sepenuhnya harus sama dalam pelaksanaannya. Guru bisa saja memodifikasi untuk menyesuaikan keadaan di lapangan. Misalnya jumlah kelompok saat bermain, jumlah setiap siswa yang bermain, peralatan, luas lapangan, dan lain sebagainya. Selain itu guru tidak harus memberikan semua jenis model permainan kepada siswa, namun dipilih model permainan yang sesuai untuk dilaksanakan siswa dan sesuai juga dengan alokasi waktu yang tersedia.

Saran Diseminasi

Dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, disarankan agar disosialisasikan kepada pihak-pihak terkait. Misalnya kepada setiap sekolah atau kepada guru pendidikan jasmani dari sekolah-sekolah sehingga produk ini memperoleh pengakuan sebagai media yang layak pakai dan layak untuk disebarluaskan. Namun sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini disusun dan direvisi agar menjadi lebih baik.

Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Peneliti menyarankan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap produk yang sudah ada ini menjadi lebih baik, lengkap maupun sempurna. Saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Subjek penelitian diharapkan lebih luas, baik jumlah siswa atau sekolah yang digunakan dalam kegiatan uji coba kelompok; (2) Hasil pengembangan ini hanya tersusun sebuah produk, jadi sebaiknya dilanjutkan pada penelitian yang lebih mendetail mengenai efektivitas produk yang dikembangkan; (3) Model permainan ini hanya menggunakan keterampilan dribel sebagai sarana bermainnya belum sampai keterampilan yang lainnya sehingga diharapkan untuk melanjutkan dengan penelitian yang menggunakan keterampilan teknik dasar lainnya. Serta tidak menutup kemungkinan jika keterampilan dribel dalam permainan dikombinasikan dengan keterampilan teknik dasar yang lainnya.

Demikian saran mengenai pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan model permainan dribel bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang.

DAFTAR RUJUKAN

Ardhana, Wayan. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.

Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Education Research: An Introduction*. London: Longman Inc.

Furqon, 2006. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Husdarta, J.S. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani* (Riduan, Ed.). Bandung: Alfabeta.

Juniarta & Siswantoyo. 2014. Pengembangan Model Permainan Rintangan (Handicap Games) untuk Latihan Kebugaran Jasmani Anak Usia 10-12 Tahun, (Online), 2 (1): 88-105, (journal.uny.ac.id), diakses 27 April 2015.

Marjuni & Sodiq. 2001. *Pola Permainan Anak Usia Prasekolah Melalui Prinsip-Prinsip Bermain Sambil Belajar*, (Online), 3 (4): 62-79, (journal.uny.ac.id), diakses 27 April 2015.

Moston. & Ashworth. Tanpa Tahun. *Gaya Mengajar Pendidikan Jasmani*. Terjemahan Asim. 2013. Malang: Wineka Media.

Mu'arifin. 2009. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM PRESS).

Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*, (Online), 3 (1): 87-94, (journal.uny.ac.id), diakses 27 April 2015.

Oliver, Jon.2004. *Dasar-Dasar Bola Basket Cara yang Lebih Baik untuk Mempelajarinya*. Terjemahan Yulianto, Wawan Eko.2007. Bandung: Pakar Raya.

Prusak, Keven A. 2005. *Permainan Bola Basket 50 Kegiatan Membangun Keterampilan Bola Basket*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.

Roesdiyanto. 2012. *Permainan dan Olahraga Tinjauan Antropologi Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM PRESS).

Sudarsini. 2013. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang:Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Sulo. & Tirtarahardja, Umar. 2005.

Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online), (hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_2_89.html), diakses 10 Desember 2014.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. (Online), (www.bpkp.go.id/uu/filedownload/2/38/199.bpkp), diakses 28 April 2015.

Winarno, M.E.2013.*Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM PRESS).