

Pengembangan Alat Bantu Latihan *Dribble* pada Permainan Bola Basket

Bagas Gilang Ramadhan*¹, Basyaruddin Daulay², Nurkadri³

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan, Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan Tuntungan Medan, Sumatra Utara, 20221, Indonesia

E-mail: rambasgil19@gmail.com
nurkadri@unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat bantu latihan *dribble* pada permainan bola basket kota Medan. Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian ini diambil dari *Club* Akademi Basket Medan, *Club* Citra Surya pratama, *Club* Team Jojo Medan, dan *Club* Angsapura. Alat bantu latihan *dribble* terlebih dahulu di validasi oleh 3 ahli, 1 ahli pelatih, 1 ahli olahraga, dan 1 ahli alat/media, nilai rata-rata persentase validitasnya adalah 96% dengan demikian menurut ahli pelatih bola basket, ahli olahraga, dan ahli alat/media mendapatkan kategori “Sangat Baik/Digunakan”. Hasil uji coba kelompok kecil melibatkan 10 atlet, 4 atlet *Club* Citra Surya Pratama, 4 atlet *Club* Team Jojo Medan, dan 2 atlet *Club* Akademi basket Medan, menunjukkan bahwa alat bantu latihan *dribble* ini memenuhi kriteria untuk dilanjutkan dalam uji kelompok besar dengan persentase 80% - 90%. Hasil uji coba kelompok besar melibatkan 20 atlet, 5 atlet *Club* Citra Surya Pratama, 5 atlet *Club* Team Jojo Medan, 5 atlet *Club* Akademi Basket Medan, dan 5 atlet *Club* Angsapura, menunjukkan bahwa alat bantu latihan *dribble* ini memenuhi kriteria untuk dilanjutkan dalam uji keefektivan dengan persentase 90% - 100%. Dari hasil validasi alat, pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa alat bantu latihan *dribble* sangat dibutuhkan dalam proses latihan *dribble* dan sangat mempermudah pelatih dalam melatih *dribble* atlet, selain itu dengan bentuk alat yang menarik dapat meningkatkan kamauan atlet dalam memperbaiki teknik *dribble* dengan baik.

Kata Kunci : Alat Bantu Latihan *Dribble*, Bola Basket

ABSTRACT

This study aims to develop a dribble training tool in the basketball game in Medan. This research method is a type of research and development (R&D). The subjects of this study were taken from the Medan Basketball Academy Club, Citra Surya Pratama Club, Team Jojo Medan Club, and Angsapura Club. Dribble training aids were first validated by 3 experts, 1 coach expert, 1 sports expert, and 1 tool/media expert, the average value of the validity percentage is 96%, according to basketball coaches, sports experts, and equipment experts /media gets category “Very Good/Used”. The results of a small group trial involving 10 athletes, 4 Club Citra Surya Pratama athletes, 4 Club Team Jojo Medan athletes, and 2 Medan Basketball Academy Club athletes, showed that this dribble training aid met the criteria to be continued in the large group test with a percentage of 80%. - 90%. The results of a large group trial involving 20 athletes, 5 athletes from Club Citra Surya Pratama, 5 athletes from Club Team Jojo Medan, 5 athletes from Club Akademi Basket Medan, and 5 athletes

from Club Angsapura, showed that this dribble training aid met the criteria to be continued in the effectiveness test with a percentage of 90% - 100%. From the results of tool validation, in small group trials and large group trials, it can be concluded that dribble training aids are needed in the dribbling training process and greatly facilitate the coach in training athletes' dribbling, in addition to the attractive shape of the tool can increase the athlete's willingness to improve. good dribbling technique.

Keywords: *Dribble Training Aid, Basketball*

PENDAHULUAN

Segala aktivitas dan kebutuhan manusia dapat dilakukan dengan mudah berkat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), khususnya di bidang olahraga. Perkembangan IPTEK di bidang olahraga sangat dibutuhkan, khususnya untuk menunjang prestasi atlet. Kegunaan alat-alat olahraga prestasi tentunya bermula dari penemuan alat-alat yang ditemukan dan dikembangkan oleh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Habibah, 2017). Menurut (Anggita et al., 2020) Makna dari teknologi pembelajaran merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran, sebagai sumber belajar. Saat ini teknologi yang sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi Informasi.

Menurut (Santika, 2015) olahraga merupakan suatu bentuk pendidikan individu dan masyarakat yang mengutamakan gerakan-gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis menuju suatu kualitas yang lebih tinggi. Adapun pendidikan olahraga adalah pendidikan yang membina anak agar menguasai cabang-cabang olahraga tertentu. Kepada peserta didik diperkenalkan berbagai cabang olahraga agar mereka menguasai keterampilan berolahraga (Pratomo & Gumantan, 2021).

Olahraga merupakan gerak tubuh yang dilakukan seseorang secara terstruktur, untuk meningkatkan kualitas hidup serta mengembangkan potensi jasmani maupun rohani (Pane, 2015). Olahraga menjadi sebuah kebutuhan mendasar bagi hidup manusia, khususnya pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini. Setiap individu berlomba-lomba melakukan aktivitas olahraga dengan tujuan untuk tetap menjaga imunitas tubuh agar tidak mudah terjangkit virus Covid-19. Seiring berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sistem keolahragaan di Indonesia semakin membaik, dengan membentuk atlet-atlet muda yang berprestasi serta cinta terhadap bangsa Indonesia. Maka tidak heran bahwa, prestasi olahraga Indonesia di kancah Internasional sangat gemilang. (Wahyuni & Ernungtyas, 2020)

Bola basket merupakan olahraga yang berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini. Perkembangan bola basket di Indonesia sangat pesat, terlihat dari banyaknya atlet basket pelajar yang berprestasi baik di tingkat SMA maupun perguruan tinggi. Kompetisi bola basket nasional antar siswa SMP yang dikenal dengan JRBL (*Junior Basketball League*), SMA sederajat yang dikenal dengan DBL (*Development Basketball League*), antar universitas yang dikenal dengan LIMA (Liga Pelajar), dan antar klub di seluruh Indonesia, yang dikenal sebagai NBL (*National Basketball League*), ditangani secara profesional (*National Basketball League*) (Sari, 2021)

Salah satu manfaat permainan bola basket menurut Sitepu, (2018) Permainan bola besar sangat menguras stamina. Makin sering berlatih dengan menggunakan bola besar, akan membantu membentuk stamina tubuh sehingga tidak mudah lelah ketika melakukan olahraga ringan hingga berat. Menurut Riyanto, (2019) pada pertandingan bola basket, *dribbling* menjadi salah satu kunci utama dalam memulai serangan serta untuk menciptakan peluang dalam mencetak angka. Maka dari

itu, setiap atlet harus memiliki kemampuan yang baik dalam menggiring bola (*dribbling*) tanpa harus kehilangan bola dan keseimbangan tubuh saat melakukan *dribble* sambil berlari. Penggunaan media *cone* dalam latihan *dribble* juga sangat diperlukan dalam upaya memperbanyak variasi latihan. Hanya saja, ketika melakukan *dribble* cepat, dan *dribble* zig-zag dengan menggunakan media *cone*, bola lebih sulit dikendalikan dan bahkan bola bisa terlepas dari penguasaan sehingga menyebabkan bola mengenai media *cone*. (Febrianto & Kartiko, 2014) Hal ini yang menyebabkan, program latihan *dribble* yang diberikan pelatih terhadap atletnya menjadi terhambat. Oleh karena itu, dalam proses pencapaian prestasi, sarana dan pra-sarana dalam latihan guna menunjang kemampuan atlet dalam latihan sangatlah penting, khususnya pada latihan *dribbling*.

Dari hasil analisis berdasarkan angket, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat bantu latihan *dribble*, agar alat yang akan dikembangkan tersebut lebih mudah digunakan, mudah dibawa kemana saja untuk berlatih para atlet, lebih efektif dan efisien, dan juga bisa digunakan oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja hingga dewasa yang hobi dalam bermain bola basket (Priyono, 2013). Dengan adanya pengembangan alat bantu latihan *dribble* ini, diharapkan dapat mencapai program latihan serta bertujuan untuk mendapatkan prestasi gemilang bagi para atlet.

Dapat disimpulkan bahwa seluruh atlet dan pelatih bola basket yang ada di kota Medan, yaitu *Club* Akademi Basket Medan (ABM), dan *Club* Citra Surya Pratama (CSP), membutuhkan adanya pengembangan alat bantu latihan *dribble* dalam peningkatan *skill* individu dan kemampuan *dirbbling* para atlet serta untuk mencapai prestasi gemilang. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “**Pengembangan Alat Bantu Latihan *Dribble* Pada Permainan Bola Basket**”.

METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur *research and development (R&D)*, yaitu menghasilkan produk yang sudah ada dan kemudian mengevaluasi kinerjanya untuk mencapai tujuan yang diinginkan, agar dapat digunakan dalam latihan *dribble* bola basket (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Berdasarkan pendapat (Hanafi, 2017) penelitian ini menggunakan dua tahap pengujian yang dilakukan pada *Club* Akademi Basket Medan (ABM), *Club* Team Jojo Medan, *Club* Citra Surya Pratama (CSP), dan *Club* Angsapura, dengan uji tahap pertama (kelompok kecil) berjumlah 10 atlet, dan tahap II (kelompok besar) berjumlah 20 atlet.

Tabel 1. Penjelasan Tentang Langkah-Langkah Research and Development (R&D)

No	Langkah-langkah	Keterangan
1	Potensi dan Masalah	Pertama yang akan di tentukan adalah potensi dan masalah yang akan dikembangkan.
2	Pengumpulan Data	Mengumpulkan informasi sebagai landasan pemikiran untuk membuat konsep.
3	Desain Produk	Menentukan desain produk (rancangan produk) bentuk rancangan tersebut adalah pengembangan alat bantu latihan <i>dribble</i> .
4	Validasi Desain	Validasi desain, dan revisi yang di lakukan oleh ahli yang bersangkutan.
5	Reivisi Desain	Perbaiki desain, dan setelah direvisi oleh ahli maka peneliti memperbaiki desain produk yang akan dihasilkan.
6	Uji Coba Produk	Uji coba produk, uji coba tahap awal ini dilakukan untuk

		dapat mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk.
7	Revisi Produk	Revisi produk, dilakukan guna memperoleh hasil yang sempurna.
8	Uji Coba Pemakaian	Uji coba pemakaian, pemakaian produk yang lebih luas lagi dan penyempurnaan produk.
9	Revisi Produk	Revisi produk kembali, apabila dalam pemakaian uji coba produk terdapat kekurangan dan kelemahan.
10	Produksi Masal	Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisa deskriptif kuantitatif dengan persentase. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan analisa data kuantitatif yang didapat dari penyebaran angket-angket, (Putra & Rusdiana, 2019) dengan rumus :

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil evaluasi subjek uji coba

X = Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

Xi = Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

100% = Konstanta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

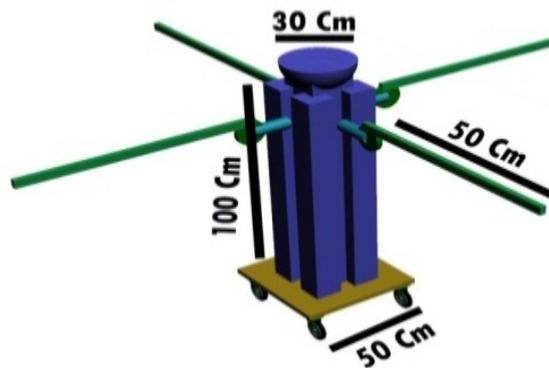
Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap 20 atlet basket di *Club* Akademi Basket Medan (ABM) dan *Club* Citra Surya Pratama (CSP) berdasarkan hasil observasi (melihat, menonton, dan mewawancarai). Sehingga diperoleh hasil, 100% atlet membutuhkan alat bantu latihan *dribble* untuk berlatih *dribble*. Dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa atlet dan pelatih membutuhkan alat bantu latihan *dribble* guna untuk berlatih *dribble* dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan dan *skill* individu atlet dalam melakukan *dribbling* dengan baik dan benar.

Dengan adanya alat bantu latihan *dribble* ini dapat mempermudah pelatih dalam melatih atlet guna mendapatkan hasil latihan yang maksimal, sehingga atlet dapat meraih prestasi yang gemilang.

Desain Produk

Model Rancangan Alat



Gambar 1. Alat Secara Keseluruhan

Bahan-Bahan yang digunakan: a. Besi *galvanis* (tiang utama), b. *Teflon* (tiang penghalang), c. Plat baja ringan, d. Roda, e. Besi *As* (tempat meletakkan bola)

Hasil Validasi Desain

Validasi desain terjadi setelah peneliti membuat desain produk atau alat asli, yang kemudian ditampilkan kepada tiga ahli untuk diamati, diperbaiki, dan dinyatakan layak untuk diuji oleh atlet. Untuk menciptakan produk yang optimal dan sesuai untuk penggunaan, peneliti bekerja sama dengan tiga orang profesional, termasuk ahli pelatih, ahli olahraga, dan ahli peralatan. Hasil rata-rata persentase nilai validasi desain produk ketiga ahli adalah 96 persen. Evaluasi juga dilakukan guna mengembangkan dan menyempurnakan barang alat latihan dribbling yang telah dibuat. Tabel di bawah ini menunjukkan temuan tinjauan peneliti terhadap model desain, yaitu alat yang dapat dimanfaatkan dengan baik oleh atlet bola basket dengan perubahan pada bagian penghalang yang telah dievaluasi oleh spesialis:

Tabel 2. Validasi Desain

Ahli Pelatih			
No	Nama Ahli	Hal Yang Direvisi	Pernyataan/ Saran Ahli
1	Jenny, S.E, M.M	Warna & Penghalang Rintangan (<i>Tevlon</i>).	Alat Sudah Berfungsi Dengan Baik, Hanya Saja Warna Harus Dibuat Lebih Cerah Dan Penghalang Rintangan (<i>Tevlon</i>) Ditambahkan 10-15cm.
Ahli Olahraga			
No	Nama Ahli	Hal Yang Direvisi	Pernyataan/ Saran Ahli

1	Ade Ros Riza, S.Pd, M.Pd.	Biaya Produksi Alat.	Alat Yang Sederhana Dan Sangat Bermanfaat Untuk Berlatih <i>Dribble</i> , Dan Peneliti Juga Harus Memiliki Ide Membuat Harga Yang Lebih Murah.
Ahli Alat			
No	Nama Ahli	Hal Yang Direvisi	Pernyataan/ Saran Ahli
1	Hadi Ismanto, S.Kom.	Warna Alat.	Beberapa Bagian Besi Yang Harus Dilapisi Dengan Cat Agar Tidak Mudah Berkarat.

Hasil Pengujian Tahap I (Kelompok Kecil)

Setelah alat bantu latihan *dribble* di validasi oleh ahli dan kemudian direvisi oleh peneliti, serta dinilai layak dan memenuhi kriteria maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 3 *club* yang berbeda, yaitu *club* Akademi Basket Medan (ABM), *club* Team Jojo Medan, dan *club* Citra Surya Pratama (CSP) dengan jumlah 10 atlet. Dan diperoleh kesimpulan bahwa: 1)85% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa alat bantu latihan *dribble* tersebut menarik. 2)80% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa latihan *dribble* lebih menarik dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble*. 3)90% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa alat bantu latihan *dribble* tersebut mudah untuk digunakan. 4)85% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa alat bantu latihan *dribble* tersebut nyaman untuk digunakan. 5)80% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut atlet menjadi lebih bersemangat dalam berlatih. 6)90% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut proses latihan menjadi lebih efektif dan efisien. 7)87% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut atlet menjadi lebih mudah dalam melakukan berbagai macam teknik *dribble*. 8)82% atlet pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan *skill* individu atlet dalam melakukan *dribble*.

Dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 orang atlet bola basket, dapat disimpulkan bahwa alat bantu latihan *dribble* memenuhi kategori untuk dilanjutkan dalam uji coba kelompok besar karena persentase dari pertanyaan angket 80% - 90%.

Hasil Pengujian Tahap II (Kelompok Besar)

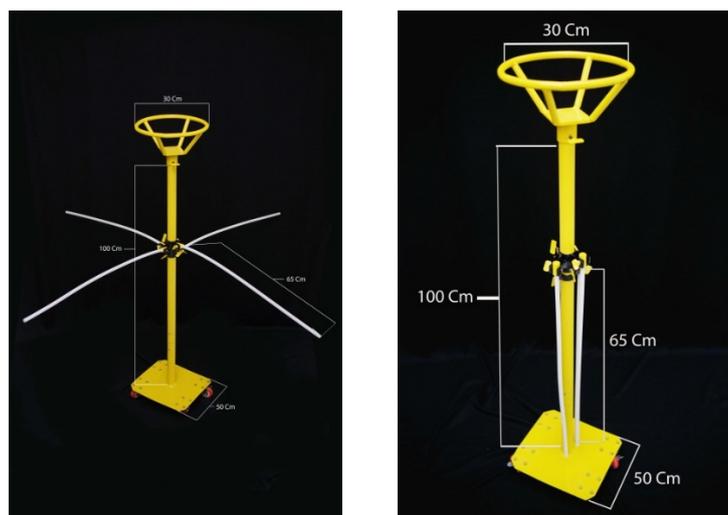
Setelah uji coba kelompok kecil dilaksanakan maka uji dilakukan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada 4 *club* yang berbeda, yaitu *club* Akademi Basket Medan (ABM), *club* Team Jojo Medan, *club* Citra Surya Pratama (CSP), dan *club* Angsapura Basketball dengan jumlah 20 atlet. Dan diperoleh kesimpulan bahwa : 1)100% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa alat bantu latihan *dribble* tersebut menarik. 2) 97% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa latihan *dribble* lebih menarik dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble*. 3)92% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa alat bantu latihan *dribble* tersebut mudah untuk digunakan. 4)95% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa alat bantu latihan *dribble* tersebut nyaman untuk digunakan. 5)100% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut atlet menjadi lebih bersemangat dalam

berlatih. 6)90% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut proses latihan menjadi lebih efektif dan efisien. 7)96% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut atlet menjadi lebih mudah dalam melakukan berbagai macam teknik *dribble*. 8)96% atlet pada uji kelompok besar mengatakan bahwa dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan *skill* individu atlet dalam melakukan *dribble*.

Dari hasil uji coba kelompok besar pada atlet setelah melakukan latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble*, kemudian para atlet diberikan angket untuk diisi sesuai pemahaman dirinya sendiri. Dari hasil uji coba kelompok besar terhadap 20 atlet bola basket, dapat disimpulkan bahwa latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* sudah memenuhi kategori untuk dilanjutkan dalam produksi massal dengan persentase untuk uji coba kelompok besar antara 92% - 100%.

Dapat disimpulkan bahwa latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* ini bisa digunakan dan layak untuk meningkatkan kemampuan dan *skill* individu atlet dalam latihan *dribble* bola basket.

Penyempurnaan Produk



Gambar 2. Alat Bantu Latihan *Dribble* (BASDRIBB STICK)

Alat bantu latihan *dribble* pada permainan bola basket telah di nilai oleh ketiga ahli, dan kemudian telah peneliti revisi. Dengan demikian, alat bantu latihan *dribble* ini telah layak untuk dipergunakan oleh atlet bola basket maupun oleh pemula yang hobi bermain bola basket.

Pembahasan Produk

Pengembangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan *skill* individu atlet saat latihan *dribble* dalam bermain bola basket. Kualitas “Pengembangan Alat Bantu Latihan *Dribble* Pada Permainan Bola Basket” ini termasuk kategori “**Sangat Baik/Digunakan**”. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan dari hasil analisis penilaian dari ketiga ahli mendapatkan rata-rata 96%, validasi ahli pelatih sebesar 96%, validasi ahli Olahraga sebesar 94%, validasi ahli alat/media sebesar 98%,

pada uji kelompok kecil 10 atlet dengan 8 pertanyaan mendapatkan persentase antara 80% - 90%, dan pada uji kelompok besar 20 atlet dengan 8 pertanyaan mendapatkan persentase antara 90% - 100%.

Alat ini sangat membantu pelatih dalam melatih atlet latihan *dribble* bola basket. Berdasarkan pembahasan pengembangan alat bantu latihan *dribble* ini memiliki keunggulan, antara lain : 1)Atlet lebih bersemangat dalam melakukan latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut. 2)Atlet mendapatkan pengalaman baru dalam latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* tersebut. 3)Dapat mempermudah pelatih dalam melatih atlet latihan *dribble* dengan adanya alat bantu latihan *dribble* tersebut.

Berdasarkan beberapa keunggulan tersebut, alat ini juga memiliki beberapa kekurangan seperti, alat bisa terjatuh ketika mengenai tubuh atlet dan bola jika terlalu keras, dan harus mengatur ketinggian penghalang rintangan (*tevlon*) sesuai teknik *dribble* yang ingin dilatih.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa untuk uji coba kelompok kecil terhadap 10 orang atlet bola basket, dapat disimpulkan bahwa alat bantu latihan *dribble* memenuhi kategori untuk dilanjutkan dalam uji coba kelompok besar karena persentase dari pertanyaan angket 80% - 90%. Dari hasil uji coba kelompok besar pada atlet setelah melakukan latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble*, kemudian para atlet diberikan angket untuk diisi sesuai pemahaman dirinya sendiri. Dari hasil uji coba kelompok besar terhadap 20 atlet bola basket, dapat disimpulkan bahwa latihan *dribble* dengan menggunakan alat bantu latihan *dribble* sudah memenuhi kategori untuk dilanjutkan dalam produksi massal dengan persentase untuk uji coba kelompok besar antara 92% - 100%. Hal ini menyatakan bahwa alat bantu untuk latihan *dribble* bola basket sangat efektif dan efisien karena dapat memudahkan atlet dalam melakukan *dribble* serta memudahkan pelatih untuk membuat program latihan yang baru dengan menggunakan alat bantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M., Rahayu, T., Ali, M. A., Castyana, B., & Blume, A. (2020). Tingkat Pengetahuan Dan Persepsi Guru Penjas Terhadap Metode Blended Learning. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 699–712.
- Febrianto, A., & Kartiko, D. C. (2014). *Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Prambon Sidoarjo)* Aditya Febrianto Dwi Cahyo Kartiko Abstrak. 783–786.
- Habibah, S. (2017). Implikasi Filsafat Ilmu Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 166–180.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. [Http://Www.Aftanalisis.Com](http://Www.Aftanalisis.Com)
- Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(79), 1–4. [Https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Jpkm/Article/View/4646](https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Jpkm/Article/View/4646)
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Priyono, I. H. (2013). Upaya Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Bola Basket Melalui Variasi Latihan *Dribble* Pada Kelas XI IPA III SMA Negeri Jatiroto. *Jurnal Multilateral*, 14(1), 36–43.
- Putra, M. R. K., & Rusdiana, A. (2019). Perbandingan Media Latihan Shooting Reaction Basketball

- Berbasis Prommable Logic Controller Menggunakan Led. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 17–22. <https://doi.org/10.17509/Jtikor.V3i2.9009>
- Riyanto, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket. *Musamus Journal Of Physical Education And Sport (MJPES)*, 2(01), 59–67. <https://doi.org/10.35724/Mjpes.V2i01.2069>
- Rubiana, I. (2017). Pengaruh Pembelajaran Shooting (Free Throw) Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil Shooting (Free Throw) Dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Siliwangi*, 3(2), 248–257.
- Santika, I. G. P. N. A. (2015). Hubungan Indeks Massa Tubuh (Imt) dan Umur Terhadap Daya Tahan Umum (Kardiovaskuler) Mahasiswa Putra Semester II Kelas A Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ikip PGRI Bali Tahun 2014. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 3(2), 124–133.
- Sari, M. (2021). Penerapan Pembelajaran Langsung dalam Memfasilitasi Keterampilan Teknik Bermain Bola Basket Untuk Siswa Tunagrahita Kelas Xi Smallb-C Second-Grade Students of High School for. *PERSPEKTIF Lmu Pendidikan*, 35(1), 53–60.
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>
- Wahyuni, P. A., & Ernungtyas, N. F. (2020). Pemanfaatan Media Sosial dalam Public Relations di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.33366/jkn.v2i1.35>
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.750>