



## Model pembelajaran bolabasket berbasis permainan: Bagaimana peningkatannya terhadap keterampilan *passing*?

### *Game-based basketball learning model: How is the improvement towards passing skills?*

\*abcdAhmad Rahmadani , cdeOki Candra , cdeDaharis & abAhmad Khoeri

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 28 October 2021; Accepted 09 December 2021; Published 26 December 2021



ABSTRAK	ABSTRACT
<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan <i>passing</i> bolabasket dengan pendekatan berbasis permainan. Penelitian ini melibatkan 10 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu. Instrumen penelitian menggunakan tes <i>passing</i> bolabasket yang terdiri tiga fase: fase awal, fase utama, dan fase follows through. Teknik analisa data menggunakan t test untuk kelompok sampel sejenis. Berdasarkan hasil analisa data dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 9.6, sedangkan nilai rata-rata pada saat post-test meningkat menjadi 10.6. Terjadi peningkatan 10.41% dari perbedaan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>. Itu artinya berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa dengan menerapkan pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan <i>passing</i> bolabasket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Islam Riau.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Model; pembelajaran; bolabasket; permainan; <i>passing</i></p>	<p>This study aims to determine the improvement of basketball <i>passing</i> skills with a game-based approach. This study involved 10 students of the Department of Physical Education, Health and Recreation, Universitas Islam Riau. The method used is quasi-experimental. The research instrument used a basketball <i>passing</i> test which consisted of three phases: the initial phase, the main phase, and the follows through phase. The data analysis technique used t test for similar sample groups. Based on the results of data analysis, it can be explained that the average value of the pre-test was 9.6, while the average value at the time of the post-test increased to 10.6. There was an increase of 10.41% of the difference in the results of the pre-test and post-test. That means that based on the results of the research it is proven that by applying a game-based approach can improve basketball <i>passing</i> skills in students of the Department of Physical Education, Health and Recreation, Universitas Islam Riau.</p> <p><b>Keywords:</b> Model; learning; basketball; game; <i>passing</i></p>
<p>*Corresponding Author Email: <a href="mailto:ahmadrahmadani@edu.uir.ac.id">ahmadrahmadani@edu.uir.ac.id</a></p>	<p> <a href="https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(3).7953">https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(3).7953</a></p>

Copyright © 2021 Ahmad Rahmadani, Oki Candra, Daharis, Ahmad Khoeri

**How to Cite:** Rahmadani, A., Candra, O., Daharis., & Khoeri, A. (2021). Model pembelajaran bolabasket berbasis permainan: Bagaimana peningkatannya terhadap keterampilan *passing*. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(3), 190-197. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2\(3\).7953](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(3).7953)

**Authors' Contribution:** a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection



## PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan jasmani sudah berkembang ke arah yang baru. Dengan kondisi zaman yang semakin berubah, pendidikan jasmani diharapkan mampu memberikan sumbangsih pada pendidikan di Indonesia. Pendidikan jasmani seyogyanya dimaknai sebagai bentuk pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam arti

menyeluruh, yaitu memanusiaikan manusia secara utuh (Noprian, Zulrafla, & Kamarudin, 2020). Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*) (Sembiring, Tarigan, & Budiana, 2020). Mengapa pendidikan jasmani begitu penting bagi dunia pendidikan dikarenakan berhubungan dengan semua aspek perkembangan manusia, baik secara fisik maupun psikis. Salah satu bentuk kontribusinya bisa diberikan oleh program-program studi pendidikan jasmani maupun olahraga di universitas-universitas seluruh Indonesia.

Salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah bagaimana menerapkan suatu bentuk pendekatan baru dalam mengajarkan keterampilan cabang olahraga di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, khususnya dalam mata kuliah bolabasket. Mahasiswa yang sebelumnya biasanya diajarkan berbagai keterampilan hanya secara konvensional, dan mulai sekarang harus bisa beradaptasi dengan pendekatan berbasis permainan. Pendekatan ini memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa, baik dari segi gerak lalu dikombinasikan dengan berbagai variasi materi yang bisa meningkatkan kemampuan psikomotorik mahasiswa. Saleh, Nugraha dan Nurfitriani (2017), mengatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Sedangkan Siregar, Budiningsih dan Novitasari (2018), menyebutkan bahwa permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Pendekatan bermain juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif sehingga dapat mengurangi kebosanan dimana kondisi ini dapat berdampak pada pembentukan dan pengembangan siswa (Arianti, 2019).

Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan, ada beberapa kendala yang dialami mahasiswa khususnya dalam belajar keterampilan *passing* bolabasket. Masih ada di antara mahasiswa yang belum bisa menguasai keterampilan *passing* dengan baik. Mahasiswa tidak memahami fase-fase gerakan *passing* mulai awalan, inti dan *follows through*. Akibatnya gerakan menjadi tidak terkoordinasi dan hasil *passing* menjadi tidak sempurna. Kemudian dalam metode belajar yang konvensional, hanya mengulang beberapa variasi materi saja, sehingga menjadikan mahasiswa kurang bergerak, malas bergerak dikarenakan mengalami kebosanan.

Bolabasket merupakan cabang olahraga permainan bola besar yang terdiri dari beberapa keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siapa saja yang mempelajarinya (Ramadhan, Yulianti, & Henjilito, 2020), seperti keterampilan *dribbling*, *shooting* dan *passing*. Ketiga keterampilan tersebut merupakan fundamental dan sangat dominan sekali dalam permainan bolabasket (Daharis & Rahmadani, 2018). Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk meneliti satu keterampilan saja, yaitu *passing*. Ada beberapa bentuk *passing*, yaitu: *overhead pass*, *chest pass* dan *bounce pass*. *Passing* dalam permainan bolabasket berperan sangat vital sekali, karena seseorang yang memiliki keterampilan *passing* yang baik, tentu akan memberikan keuntungan dalam permainan bolabasket. Menurut Rahmadani, Asmawi, and Hanif (2020), *passing* digunakan untuk membangun serangan atau saat melakukan fast break. Untuk itu setiap pemain dituntut memiliki kualitas *passing* yang akurat agar dapat membantu tim mendapatkan skor sebanyak-banyaknya.

Menurut Wissel (2012) bolabasket adalah permainan dimana lima pemain memindahkan bola sebagai satu tim. *Passing* yang bagus adalah inti dari permainan tim keterampilan yang menjadikan bolabasket sebagai olahraga tim yang indah. Showalter (2012), menambahkan *passing* efektif adalah kunci untuk menggerakkan bola ke posisi

untuk mengambil tembakan persentase tinggi. Pemain mengoper bola untuk mempertahankan kepemilikan dan menciptakan peluang mencetak angka. Krause, Meyer, dan Meyer (2008), menjelaskan dalam pembinaan, *passing* yang bagus cenderung menghilangkan tekanan dari permainan pertahanan tim dan memecah pertahanan lawan. Karena *passing* adalah cara tercepat untuk menggerakkan bola dan menantang pertahanan, itu harus menjadi senjata utama serangan ofensif, sehingga menerapkan prinsip prioritas keseimbangan dan kecepatan.

Menurut Lieberman (2012), di setiap level permainan, pemain perlu mengetahui operan dasar. Anda harus tahu mengapa anda menggunakan *passing* tertentu, apa tujuannya, dan apa hasilnya nanti. *Passing* adalah bagian dari pemain yang berpikir dalam permainan. Mengoper bola merupakan cara paling efektif untuk dilakukan. Bavli, (2016), menyatakan bahwa pemain harus memiliki performa motorik untuk menguasai keterampilan bolabasket. Untuk melatih keterampilan tersebut tentunya dibutuhkan kemampuan fisik yang prima, seperti *strength, power, speed, flexibility*, dan sebagainya. Daharis dan Rahmadani (2018), menjelaskan untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai berbagai macam teknik dasar mengoper bola dengan baik.

Selain itu juga dibutuhkan pendekatan metode yang berbeda dalam melatih keterampilan *passing* bolabasket. Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk menerapkan pendekatan berbasis permainan dalam mengajarkan keterampilan bolabasket. Pendekatan dengan cara ini dilakukan untuk memberikan mahasiswa sudut pandang baru dalam melatih keterampilan *passing* bolabasket. Smith (2009), berpendapat dengan menerapkan metode permainan bisa memperkaya gerak dengan melibatkan variasi dari jenis permainan. Mayesky (2009), menambahkan bahwa permainan bisa membuat anak-anak lebih terampil dengan kekayaan gerak yang beragam. Langkah itu bisa ditempuh dengan cara permainan-permainan yang memakai alat yang dimodifikasi atau permainan tanpa alat. Semuanya itu bisa diorganisasikan dalam bentuk pertandingan dan perlombaan dengan menekankan kepada sikap *fair play*, kerjasama, disiplin, serta menunjukkan etika-etika yang menjunjung tinggi sportivitas.

Permainan mempunyai peran yang vital dalam melatih gerak motorik anak, melatih kecerdasan emosional dan meningkatkan kebugaran fisik (Barkley, 2009). White (2008), menambahkan terdapat berbagai macam jenis permainan yang bisa diterapkan dalam kegiatan olahraga, baik secara berkelompok maupun perorangan dengan ciri khas yang berbeda satu dengan yang lainnya. Bentuk-bentuk pelaksanaannya mengacu kepada peraturan-peraturan yang dimodifikasi dan disepakati sesuai dengan tersedianya waktu, serta sarana dan prasarana yang ada yang pada akhirnya penekanan pada penyederhanaan peraturan yang hampir mirip dengan peraturan olahraga yang sudah baku. Artinya mahasiswa dalam bermain terikat atau terkontrol oleh aturan-aturan yang disepakati sebelum permainan dilakukan. Di sisi lain pengaturan peserta bermain harus melihat keseimbangan baik keseimbangan jumlah maupun keseimbangan kekuatan tim atau kelompok yang sedemikian rupa yang harus dilaksanakan oleh pengajar agar permainan yang dilaksanakan dapat berjalan secara harmonis.

Dari bermacam-macam fenomena yang dialami mahasiswa di lapangan, peneliti akan menerapkan suatu bentuk pendekatan berbasis permainan. Sesuai dengan penelitian Gianusha dan Supriyadi (2019), menjelaskan bahwa metode bermain efektif untuk meningkatkan keterampilan dasar bolabasket. Nantinya ada beberapa materi yang akan diberikan yang terdiri dari 3 jenis keterampilan *passing* bolabasket yang

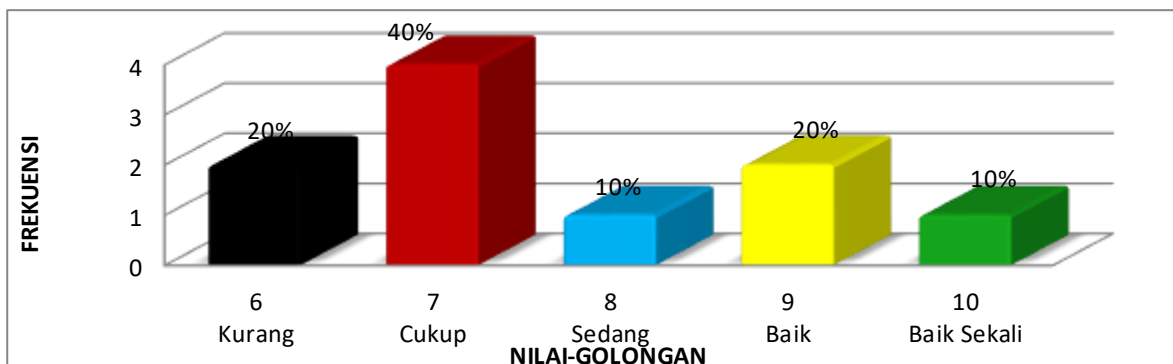
dikombinasikan dengan permainan. Menurut Prasetya, Wiradihardja, Suwarso, dan Widiastuti (2018), model latihan *passing* bolabasket berbasis permainan bisa memberikan berbagai macam variasi latihan yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan latihan. Materi yang diterapkan adalah dengan konsep permainan yang menantang dan mengasyikkan sehingga membuat mahasiswa antusias untuk melakukannya, namun tetap ada unsur latihan di dalamnya. Sehingga mahasiswa tanpa sadar tetap melakukannya namun tidak membosankan karena berupa permainan yang didesain menyenangkan tanpa menghilangkan unsur penguasaan teknik dalam melakukan keterampilan *passing*. Selain itu bentuk latihan akan didesain menyerupai kondisi sesungguhnya dalam suatu pertandingan, jadi mahasiswa akan terbiasa dengan keadaan ketika di lapangan dalam permainan yang sesungguhnya. Oleh karena itu nantinya mahasiswa bisa mempelajari keterampilan *passing* dengan maksimal sehingga bisa menguasainya dengan gerakan yang benar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Sehingga peneliti merasa pentingnya model pembelajaran berbasis permainan ini diberikan dalam mata kuliah bola basket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

## METODE

Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dimana akan dilakukan perlakuan terhadap sampel penelitian. Untuk pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *total sampling* yang menjadikan semua populasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau berjumlah 10 orang sebagai sampel. Instrumen penelitian menggunakan tes *passing* bolabasket yang terdiri tiga tahap: fase awal, fase utama, dan fase *follows through*. Teknik analisa data menggunakan t-test untuk kelompok sampel yang sejenis.

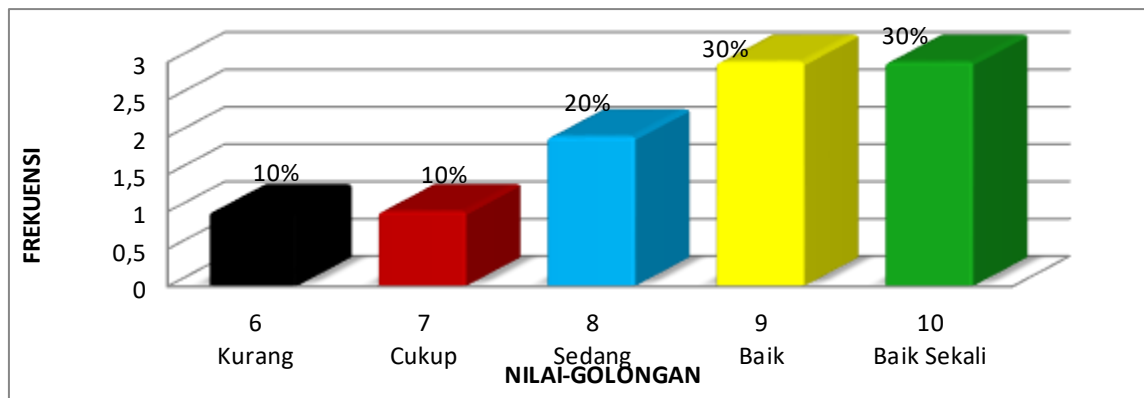
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan eksperimen terhadap sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan tes awal untuk mengetahui tingkat penguasaan keterampilan *passing* bolabasket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Dari hasil tes tersebut didapati 1 mahasiswa (10%) masuk dalam kategori baik sekali. Kemudian ada 2 mahasiswa (20%) mendapat kategori baik dan 1 mahasiswa (10%) masuk kategori sedang. Skor terbanyak diraih oleh 4 mahasiswa (40%) yang mencapai kategori cukup. Hasil tes juga menunjukkan skor terendah diperoleh 2 mahasiswa (20%) yang masuk kategori kurang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Hasil Pre Tes

Setelah melakukan eksperimen terhadap sampel penelitian dalam beberapa kali pertemuan, lalu dilakukan tes akhir untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat penguasaan keterampilan *passing* bolabasket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Dari hasil tes akhir didapati peningkatan yang cukup signifikan terdapat masing-masing 3 mahasiswa (30%) masuk dalam kategori baik sekali dan baik. Kemudian ada 2 mahasiswa (20%) mendapat kategori sedang. Hasil tes juga menunjukkan skor terendah hanya diperoleh masing-masing 1 mahasiswa (10%) yang masuk kategori cukup dan kurang, jauh menurun dibandingkan saat tes awal. Lebih jelasnya dapat dilihat grafik 2.



Grafik 2. Hasil Post Test

Dari hasil analisis data penelitian diperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 9,6, sedangkan nilai rata-rata pada saat *post-test* meningkat menjadi 10,6. Terjadi peningkatan 10,41% dari perbedaan hasil *pre test* dan *post test*. Itu artinya model yang diterapkan efektif dalam meningkatkan penguasaan keterampilan *passing* bolabasket. Selain itu, nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 3,37. Kemudian hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan pada  $t$  tabel dengan derajat bebas 9, maka didapat  $t_{tabel}$  0,70. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Dengan demikian hipotesis yang diajukan terbukti bahwa dengan menerapkan pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi.. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Data

Mean		$t_{hitung}$	df (N-1)	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Pre-Test	Post-Test				
9.6	10.6	3.37	9	0.70	Terdapat Peningkatan

Dari hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* keterampilan *passing* bolabasket setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *passing* bolabasket berbasis permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Hamidi, Asmawi, dan Hanif (2018), menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis modifikasi permainan efektif dapat meningkatkan keterampilan bermain bolabasket. Penelitian ini merujuk pada permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran khususnya dalam materi bolabasket.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat sedikit perbedaan dengan kebaruannya adalah membuat model pembelajaran *passing*

bolabasket dengan pendekatan bermain. Model ini terdiri dari beberapa materi dari keterampilan *passing* bolabasket. Setelah dilakukan penelitian ternyata dengan menerapkan model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket siswa. Mahasiswa menjadi aktif berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan, mahasiswa juga bergerak sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani.

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh [Jarani et al., \(2016\)](#) menyimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang berbasis permainan merupakan strategi yang berguna untuk meningkatkan kesehatan dan keterampilan yang berhubungan dengan kebugaran fisik. Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, justru terdapat persamaan dalam hal pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan pendekatan bermain. Perbedaannya hanya pada materi pembelajarannya saja, peneliti lebih fokus dalam materi pembelajaran *passing* bolabasket yang mencakup keterampilan *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*, dan tidak mencakup dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara umum.

Penelitian yang dilakukan oleh [Arianto \(2013\)](#), menyimpulkan bahwa model pembelajaran modifikasi berbasis permainan lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran modifikasi permainan mampu membuat dan meningkatkan kreativitas anak/siswa dalam pembelajaran keterampilan *dribbling* bolabasket, sedangkan model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada *teaching center* yang membuat siswa lebih pasif. Berdasarkan hasil tes dan pengukuran keterampilan *passing* bolabasket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. menggunakan instrumen *passing* bolabasket menunjukkan bahwa model pembelajaran *passing* bolabasket dengan pendekatan bermain membantu mahasiswa dalam menguasai *passing* bolabasket.

Selain itu yang tak kalah penting adalah bisa meningkatkan kebugaran jasmani. Mahasiswa yang tadinya malas bergerak saat pelajaran pendidikan jasmani, bisa bersemangat ikut aktif berpartisipasi mengikuti kegiatan tersebut. Banyak sekali manfaat yang dirasakan mahasiswa, diantaranya: manfaat kesehatan, mahasiswa merasa senang, terpuaskan, bebas bermain, dan bisa mengekspresikan keinginannya. Mahasiswa juga ditanamkan nilai-nilai moral selama mengikuti pembelajaran seperti: bertanggung jawab, bekerja sama, disiplin, dan menghargai orang lain. Seperti yang disampaikan oleh [Safari \(2017\)](#), bahwa banyak manfaat yang didapat dari bermain yaitu dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, dapat mengembangkan keterampilan emosi dan sosialnya, dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dan dapat mengembangkan kepribadiannya. Selanjutnya melalui bermain, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup ([Putro, 2016](#)). Diharapkan nantinya mahasiswa tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas secara emosional dan bisa meningkatkan setiap tahap perkembangan fisik dan psikisnya sehingga memberi kontribusi positif bagi masa depan mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa dengan menerapkan pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Ada beberapa keterbatasan atau hambatan pada penelitian ini dikarenakan situasi saat ini masih dalam pandemi covid 19, sehingga tidak bisa

mengumpulkan mahasiswa dalam jumlah banyak yang berakibat pada jumlah sampel yang sedikit. Peneliti merekomendasikan bahwa untuk penelitian berikutnya bisa menambah jumlah sampel yang lebih banyak dan ruang lingkup penelitian yang lebih luas, sehingga bisa dirasakan manfaatnya tidak hanya di lingkungan sekolah atau kampus tapi juga masyarakat luas.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini merupakan bagian dari Penelitian Internal DPPM Universitas Islam Riau dengan Surat Keputusan No. 219/KONTRAK/LPPM-UIR/5-2020. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau yang telah mendanai penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi yang telah bersedia membantu sampai penelitian ini selesai dilaksanakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41–62. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Arianto. (2013). The Effect of Learning Model, Learning Media and School Status Toward Learning Outcome of Basketball Game. *The Journal of Educational Development*, 1(2), 65–70.
- Barkley, T. (2009). *Messy Play: Ideas and Activities for Children with Special Needs*. Jessica Kingsley Publisher.
- Bavli, Ö. (2016). Investigation into the effects of eight weeks of step aerobic dance practice on static balance, flexibility and selected basketball skills in young basketball players. *Journal of Education and Training Studies*, 4(5), 233–238. <https://doi.org/10.11114/jets.v4i5.1516>
- Daharis, & Rahmadani, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Basket Melalui Metode Latihan Variasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 77–85. <https://doi.org/10.21009/gjik.092.01>
- Gianusha, G. A., & Supriyadi. (2019). Metode Bermain untuk meningkatkan keterampilan dribble bola basket. *Indonesia Performance Journal*, 3(2), 65–70.
- Hamidi, A., Asmawi, M., & Hanif, A. S. (2018). Development model of learning basketball based modification games for secondary high school. *Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 4(1), 118–125. <https://doi.org/10.21009/JIPES.041.11>
- Jarani, J., Grøntved, A., Muca, F., Spahi, A., Qefalia, D., Ushtelenca, K., Kasa, A., Caporossi, D., & Gallotta, M. C. (2016). Effects of two physical education programmes on health- and skill-related physical fitness of Albanian children. *Journal of Sports Sciences*, 34(1), 35–46. <https://doi.org/10.1080/02640414.2015.1031161>
- Krause, J. V, Meyer, D., & Meyer, J. (2008). *Basketball Skills and Drills*. Human Kinetics.
- Lieberman, N. (2012). *Basketball for Woman*. Human Kinetics.

- Mayesky, M. (2009). *Creative Activities for Young Children 9th Ed: Play, Development, and Creativity*. Routledge.
- Noprian, A., Zulrafla, & Kamarudin. (2020). Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan smash pembelajaran bolavoli. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 120-127. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5144](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5144)
- Prasetya, T. D., Wiradihardja, S., Suwarso, B. K., & Widiastuti. (2018). Model latihan passing bola basket berbasis permainan anak usia pemula tingkat SMP. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 70-76. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i2.237>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rahmadani, A., Asmawi, M., & Hanif, A. S. (2020). *Development the learning model of basketball passing with playing approach on junior high school students*. 464(PSSHRS 2019), 201-204. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.047>
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. (2020). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 50-59. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122)
- Safari, M. (2017). Bermain sebagai belajar dalam membantu proses perkembangan anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 2(2), 1-22.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 127-138. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i2b.1062>
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128-140. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)
- Showalter, D. (2012). *Coaching Youth Basketball*. Human Kinetics.
- Siregar, N. M., Budiningsih, M., & Novitasari, E. F. (2018). Model Latihan Kelentukan Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun. *Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*, 75-87.
- Smith, P. K. (2009). *Play and Children*. Wiley Blackwell.
- White, J. (2008). *Playing and Learning Outdoors: Making provision for high-quality experiences in the outdoor environment*. Routledge.
- Wissel, H. (2012). *Basketball: Steps to Success*. Human Kinetics.