

Penerapan Permainan *Shootpass (Shooting Passing Atas)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli pada Siswa Kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu Tahun Pelajaran 2017/2018

Hendri Donal

MTsN 1 Indragiri Hulu, Kementerian Agama Kabupaten Indragiri Hulu

e-mail: hendridonal2017@gmail.com

Abstrak

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan pembelajaran passing atas melalui permainan shootpass (shooting passing atas) pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah dengan pendekatan bermain shootpass (shooting passing atas) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran passing atas kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu ? Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Objek penelitian adalah siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil tes tertulis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran passing atas yang dilakukan dengan pendekatan permainan shotpass pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu secara kualitatif dalam tiap pertemuan selalu ada peningkatan. Sedangkan secara kuantitatif diakhir pertemuan menunjukkan nilai rata-rata kognitif 82%, afektif 73% dan psikomotor 74% sedangkan nilai rata-rata kelas tuntas KKM 75 yaitu nilai rata-rata kelas mencapai 76. Dengan jumlah siswa yang sudah mencapai KKM (tuntas) ada 27 siswa, dan yang belum mencapai KKM (belum tuntas) ada 5 siswa. Berdasarkan analisis data dan pembahasan ada peningkatan yang positif dalam pembelajaran passing atas melalui permainan shootpass. Bahwa dengan bermain shootpass dapat meningkatkan hasil belajar maupun proses pembelajaran passing atas pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu. Hal tersebut dibuktikan dengan indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu hasil nilai rata-rata satu kelas dapat mencapai lebih dari atau sama dengan nilai KKM (75) yaitu 76. Jadi, pendekatan permainan shootpass dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran passing atas. Permainan shootpass menekankan pemahaman bermainan yang berpusat pada siswa sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Passing Atas, Permainan*

Abstract

Physical education is basically an integral part of the education system as a whole, aiming to develop aspects of physical fitness, movement skills, critical thinking skills, social skills, reasoning, stability, emotional, moral action, aspects of a healthy lifestyle and recognition of a clean environment through physical activity. , selected sports and health that are planned systematically in order to achieve national education goals. This study aims to determine the

results of increasing the learning of upper passing through the game shootpass (shooting upper passing) in class VI MIN 1 students of Indragiri Hulu. The formulation of the problem in this study is whether the approach to playing shootpass (shooting passing above) can improve student learning outcomes in learning passing for class VI MIN 1 Indragiri Hulu? This research is a classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles with 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The object of research was students of class VI MIN 1 Indragiri Hulu, totaling 32 students consisting of 14 male students and 18 female students. The instruments used in this study were observation sheets of the learning process and written test results. The results of this study indicate that the learning of upper passing which is carried out using the shotpass game approach to students of grade VI MIN 1 Indragiri Hulu qualitatively in each meeting there is always an increase. Meanwhile, quantitatively, at the end of the meeting, the average value of cognitive was 82%, affective was 73% and psychomotor was 74%, while the class average value for KKM completion was 75, namely the average class value reached 76. With the number of students who have achieved KKM (completed), there 27 students, and those who have not reached the KKM (not yet completed) are 5 students. Based on the data analysis and discussion there is a positive increase in the learning of top passing through the shootpass game. That playing shootpass can improve learning outcomes and the learning process of upper passing in class VI MIN 1 Indragiri Hulu students. This is evidenced by indicators of success in improving student learning outcomes, namely the average value of one class can achieve more than or equal to the KKM score (75), namely 76. So, the shootpass game approach can be used as an alternative to improve passing learning. . The shootpass game emphasizes student-centered understanding of play so that students feel happy and enthusiastic in participating in learning..

Keywords: *Learning, Upper Passing, Game.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam upaya mengembangkan dan mewujudkan potensi yang dimiliki siswa. Pengembangan potensi tersebut biasa dimulai dengan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan berpikir siswa. Kemampuan dan keterampilan itu merupakan sesuatu yang perlu dimiliki oleh siswa sebagai bekal dalam menghadapi persoalan-persoalan yang akan dihadapi baik persoalan yang ada di sekolah maupun persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa: "Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Supaya potensi ini berkembang perlu suatu pembelajaran yang mampu memunculkan potensi tersebut, tidak terkecuali pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Seperti yang dijelaskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2007: 2), bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; 2
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar;
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan;

5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis;
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan;
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani diatas maka pendidikan jasmani merupakan suatu sarana pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian siswa dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya dan pelaksanaan pendidikan jasmani tersebut berhubungan erat dengan usaha-usaha pendidikan yang teratur, terencana, berkelanjutan dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran penjasorkes tingkat SD/MI kelas VI, diantaranya disebutkan di dalam Standar Kompetensi (SK) bahwa siswa diberi materi mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sedangkan di dalam Kompetensi Dasar (KD) disebutkan bahwa siswa mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran. Sedangkan materi pokok dalam SK dan KD diatas adalah materi passing atas dalam permainan bolavoli. Disini siswa diharapkan mampu mempraktikkan passing atas dalam permainan bolavoli dengan baik dan benar. Permainan bolavoli menuntut para pelakunya untuk dapat bergerak secara kuat, cepat, tepat, terkoordinasi, seimbang dan menuntut untuk melakukan gerak lentur, halus dan lembut juga mengarah kepada pelakunya untuk dapat mengantisipasi gerak bola, lawan dan teman seregu untuk selanjutnya memutuskan gerak dan perilakunya yang harus ditampilkan saat bermain, sehingga bola atau permainan tetap dapat terkontrol atau dikendalikan. Pelaksanaannya permainan dipimpin oleh wasit yang keputusannya harus dipatuhi oleh seluruh pemain dan regu. Dengan demikian, permainan bolavoli mengajarkan kepada para pelakunya untuk berperilaku jujur dan sportif. Nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan bolavoli sangat diharapkan dapat tertanam pada diri siswa yang didapat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya untuk materi passing atas pada permainan bolavoli sudah seharusnya siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran bolavoli secara aktif, akan tetapi secara kenyataan sering kita temui siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Kondisi yang temui dari hasil pengamatan secara empiris adalah ditemui siswa yang hanya duduk di teras depan kelas dan di pinggir lapangan bolavoli sedang ngobrol dengan teman lain, namun di sisi lain memang terlihat banyak siswa yang antusias mengikuti pembelajaran tetapi ternyata yang berada di lapangan juga tidak sepenuhnya mengikuti pembelajaran karena ternyata banyak yang pasif serta tidak tertarik dengan pembelajaran yang disajikan. Permainan bolabasket lebih disukai oleh banyak orang. Proses pembelajaran passing atas kurang maksimal karena dalam pembelajarannya masih banyak yang antri menunggu giliran melakukan sehingga peserta didik pasif. Waktu tunggu yang lama cenderung membuat anak banyak yang ngobrol sendiri sambil berteduh. Berikutnya ketika bermain dengan peraturan permainan bolavoli yang baku, sering gagal baik dari servis maupun menerima bola hingga membuat bosan, putus asa dan merasa tidak mampu melakukan keterampilan itu. Ketika hasil passing atau servis gagal dan bola terlempar jauh maka anak semakin bosan karena harus mengambil bola yang jauh. Proses pembelajaran biasanya siswa juga enggan melakukan passing atas karena siswa takut jari-jari tangan terasa sakit dan cidera, padahal jika siswa aktif melakukan dengan benar dan selalu memperhatikan penjelasan passing atas dari guru, hal tersebut dapat kita hindari. Selain itu dalam melakukan passing atas tidak sesuai dengan buku atau teknik dasar. Sebagai seorang guru perlu memberi arahan yang baik dalam membelajarkan olahraga kepada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dan belum menerapkan model bermain dalam arti komunikasi dalam pembelajaran olahraga cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka

pembelajaran cenderung monoton.

Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran passing atas dengan aktif, senang dan menarik diperlukan berbagai strategi pembelajaran yang bermutu, menarik dan inovatif. Mengatasi permasalahan di atas maka butuh model pembelajaran yang dapat memberikan kesan bahwa passing atas pada permainan bolavoli itu tidaklah sulit serta permainan bolavoli itu menyenangkan. Pendekatan yang dapat dilakukan untuk pembelajaran adalah dengan pendekatan bermain shootpass (shooting passing atas). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model pembelajaran yang berfokus pada bermain passing atas yang dimasukkan kedalam ring basket sehingga siswa merasa tertantang untuk bisa memasukkan bola yang tanpa sengaja juga melatih tangan siswa untuk melakukan passing atas.

Berawal dari melihat pentingnya sebuah pembelajaran jasmani bagi siswa sebagai dasar olahraga hendaknya perlu sebuah pembuktian secara ilmiah. Pembuktian secara ilmiah dapat melalui sebuah penelitian untuk meningkatkan pembelajaran passing atas dengan pendekatan bermain shootpass (shooting passing atas) di MIN 1 Indragiri Hulu Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu.

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian. Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam "anak sub-judul" pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian "Hasil dan Pembahasan".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya ialah:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran passing atas bolavoli perlu ditingkatkan
2. Perlunya variasi metode pembelajaran agar siswa tidak takut cedera dan bosan.
3. Guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton.
4. Pembelajaran passing atas untuk kelas VI di MIN Indragiri Hulu belum menerapkan bentuk permainan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: apakah dengan menerapkan permainan shootpass (shooting passing atas) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran passing atas kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan pembelajaran 6 passing atas dengan pendekatan permainan shootpass (shooting passing atas) pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu

METODE

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu Kecamatan Rengat, yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 23 siswa putra dan 14 siswa putri dengan rata-rata usia 12 tahun. Obyek penelitian ini adalah pengenalan teknik passing atas dalam permainan bolavoli dengan menerapkan permainan shootpass. Penelitian ini dilaksanakan di halaman MIN 1 Indragiri Hulu. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2017 pada kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif berupa penelitian tindakan kelas yang lazim kita kenal dengan Classroom Action Research (penelitian tindakan kelas). Metode penelitian ini dipilih karena memberikan gambaran tentang perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar. Sugiyono (2005:1) mengemukakan bahwa : Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang

alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif yang lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penggunaan metode kualitatif ini sangat sesuai untuk kegiatan penelitian belajar mengajar karena yang dijadikan objek penelitian di dalam kegiatan belajar mengajar adalah siswa. Adapun peneliti adalah sebagai orang yang mengumpulkan data objek yang dijadikan alat pengumpul data utama.

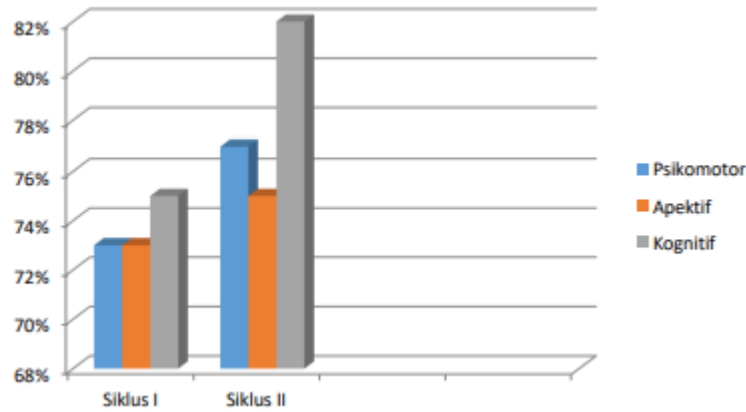
Menurut Moleong (2004) metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan yaitu : (a) Metode Kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda. (b) Metode Kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. (c) Metode Kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Menurut Moleong (2004:236), "Rancangan pada dasarnya merencanakan suatu kegiatan sebelum dilaksanakan". Rancangan ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Sebelum peneliti melakukan observasi tindakan lanjut, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi tindakan kelas yang hasilnya dituangkan dalam rancangan penelitian. Hal ini sesuai dengan kriteria penelitian tindakan kelas yaitu : "masalah penelitian yang harus dipecahkan berasal dari persoalan praktek pembelajaran dikelas". (Suyanto, 1997:5). Dalam perencanaan penelitian menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart (dalam Wiraatmadja, 2005:66). Dengan sistem model spiral refleksi dari yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu rancangan pemecahan permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

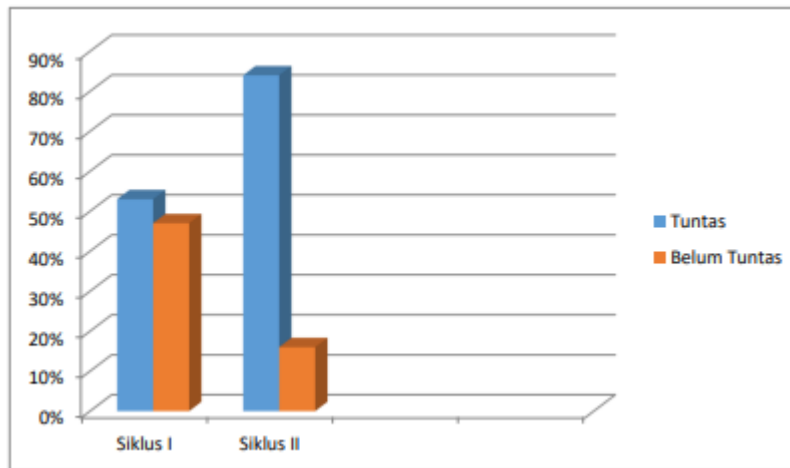
Setelah diadakan penelitian dengan tahapan per siklus yang dapat kita lihat di atas bahwa berdasarkan tabel analisis nilai rata-rata siklus II terjadi peningkatan yang awalnya pada siklus I rata-rata 74 pada siklus II 78, prosentase ketuntasan pada siklus I 53% pada siklus II 84%, nilai tertinggi 84 dan terendah 73 sesuai dengan KKM adalah 75 meskipun dalam penelitian ini masih ada 5 anak yang nilainya belum tuntas. Peningkatan ini terjadi karena siswa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlibat aktif dan antusias ketika melaksanakan pembelajaran dan siswa selalu bekerjasama dan berusaha menaati peraturan yang berlaku dalam permainan shootpass.

Tabel 1. Rata rata nilai siklus I-III

No	Aspek	Hasil Observasi	
		Siklus I	Siklus II
1	Psikomotor	73%	77%
2	Afektif	73%	75%
3	Kognitif	75%	82 %
	Rata-rata	74%	78%



Gambar 1. Rata-rata nilai siklus I-III



Gambar 2. Ketuntasan dari siklus I-III

Tabel 1. Ketuntasan siklus I-III

No		Tuntas	Belum Tuntas
1	Siklus I	53%	47%
2	Siklus II	84%	16%

Serta data keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus I diperoleh nilai 81 Hal ini disebabkan guru masih kurang maksimal dalam proses pembelajaran berlangsung diantaranya masih kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa serta guru belum sepenuhnya mengawasi dan membimbing siswa selain itu dalam pengelolaan waktu juga belum efektif terbukti dalam kegiatan inti pada pelaksanaan melebihi waktu yang ditentukan. Sedangkan hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus II mengalami peningkatan nilai 87 diperoleh pada proses pelaksanaan pembelajaran guru sudah dapat mengoptimalkan aspek-aspek yang belum tercapai dalam siklus I. Oleh sebab itu dari hasil tiap siklus terjadi peningkatan ke arah positif. Keberhasilan penelitian ini tampak nyata pada meningkatnya hasil belajar passing atas dengan penerapan permainan shootpass. Dengan hasil ini peneliti menetapkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan sehingga berakhir sampai siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pembahasan tentang penelitian yang telah dilakukan dan data yang didapat membuktikan bahwa pembelajaran melalui permainan shootpass dapat meningkatkan hasil belajar passing atas pada siswa kelas VI MIN 1Indragiri Hulu.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan ada peningkatan yang positif dalam pembelajaran passing atas melalui permainan shootpass. Bahwa dengan bermain shootpass dapat meningkatkan hasil belajar maupun proses pembelajaran passing atas pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu. Hal tersebut dibuktikan dengan indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu hasil nilai rata-rata satu kelas dapat mencapai lebih dari atau sama dengan nilai KKM (75) yaitu 76 walaupun jika dilihat dari ketuntasan individu belum dikatakan berhasil karena dari 32 siswa masih ada yang belum mencapai KKM (Belum Tuntas) ada 5 siswa sedangkan yang sudah mencapai KKM (Tuntas) ada 27 siswa. Selain hasil belajar, peningkatan juga terlihat dari proses pembelajarannya, diantaranya adalah:

1. Aspek Kognitif Pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu selama mengikuti proses pembelajaran passing atas melalui permainan shootpass dikategorikan baik. Pada siklus pertama rata-rata nilai kognitif mencapai 76% sedangkan pada siklus kedua rata-rata nilai meningkat menjadi 82%.
2. Aspek Psikomotor Pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu selama mengikuti proses pembelajaran passing atas melalui permainan shootpass dikategorikan baik. Pada siklus pertama rata-rata nilai psikomotor mencapai 75% sedangkan pada siklus kedua rata-rata nilai meningkat menjadi 77%.
3. Aspek Afektif Pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu selama mengikuti proses pembelajaran passing atas melalui permainan shootpass dikategorikan baik. Pada siklus pertama rata-rata nilai afektif mencapai 73% sedangkan pada siklus kedua rata-rata nilai masih tetap 76%
4. Melihat hasil observasi pada siswa kelas VI MIN 1 Indragiri Hulu secara keseluruhan pada proses pembelajaran passing atas menggunakan pendekatan permainan shootpass sudah baik karena ketuntasan yang dicapai lebih dari 76%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran passing atas menggunakan pendekatan permainan shootpass dikatakan berhasil dan efektif di MIN 1 Indragiri Hulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.(2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan)*. Jakarta: Depdiknas
- Durrwachter, Gerhard. 1984. *BOLAVOLY (Belajar dan Berlatih Sambil Bermain)* diterjemahkan oleh Agus Setiadi. Jakarta: Gramedia
- Kosasih, Danny. (2008). *Fundamental Basketball, First Step To Win*. Semarang: Elwas Offset Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi.
- Mahendra, Agus. 2004. *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Matakupan.(1996). *Teori Bermain*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moleong. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Sugihartono, dkk. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Yogyakarta : Dirjen Dikti.
- Tim Abdi Guru. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Semarang: Erlangga
- Viera, Barbara L. 2000. *BOLAVOLI (Tingkat Pemula)* diterjemahkan oleh Montti. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wiraatmadja. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru, Dosen*. Bandung : Rosda Karya.
- Wissel, Hal. (2000). *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.