


MENINGKATKAN KEMAMPUAN *DRIBBLING* BOLA BASKET MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN 3 ON 3

Devid Tony Lau^{1*}, Aba Sandi Prayoga², Kuncoro Darumoyo³
^{1,2,3}STKIP Modern Ngawi

E-mail: devidtonylau@gmail.com^{1*}, abasandiprayoga@stkipmodernngawi.ac.id²,
kuncorodarumoyo@stkipmodernngawi.ac.id³

 10.31602/rjpo.v0i0.11172

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan 3 lawan 3 dapat meningkatkan keterampilan menggiring bola dalam permainan bola basket. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan dribbling dalam bola basket dengan memodifikasi permainan 3 lawan 3 di kelas VII SMP Negeri 3 Paron. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Jumlah siswa kelas VIIA sebanyak 25 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Temuan dari penelitian tentang peningkatan kemampuan dribbling bola basket melalui modifikasi permainan 3 lawan 3 menunjukkan bahwa dalam Siklus 1, terdapat 14 siswa yang berhasil menyelesaikan tugas, yaitu 56%. Sementara itu, terdapat 11 peserta didik atau 44% tidak tuntas. Hasil tes siklus 2, 21 siswa atau 84% memenuhi kriteria penyelesaian, sedangkan 4 siswa atau 16% tidak memenuhi tugas tersebut. Penelitian ini membuktikan bahwa melalui modifikasi permainan 3 lawan 3, keterampilan dribbling bola basket pada siswa SMPN 3 Paron dapat meningkat. Hal ini terlihat dari peningkatan yang diamati dari Siklus 1 ke Siklus 2.

Kata kunci: peningkatan dribbling, modifikasi permainan 3 lawan 3, bola basket

IMPROVING BASKETBALL DRIBBLING ABILITY THROUGH 3 ON 3 GAME MODIFICATION

ABSTRACT

This study aims to investigate whether the use of 3-on-3 games can improve dribbling skills in basketball. The main objective is to enhance basketball dribbling techniques through the modification of 3-on-3 games in the 7th grade of SMP Negeri 3 Paron. The research method employed in this study is Classroom Action Research. The total number of students in class VIIA is 25, consisting of 14 male students and 11 female students. Findings from the research on the improvement of basketball dribbling skills through the modification of 3-on-3 games indicate that in Cycle I, 14 students successfully completed the task, which is 56%. On the other hand, there were 11 students or 44% who were unable to complete the task. In Cycle II, the test results showed that 21 students or 84% met the completion criteria, while 4 students or 16% did not meet the task requirements. This study provides evidence that through the modification of 3-on-3 games, basketball dribbling skills among students at SMPN 3 Paron can be enhanced. This is evident from the observed improvement from Cycle I to Cycle II.

Keywords: Dribbling Improvement, Modification Of 3-On-3 Games, Basketball

Submitted : 31 October2023, Accepted : 19 November2023, Published : 3 December2023.



This is and open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



PENDAHULUAN

Olahraga didefinisikan sebagai kegiatan sistematis untuk mempromosikan, mengembangkan, dan meningkatkan potensi fisik, mental, dan sosial, sesuai dengan UUD RI No. 3 tahun 2005. Menurut penjelasan Melfa Br Nababan et al. (2018), olahraga merupakan suatu proses terstruktur yang melibatkan berbagai aktivitas atau upaya untuk mendorong perkembangan dan peningkatan potensi fisik dan mental individu atau anggota masyarakat. Hal ini dapat terjadi melalui berbagai bentuk permainan, kompetisi, atau pertandingan, dengan tujuan menghasilkan individu Indonesia yang berkualitas berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Jasmani adalah bagian penting sistem pendidikan nasional. Pendidikan ini melibatkan aspek motorik, kognitif, dan afektif. Tidak hanya fokus pada kemampuan fisik saja, tetapi juga melibatkan pemahaman intelektual dan emosi. Di sekolah, pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan biasanya diajarkan melalui permainan dan aktivitas olahraga, materi pembelajaran harus disampaikan secara bertahap dengan tujuan agar siswa dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pendidikan jasmani olahraga penting dalam pembangunan nasional. Tujuannya adalah menciptakan individu yang sehat secara fisik, mental, dan sosial (Yusmar, 2017). Melalui pembelajaran jasmani, kita dapat meningkatkan kesehatan, motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif (Hanief et al., 2010). Potensi anak muda, terutama dalam permainan olahraga, memiliki nilai penting yang perlu diakui dan dipahami untuk mengarahkan mereka ke masa depan yang sukses. Terutama bagi mereka yang memiliki minat dan bakat di bidang olahraga, penting untuk memberikan pendidikan dan pelatihan yang sesuai guna mencapai prestasi yang diinginkan. Dalam konteks ini, lembaga dan organisasi berperan penting dalam menyediakan wadah untuk melatih dan meningkatkan kemampuan olahraga serta pengembangan motorik dan aktivitas fisik yang optimal.

Bola basket adalah olahraga berkelompok bertujuan memasukan bola kering musuh yang dimainkan oleh dua tim terdiri dari lima pemain. Secara umum, permainan ini dilakukan di dalam gedung atau ruangan tertutup (Mikanda Rahmi, 2014). Dalam bola basket, terdapat tiga posisi utama yang terdiri dari: 1) Pemain Forward yang tugasnya mencetak poin dengan cara melempar bola ke keranjang lawan, 2) pemain Defense yang tugasnya mencegah pemain lawan dari agar sulit mencetak poin, dan 3) Pemain Playmaker yang merupakan peran sentral dalam permainan, bertanggung jawab dalam mengatur pergerakan bola dan strategi tim. Tujuan dari setiap tim dalam permainan ini adalah mencetak poin dengan cara melempar bola ke keranjang lawan dan mencegah tim lawan mencetak gol (FIBA, 2018). Bola dapat dilakukan dengan cara mengoper atau digiring ke lantai tanpa terkena kedua tangan secara bersamaan. Bola basket adalah permainan tim dengan bola besar bertujuan memasukan bola kering musuh dan mencegah musuh mencetak gol di mana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain yang bersaing untuk mencetak gol skor tertinggi pada akhir permainan akan menjadi pemenang.

Selain bola basket 3x3, terdapat jenis kompetisi bola basket lainnya yang melibatkan lima pemain melawan lima pemain di lapangan yang lebih besar. Selain format tradisional, ada juga bola basket 3x3, sebuah permainan yang melibatkan tiga pemain melawan tiga pemain. Lapangan dalam bola basket 3x3 memiliki ukuran sekitar setengah dari lapangan bola basket reguler dan hanya memiliki satu keranjang. Terdapat peraturan yang berbeda untuk bola basket 3x3, yang ditetapkan oleh FIBA 3x3. Di Indonesia, permainan 3x3 mengikuti aturan yang ditetapkan oleh FIBA 3x3 dan diterjemahkan oleh Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PP. Perbasi).

Kompetisi bola basket memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh olahraga lainnya. Salah satu hal yang membedakannya adalah kemudahan dalam melakukan modifikasi pada peraturan permainan. Meskipun sebagian besar kompetisi bola basket terorganisir menggunakan tim dengan 5 pemain, kompetisi yang tidak terorganisir dapat dimainkan dengan variasi mulai dari satu lapangan penuh dengan 5 pemain per tim hingga setengah lapangan dengan 3, 2, atau bahkan hanya 1 pemain per tim. Terdapat perkembangan pesat dalam turnamen bola basket terorganisir yang menggunakan 3 pemain per tim. Selain itu, terjadi perkembangan yang lebih pesat lagi dalam bentuk kompetisi individual seperti free shooting dan kontes shooting lainnya. Kompetisi-kompetisi tersebut didukung oleh sekolah, klub, dan organisasi lainnya (Wissel, 2000). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya modifikasi dalam kompetisi olahraga saat ini. Perkembangan pesat dalam dunia olahraga membawa munculnya permainan-permainan baru yang dikembangkan. Dalam konteks permainan bola basket sendiri, para pelatih telah melakukan banyak modifikasi dalam permainan. Namun, modifikasi-modifikasi tersebut biasanya hanya diterapkan saat latihan dan tidak didasarkan pada peraturan resmi.

Keterampilan mengacu pada kemampuan seseorang untuk melakukan tugas-tugas tertentu, sedangkan kecakapan mengacu pada penguasaan atau penguasaan bidang tertentu yang melibatkan gerakan fisik dan diperoleh melalui pelatihan. Seperti halnya olahraga lainnya, permainan bola basket memerlukan penguasaan



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



beberapa teknik dasar. Dalam konteks permainan bola basket, kunci keberhasilan gerakan adalah menguasai keterampilan dasar dengan cara yang efektif dan efisien. Keterampilan dasar dalam bola basket dapat dibagi menjadi enam kategori, yaitu: 1) teknik mengoper dan menangkap bola, 2) teknik menggiring bola, 3) teknik menembak, 4) gerak rotasi, 5) servis, dan 6) menerima bola (Sodikun, 1992).

Dribbling adalah tindakan memantulkan bola secara berkelanjutan menggunakan satu tangan, di mana tangan tersebut bersentuhan diantara bola, dan dribble selesai saat bola berakhir di satu atau kedua tangan. Selanjutnya, pemain tidak boleh menggiring bola lagi sampai bola disentuh oleh pemain lain. Nuril Ahmadi (2007) mendefinisikan bahwa menggiring bola berarti menggiring bola ke seluruh arah sesuai aturan main. Tujuan dribbling yaitu untuk mencari peluang lawan, menerobos garis pertahanan lawan, atau memperlambat laju permainan. Oleh karena itu, dribbling merupakan gerakan paling dasar dalam bola basket.

Modifikasi dan perkembangan memiliki struktur yang jelas, diperlukan aturan permainan yang sesuai dengan konsep tersebut. Aturan ini memiliki dua fungsi utama: memfasilitasi jalannya permainan dengan lancar dan melindungi para pemain selama bermain, terutama dalam permainan yang telah dimodifikasi. Dengan adanya peraturan yang ditetapkan, permainan dapat diorganisir dengan baik dan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, modifikasi dan pengembangan permainan bertujuan untuk memberikan variasi baru bagi pemain bola basket dan menciptakan kategori turnamen yang lebih beragam. Penerapan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran lari telah terbukti menjadi pendekatan yang sangat efektif (Endang Pratiwi, 2016). Dalam metode ini, pembelajaran lari disajikan secara interaktif dan melibatkan elemen permainan yang memacu partisipasi dan keterlibatan siswa. Dengan mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengembangkan keterampilan lari mereka. Dengan adanya perubahan ini, diharapkan permainan bola basket dapat menghadirkan pengalaman yang lebih menarik dan memperkaya variasi kompetisi di dalamnya. Dalam konteks pembelajaran, modifikasi media pembelajaran adalah upaya pendidik atau guru untuk mengadaptasi tingkat kompleksitas penyampaian materi selama proses pembelajaran. Sebagai contoh, ketika materi pembelajaran dianggap sulit, guru dapat menyederhanakan materi tersebut agar siswa dapat dengan lebih mudah memahaminya dan mengikuti pembelajaran dengan lebih baik.

Mochammad Moeslim (2007) menyatakan bahwa seorang guru pendidikan jasmani hanya akan berhasil dalam tugasnya jika memahami karakteristik anak-anak. Berdasarkan pernyataan ini, pembelajaran bola basket pada tingkat siswa dihadapkan pada kesulitan, mulai dari teknik dribbling, karakteristik siswa, hingga penyediaan fasilitas dan infrastruktur. Aspek teknis bermain bola basket menantang bagi siswa karena dribbling membutuhkan kecepatan, kelincahan, dan ketepatan yang tinggi. Selain itu, karakteristik siswa belum mampu memenuhi persyaratan tersebut. Mereka juga mengalami masalah dalam dribbling, seperti operan dan penangkapan bola yang tidak akurat. Siswa cenderung masih bersifat individualistik dan kurang dalam kerja sama tim.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Seperti yang dijelaskan oleh Aziz (2014), PTK mengacu pada penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti dalam lingkungan kelas, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian pula, Alfarezi et al. (2021) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai proses sistematis yang dilaksanakan oleh seorang guru atau dengan orang lain, agar meningkatkan dan merubah lebih baik sistem pembelajaran di dalam kelas. Jenis penelitian ini terbagi menjadi empat aspek, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang secara bersama-sama berkontribusi pada proses penelitian.

Penelitian ini, teknik pengumpulan data melibatkan pengujian dan angket observasi. Pengujian tersebut berguna mengukur tingkat keterampilan menggiring bola basket melalui permainan 3 lawan 3 yang dimodifikasi untuk siswa kelas VIIA SMPN 3 Paron. Observasi dilakukan untuk memantau siswa selama proses pembelajaran dan mendeteksi serta memperbaiki kesalahan yang terjadi.

Pembelajarannya dilakukan di kelas VIIA SMPN 3 Paron dengan sampel sebanyak 25 peserta didik yaitu 14 putra serta 11 putri. Penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus, setiap siklus terdiri dari dua sesi. Penelitian dilakukan selama kelas pendidikan jasmani dan diawasi oleh guru pendidikan jasmani untuk memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian.

Tabel 1. Standard Ketuntasan belajar dalam %

| No | Ketuntasan Dalam presentase | Keterangan | Tingkat Ketuntasan Belajar |
|----|-----------------------------|------------|----------------------------|
|----|-----------------------------|------------|----------------------------|



This is and open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



| | | | |
|---|------------|-------------|----------------|
| 1 | 85 – 100 % | Sangat Baik | Tercapai |
| 2 | 65 – 84 % | Baik | Tercapai |
| 3 | 55 – 64 % | Cukup | Tidak Tercapai |
| 4 | 0 – 54 % | Kurang | Tidak Tercapai |

(Sumber : Zainal Aqib, 2008)

Tabel di atas menunjukkan contoh skor siswa. Penilaian keberhasilan pembelajaran teknik *dribbling* melalui modifikasi permainan 3 on 3 didasarkan pada persentase keberhasilan atau skor minimal 75 dari 100. Skor siswa tersebut menunjukkan sejauh mana mereka berhasil menguasai teknik tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN**HASIL**

Peneliti memulai pengumpulan data dengan prasiklus untuk mengevaluasi kemampuan dasar *dribbling* siswa. Berikut ini hasil pengumpulan data prasiklus.

Tabel 2. Hasil Prasiklus

| No | Jumlah Peserta Didik | Dalam Presentase | Tingkat Ketuntasan Belajar |
|--------------|----------------------|------------------|----------------------------|
| 1 | 6 | 24% | Tercapai |
| 2 | 19 | 76% | Tidak Tercapai |
| Total | 25 | 100% | |

Dalam penelitian prasiklus ini, sebagian kecil siswa memiliki kemampuan yang baik dalam melakukan teknik *dribbling* bola basket dengan mencapai nilai 70 atau lebih tinggi. Hanya 6 siswa atau 24% yang berhasil melewati ujian, sementara 76% atau 19 siswa tidak berhasil. Berdasarkan data hasil pembelajaran peserta didik pada uji prasiklus sebelum perubahan permainan 3 lawan 3 belum mencapai tingkat minimal 80% atau setidaknya mencapai nilai 75.

Berdasarkan data pra-siklus tersebut, terdapat beberapa pertimbangan untuk perbaikan dalam siklus pertama:

1. Siswa terlihat mengalami kesulitan dalam mengendalikan atau menguasai bola basket, terutama siswa perempuan.
2. Terdapat keterbatasan pemahaman siswa terkait urutan gerakan *dribbling* yang diperlihatkan oleh guru penjas.
3. Proses pelaksanaan terlihat monoton karena guru penjas memberikan instruksi seolah-olah ini merupakan olahraga yang bersifat kompetitif, yang bertentangan dengan tujuan penjas untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan.
4. Siswa menunjukkan kurangnya rasa percaya diri saat melakukan demonstrasi teknik *dribbling* dalam permainan bola basket.

Observasi-observasi ini akan menjadi panduan untuk menangani masalah yang diidentifikasi dan melakukan perbaikan yang diperlukan dalam siklus pertama penelitian. Berikut adalah hasil pembelajaran pada Siklus I dengan menggunakan *dribbling* bola basket melalui modifikasi permainan 3-on-3. Hasil Pada Siklus I menunjukkan adanya kenaikan dari siklus sebelumnya. Berikut adalah hasil tes pada Siklus I mengenai teknik *dribbling*:

Tabel 3. Hasil Tes Siklus I

| No | Jumlah Peserta Didik | Dalam Presentase | Tingkat Ketuntasan Belajar |
|--------------|----------------------|------------------|----------------------------|
| 1 | 14 | 56% | Tercapai |
| 2 | 11 | 44% | Tidak Tercapai |
| Total | 25 | 100% | |

Berdasarkan perolehan Siklus 1, ditemukan bahwa 14 siswa atau sebesar 56% berhasil mencapai hasil yang memuaskan, sementara 11 peserta didik dalam presentase sebesar 44% belum mencapai tingkat ketercapaian. Hasil ini mengindikasikan bahwa masih terdapat peserta didik Siklus 1 yang belum tuntas



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



penguasaan teknik dasar dribbling dan masih jauh dari mencapai tingkat keberhasilan minimal 80% atau skor minimal 75.

Data hasil tes dari Siklus 1 dapat dipakai sebagai acuan melakukan refleksi dan penyempurnaan menjelang Siklus 2 : Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai atau menguasai bola basket, khususnya siswa putri. Beberapa siswa memiliki pemahaman yang terbatas tentang urutan gerakan dribbling bola basket yang benar ditunjukkan oleh peneliti. Siswa menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dan keraguan saat melakukan demonstrasi teknik dribbling dalam bola basket.

Untuk mengatasi masalah tersebut, terutama dalam meningkatkan penguasaan teknik dribbling yang belum memadai, peneliti akan melanjutkan dengan melakukan modifikasi pada siklus 2.

Tabel 4. Hasil Tes Siklus 2

| No | Jumlah Peserta Didik | Dala Presentase | Tingkat Ketuntasan Belajar |
|--------------|----------------------|-----------------|----------------------------|
| 1 | 21 | 84% | Tercapai |
| 2 | 4 | 16% | Tidak Tercapai |
| Total | 25 | 100% | |

Berdasarkan perolehan tes Siklus 2 menunjukkan bahwa peserta didik telah memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan pada periode tersebut. Beberapa hal yang tercakup dalam standar pembelajaran tersebut antara lain:

1. Siswa telah berhasil menguasai keterampilan mengendalikan dan menggunakan bola basket dengan baik.
2. Siswa telah memahami dengan baik gerakan-gerakan yang terkait dengan permainan bola basket.
3. Siswa menunjukkan tingkat kegembiraan dan kenyamanan yang tinggi selama proses pembelajaran.
4. Siswa menunjukkan rasa percaya diri yang meningkat dan tidak lagi ragu saat demonstrasi *dribbling*.

PEMBAHASAN

Hasil pengujian yang dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari observasi awal hingga siklus 2 memperlihatkan adanya kenaikan keterampilan dribbling basket dengan memakai permainan modifikasi 3 lawan 3 terhadap peserta didik kelas VII A SMP Negeri 3 Ngawi. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme dan motivasi yang tinggi dalam berpartisipasi dalam pembelajaran ini.

Ketika mengajar pelajaran Olahraga, Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi ketika guru memberikan penjelasan dan memperagakan gerakan dribbling bola basket melalui permainan 3 lawan 3 yang telah dimodifikasi. Mereka terlihat sangat percaya diri saat berlatih menggiring bola basket, dan juga menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi sepanjang pembelajaran. Siswa-siswa merasa bahwa penggunaan modifikasi permainan 3 lawan 3 membuat pembelajaran bola basket menjadi lebih menarik dan tidak terasa membosankan seperti sebelumnya. Hal ini memberikan mereka pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak meninggalkan rasa tegang.

Kenaikan yang memuaskan terlihat pada hasil yang didapat dalam Siklus 1 serta Siklus 2. Dalam Siklus 1, terlihat 56% atau 14 peserta didik yang berhasil menyelesaikan permainan basket, sedangkan 44% atau 11 peserta didik tidak berhasil memenuhi persyaratan. Namun, terlihat Siklus 2, terjadi kenaikan yang mencolok, di mana 84% atau 21 siswa berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan baik, sementara hanya 16% atau 4 siswa yang tidak berhasil memenuhi tugas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modifikasi permainan 3 lawan 3 dalam pembelajaran bola basket telah efektif dalam meningkatkan keterampilan dribbling siswa.

Penelitian ini dikuatkan oleh Dwi Febriyanto pada tahun 2020 dengan judul Game Development untuk Pertandingan Basket Berprestasi Nomor 3x3 Mix. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan 3x3 yang dikembangkan peneliti dapat diterima oleh guru dan peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian ini adalah peneliti menggunakan permainan 3x3 untuk meningkatkan dribbling bola basket. Sebuah studi serupa sebelumnya juga dilakukan oleh Kurniawan Aji Saputro pada tahun 2016 dengan judul "Improving Basketball Dribbling Learning Outcomes Through Fast Coninball Game in Grade VII A Students of SMP Negeri 3 Palembang." Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dribbling dengan menggunakan permainan koin bola cepat dapat memperbaiki hasil belajar dribbling pada peserta didik kelas VIIA SMP Negeri 3 Palembang penelitian ini dengan penelitian ini adalah penggunaan variasi permainan yang berbeda yaitu variasi permainan 3 on 3.

PENUTUP



This is and open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



Metode penelitian pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VIIA SMP Negeri 3 Paron tahun ajaran 2022/2023 terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdapat dari 4 tahapan yaitu perancangan, penerapan tindakan, pengamatan dan perbaikan, dengan analisis dan refleksi. Pada hasil penguraian data serta pembahasan disimpulkan jika kualitas hasil pembelajaran terkait keterampilan dribbling basket mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai akhir tindakan terutama pada siklus terakhir yaitu siklus 2. Sehingga dengan dilakukannya permainan 3 lawan 3 untuk meningkatkan keterampilan dribbling bola basket penelitian tindakan kelas VIIA SMP Negeri 3 Paron berhasil meningkatkan keterampilan dribbling bola basket.

REFERENSI

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta, Eramedia.
- Al Farezi et al, (2021). *Tingkat Pengetahuan Kelas VII Tentang Permainan Sepakboladi SMPN Telukjambe Timur Kabupaten. Karawang. Jurnal Literasi Internasional*.
- Aziz, M. A. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Melalui Modifikasi Permainan Kompas Bola Voli Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Duwet Kec Bojong Kab Pekalongan Tahun 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/active.v4i8.6517>
- Dwi Febriyanto tahun (2020). Pengembangan Permainan Prestasi Bola Basket Nomor 3x3 *Mix Competition*
- Endang Pratiwi, (2016) Meningkatkan Hasil Belajar Lari Jarakpendek Melalui Pendekatan Bermain (SD Kelas V) Rawangun, Tesis, Jakarta; Universitas Negeri Jakarta.
- FIBA. (2018). *FIBA 2018 Official Basketball Rules*. Jakarta: Perbasi.
- Hanief, Y. N., Mashuri, H., & Agiasta Subekti, T. A. (2010). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(76), 161–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>
- Kurniawan Aji Saputro tahun 2016, dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Permainan *Fast Coninball* Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Palembang.
- Melfa Br Nababan, Rahma Dewi, I, A (2018). *Analisis Pola Pembinaan Dan Pengembangan Olahraga Rekreasi Di Federisasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia Sumatera Utara Tahun 2017*. Jurnal Pedagogic Olahraga.
- Mikanda Rahmi. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta Dunia Cerdas. Mikrajuddin Abdullah. (2006). IPA Terpadu SMP Dan MTs Jilid 2A. PT. Gelora.
- Sodikun, I. (1992) *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Dekdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi UU RI No. 3 Tahun 2005. Tentang *system keolahragaa*. Presiden Republik Indonesia: 2005.
- Wissel, Hall. 2000. *Bola Basket Dilengkapi Dengan Progam Pemahiran Tehnik Dan Taktik*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Yusmar. (2017). Upaya peningkatan teknik permainan bola voli melalui modifikasi permainan. *Journal of Chemical Information and Modeling*,. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>



This is and open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.

