



Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gis>

Volume 3, Nomor 1 Maret 2025

e-ISSN: 2762-1436

DOI.10.35458

UPAYA MENINGKATKAN HASIL PJOK MATERI CHESS PASS BOLA BASKET MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRESS MACCINI SOMBALA 1

A Resa Aprianto Rama¹, Irvan Sir², Muh Fajrul³

¹PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email : [1Andiresa20@gmail.com](mailto:Andiresa20@gmail.com)

²PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email : [2Irvansir@gmail.com](mailto:Irvansir@gmail.com)

³UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala I

Email : [3Muhfajrul21@gmail.com](mailto:Muhfajrul21@gmail.com)

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-01-2025</i>	
<i>Revised:03-01-2025</i>	
<i>Accepted;04-02-2025</i>	
<i>Published,31-03-2025</i>	
	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada materi <i>chess pass</i> dalam bola basket di kelas IV UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala 1 dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV yang diukur berdasarkan ketuntasan belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada ketuntasan belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, sebanyak 12 siswa (42,86%) mencapai ketuntasan dengan nilai lebih dari 75, sementara 16 siswa (57,14%) belum mencapai ketuntasan. Pada Siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 siswa (81,24%), dengan hanya 5 siswa (17,86%) yang masih belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan berbasis permainan berhasil meningkatkan keterampilan <i>chess pass</i> siswa secara signifikan. Dengan pendekatan ini, siswa lebih aktif, termotivasi, dan dapat menguasai teknik dasar <i>chess pass</i> dengan lebih efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran PJOK yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta berpotensi diterapkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Key words:

artikel global journal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

Chess Pass, Pendekatan Berbasis Permainan, PTK



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek krusial yang harus dimiliki individu dari berbagai usia dan latar belakang, mengingat kebutuhan akan pengetahuan yang terus menerus. Usaha untuk menggali potensi dalam diri siswa menandakan adanya proses pendidikan (Ujud et al., 2023). Berdasarkan Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan sejatinya bertujuan untuk menciptakan pembelajaran aktif yang membantu siswa mengembangkan potensi dalam akhlak, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, keyakinan agama yang kuat, serta keterampilan hidup lainnya (Lubis & Nugroho, 2021). Proses belajar menjadi indikator utama pendidikan, di mana seseorang mengalami transformasi dari tidak tahu menjadi mahir (Wahab, 2021). Salah satu pelajaran penting dalam kurikulum adalah Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK), yang diatur dalam SK Mendikbud No. 0413/U/1987 sebagai mata pelajaran wajib dari SD hingga SMA. Pelajaran ini sama pentingnya dengan yang lainnya, dan salah satu tujuan pendidikan adalah memenuhi komponen pedagogis; tanpa pendidikan jasmani, tujuan tersebut terasa kurang lengkap (Tantio & Putra, 2021).

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki peranan penting dalam pengembangan keterampilan fisik dan sosial siswa. Salah satu materi yang sering diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah teknik dasar dalam permainan bola basket, khususnya chest pass. Chest pass merupakan salah satu teknik operan yang paling umum digunakan dalam permainan bola basket, yang memungkinkan pemain untuk mengoper bola dengan cepat dan akurat kepada rekan satu tim. Namun, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik ini, sehingga diperlukan metode pengajaran yang efektif (Islamuddin & Hidayatullah, 2021).

Permasalahan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan chest pass bola basket di SD Inpress Maccini Sombala 1 menjadi perhatian utama dalam penelitian ini. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang belum memahami teknik dasar chest pass dengan baik. Hal ini berpotensi menghambat perkembangan keterampilan bermain bola basket secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran PJOK pada materi chest pass melalui pendekatan bermain. Pendekatan bermain dalam pembelajaran olahraga telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Menurut penelitian oleh Panggabean & Purnomo, (2016), penerapan metode bermain dapat membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga mempermudah mereka memahami teknik dasar olahraga. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih cepat menguasai teknik chest pass.

Selain itu, pendekatan bermain juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, suasana yang positif dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar (Brusilovsky & Millán, 2020). Dengan demikian, penerapan pendekatan bermain diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu metode bermain yang dapat diterapkan adalah melalui permainan sederhana yang melibatkan teknik chest pass. Misalnya, permainan "passing relay" di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan berlomba untuk melakukan operan chest pass dengan tepat

dan cepat. Metode ini tidak hanya melatih keterampilan teknis tetapi juga membangun kerja sama tim di antara siswa (Nugroho & Raharjo, 2019).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai cabang olahraga, termasuk bola basket. Dalam studi oleh Pradania (2023), ditemukan bahwa penerapan pendekatan bermain berhasil meningkatkan kemampuan chest pass pada siswa kelas X di SMKN 5 Pontianak dari 33% menjadi 96% setelah dua siklus pembelajaran. Hasil ini menunjukkan potensi besar dari pendekatan bermain untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar.

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan teknik chest pass bagi siswa kelas IV SD Inpress Maccini Sombala 1, penelitian ini akan dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap siklus akan melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mengevaluasi kemajuan siswa.

Pengukuran hasil belajar akan dilakukan melalui tes keterampilan sebelum dan sesudah penerapan metode bermain. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menentukan apakah terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan chest pass siswa setelah penerapan metode tersebut. Diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan keterampilan teknis siswa tetapi juga pada pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di bidang pendidikan jasmani. Pentingnya penelitian ini juga terletak pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menerapkan pendekatan bermain, diharapkan siswa tidak hanya belajar teknik chest pass tetapi juga menikmati proses belajar itu sendiri. Ini sejalan dengan prinsip pendidikan yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah menyenangkan agar siswa tetap termotivasi.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan rekomendasi bagi guru pendidikan jasmani tentang cara terbaik untuk mengajarkan teknik dasar olahraga kepada siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar serta meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan. Penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran chest pass bola basket diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala 1 secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap masalah rendahnya kemampuan teknik dasar chest pass di kalangan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan jasmani di Indonesia.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada materi *chess pass* dalam bola basket di kelas IV UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala 1. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan pendekatan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas melalui siklus-siklus perbaikan (Syaifudin, 2021). Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, meskipun satu siklus dapat dianggap cukup jika hasil yang dicapai sudah memenuhi kriteria ketuntasan. Menurut MC Taggart dan Kemmis, PTK bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pedagogis guru serta hasil belajar siswa, dengan langkah-langkah yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, dan refleksi (Arikunto, 2021). Penelitian ini

melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, yang dinilai melalui tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk penilaian, aspek kognitif digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi *chess pass* dalam bola basket, aspek afektif menilai perilaku siswa selama proses pembelajaran, sementara aspek psikomotor berfokus pada keterampilan praktis siswa dalam melakukan teknik *chess pass*. Dengan pendekatan bermain yang diterapkan, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan menyenangkan dalam berlatih, sehingga hasil pembelajaran yang dicapai lebih maksimal. PTK ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pengajaran PJOK, khususnya dalam mengajarkan teknik bola basket yang efektif kepada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada materi *chess pass* dalam bola basket di kelas IV UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala 1. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki keterampilan dasar siswa dalam melakukan *chess pass* melalui penerapan pendekatan bermain yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini dirancang untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari teknik *chess pass* dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peneliti menggunakan variasi latihan berupa permainan yang melibatkan siswa dalam aktivitas kelas untuk melatih teknik *chess pass*, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara praktis dan lebih aktif.

Siswa diberikan penjelasan yang singkat mengenai teknik dasar *chess pass* dan bagaimana cara melakukannya dengan benar, sesuai dengan modul yang telah disusun. Selanjutnya, mereka terlibat dalam latihan yang menggunakan permainan sebagai media untuk mempraktikkan teknik tersebut. Dengan menggunakan pendekatan bermain, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta lebih mudah dalam mengingat dan menguasai teknik *chess pass*. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mengasah keterampilan psikomotorik mereka dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *chess pass* siswa kelas IV SD Inpress Maccini Sombala 1, serta memberikan dampak positif terhadap pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan menyeluruh.

Hasil Data Awal

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	>75	4	14.29%
2	<75	24	85.71%
Jumlah		28	100%

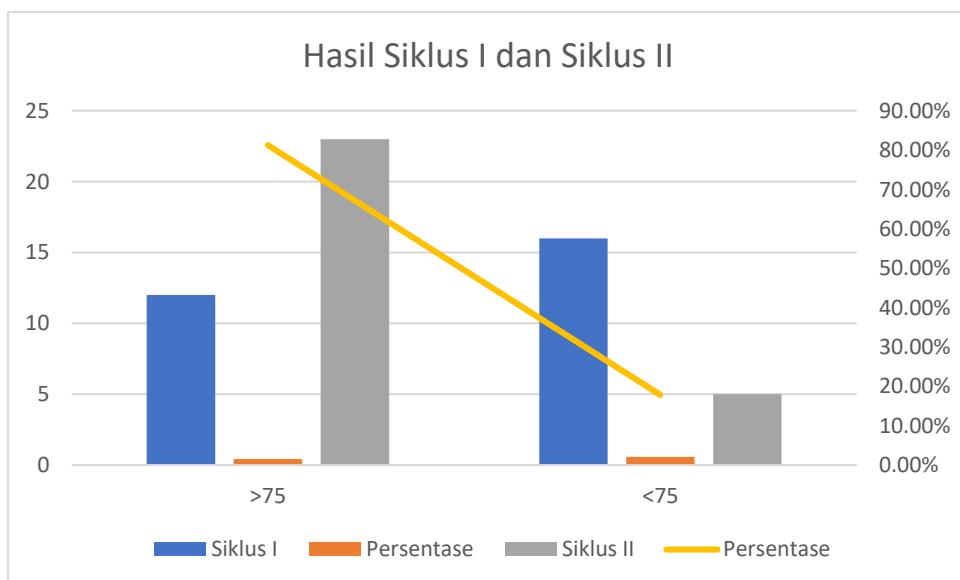
Tabel 4.1 menggambarkan deskripsi data awal mengenai ketuntasan belajar siswa pada materi *chess pass* dalam bola basket sebelum penerapan intervensi pembelajaran. Dari total 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 4 siswa (14,29%) yang berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai lebih dari 75, sementara 24 siswa lainnya (85,71%) masih berada di bawah nilai ketuntasan yang diharapkan, yaitu kurang dari 75. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menguasai teknik *chess pass* dengan baik pada awal penelitian, sehingga diperlukan upaya perbaikan dan penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif. Tabel ini menjadi acuan penting untuk merancang tindakan perbaikan yang tepat, guna meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa pada siklus-siklus pembelajaran selanjutnya. Setelah dilakukan tindakan data awal menunjukkan hasilnya pada Tabel 1. Selanjutnya Desain yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus berulang yang meliputi Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, maka dapat diketahui peresntase proses dan hasil belajar yang di dapat dari kegiatan pembelajaran pada siklus I dan Siklus II. Hasil yang telah diperoleh tersebut akan dipaparkan seperti di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	12	42.86%	23	81.24%
2	<75	16	57.14%	5	17.86%
	Jumlah	28	100%	28	100%

Tabel 4.2 menunjukkan hasil perbandingan ketuntasan belajar siswa pada materi *chess pass* dalam bola basket antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, sebanyak 12 siswa (42,86%) berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai lebih dari 75, sementara 16 siswa (57,14%) masih belum tuntas dengan nilai di bawah 75. Namun, setelah penerapan pembelajaran yang lebih intensif dan evaluasi yang lebih mendalam pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 23 siswa (81,24%), sementara hanya 5 siswa (17,86%) yang masih belum mencapai ketuntasan.

Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II lebih efektif dalam membantu siswa menguasai teknik *chess pass*. Perbaikan hasil belajar ini mencerminkan keberhasilan penerapan metode yang lebih tepat dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menguasai teknik yang diajarkan. Dengan demikian, data ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan dalam Siklus II mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam melakukan teknik *chess pass* dalam bola basket.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Siklus I dan II

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Tabel 4.1 dan Tabel 4.2, penelitian ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada materi *chess pass* bola basket di kelas IV UPT SPF SD Inpress Maccini Sombala 1. Perbandingan antara data awal (pra-siklus) dan hasil pada Siklus I serta Siklus II memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak positif dari pendekatan pembelajaran yang diterapkan, yaitu pendekatan berbasis permainan.

Pada tahap pra-siklus, yang tercatat dalam Tabel 4.1, diketahui bahwa dari total 28 siswa, hanya 4 siswa (14,29%) yang berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai lebih dari 75, sedangkan 24 siswa lainnya (85,71%) belum mencapai ketuntasan dengan nilai di bawah 75. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menguasai teknik *chess pass*, yang merupakan salah satu keterampilan dasar dalam permainan bola basket. Kemungkinan besar, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman tentang teknik yang benar, keterbatasan waktu untuk berlatih, atau pendekatan pengajaran yang kurang efektif. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu ada perbaikan dalam metode pembelajaran agar siswa dapat memahami dan menguasai teknik *chess pass* dengan lebih baik.

Pada Siklus I, metode pembelajaran berbasis permainan mulai diterapkan. Dalam siklus ini, sebanyak 12 siswa (42,86%) berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai lebih dari 75, sementara 16 siswa (57,14%) masih berada di bawah ketuntasan. Meskipun ada peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal (pra-siklus), persentase siswa yang tuntas masih relatif rendah. Peningkatan ini mungkin mencerminkan efektivitas pendekatan berbasis permainan yang lebih interaktif, di mana siswa lebih dilibatkan dalam aktivitas yang menyenangkan dan lebih fokus pada teknik dasar *chess pass* melalui latihan praktis.

Namun, meskipun ada kemajuan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada Siklus I belum sepenuhnya optimal. Mungkin masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami atau menguasai teknik *chess pass*, atau faktor-faktor lain seperti kurangnya latihan berulang atau kesulitan dalam penerapan teknik dalam situasi permainan yang lebih realistik. Hal ini juga menunjukkan bahwa meskipun pendekatan berbasis permainan

memberikan suasana yang lebih menyenangkan, beberapa siswa mungkin memerlukan bimbingan tambahan atau variasi latihan yang lebih mendalam untuk dapat menguasai teknik dengan baik.

Pada Siklus II, penerapan pembelajaran berbasis permainan yang lebih terstruktur dan intensif menghasilkan peningkatan yang signifikan. Dalam Siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat pesat, yaitu sebanyak 23 siswa (81,24%), sementara hanya 5 siswa (17,86%) yang masih belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang lebih terfokus dan latihan yang lebih berulang, siswa mulai menguasai teknik *chess pass* dengan lebih baik. Hal ini juga mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan lebih siap untuk menerapkan teknik yang telah mereka pelajari dalam konteks permainan yang lebih nyata.

Salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan hasil ini adalah adanya variasi latihan yang lebih beragam dan penggunaan permainan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berlatih. Dalam siklus kedua, latihan dilakukan lebih terstruktur, dengan fokus pada penguatan teknik dasar melalui latihan yang lebih sering dan pengulangan gerakan yang konsisten. Selain itu, refleksi terhadap hasil Siklus I mungkin juga mendorong guru untuk memberikan penyesuaian dalam metode pengajaran, seperti lebih banyak memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa dan lebih banyak melibatkan siswa dalam aktivitas yang bersifat kolaboratif dan kompetitif. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami kesalahan mereka dan memperbaiki teknik mereka melalui pengalaman langsung.

Peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II dapat dijelaskan melalui beberapa faktor utama. Pertama, penerapan pendekatan berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa cenderung lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran ketika mereka terlibat dalam permainan yang menantang namun tetap menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman teknik *chess pass*, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Kedua, latihan yang lebih terfokus dan berulang pada Siklus II memungkinkan siswa untuk lebih memperkuat keterampilan motorik mereka. *Chess pass* membutuhkan koordinasi tangan dan mata yang baik, serta kekuatan dan ketepatan dalam melempar bola. Dengan latihan yang dilakukan lebih sering, siswa dapat menguasai teknik tersebut dengan lebih baik. Ketiga, refleksi dan evaluasi yang dilakukan setelah Siklus I membantu guru untuk lebih memahami kebutuhan dan kekurangan siswa, serta merancang strategi pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka pada Siklus II.

Peningkatan hasil yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan teknik dalam olahraga, khususnya pada materi *chess pass* bola basket. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan penuh tantangan dapat membantu siswa lebih fokus dalam menguasai teknik yang diajarkan, sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Namun, meskipun hasil pada Siklus II sudah menunjukkan pencapaian yang baik, penting untuk tetap mempertimbangkan kebutuhan individu siswa yang mungkin memerlukan perhatian lebih. Beberapa siswa yang belum tuntas pada Siklus II perlu mendapatkan latihan tambahan atau perhatian khusus untuk memastikan mereka dapat mencapai ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan dan pendekatan yang lebih personal masih diperlukan untuk mencapai hasil yang lebih optimal bagi seluruh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan keterampilan teknik *chess pass* siswa. Penerapan metode ini menunjukkan peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II, dengan lebih banyak siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan terfokus pada latihan berulang terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai teknik dasar dalam bola basket. Keberhasilan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Islamuddin, & Hidayatullah. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Chest Pass Bola Basket Melalui Metode Berpasangan Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri Satap Dampan*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO.
- Lubis, A. E., & Nugroho, A. (2021). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*.
- Nugroho, A., & Raharjo, F. M. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Chest Pass Dalam Bermain Bola Basket Dengan Penerapan Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Siswa Kelas VIII SMP Santa Maria Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1), 24–29.
- Panggabean, I., & Purnomo, E. (2016). Meningkatkan Kemampuan Chest Pass Bola Basket Melalui Penerapan Bermain Kucing-Kucingan Smp Kristen Abdi Wacana. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(4).
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).
- Tantio, H., & Putra, A. J. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Pada Siswa SMP. *Jurnal Pion*, 1(2), 75–80.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
- Wahab, G. (2021). *Teori Belajar (H. Azmi, Ed.)*. CV Adanu Abimata.