

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PENGGUNAAN METODE KONTEKSTUAL

I Made Erawan

SMA Negeri 1 Blahbatuh
email : mderawan@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Blahbatuh pada kelas XI IPS 1 Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 ini adalah untuk mengetahui apakah Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa kelas XI IPS 1 Semester II SMA Negeri 1 Blahbatuh. Metode pengumpulan datanya menggunakan observasi untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan peserta didik secara mental dan tes prestasi belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keterampilan yang dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk memaknai data hasil penelitian, data yang telah diperoleh dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif, dengan menyajikan rata-rata, modus, median, dan prosentase ketuntasan belajar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya rata-rata 69,86 dengan prosentase ketuntasan belajar 36,11%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I prestasi belajar anak mengalami peningkatan menjadi rata-rata 74,44, dengan ketuntasan belajar 69,44%. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi rata-rata 81,83 dengan ketuntasan belajar mencapai 94,44%. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian tidak dilanjutkan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Blahbatuh.

Kata kunci: *metode kontekstual, prestasi belajar Permainan Bola Basket*

Abstract

The purpose of the Classroom Action Research conducted at SMA Negeri 1 Blahbatuh in class XI IPS 1 Semester II in the 2018/2019 Academic Year was to find out whether the Contextual Learning Model could improve the learning achievements of Basketball Games for students of Class XI IPS 1 Semester II in SMA Negeri 1 Blahbatuh. The data collection method uses observation to evaluate the level of mental involvement of students and learning achievement tests that are used to measure the level of achievement of the skills achieved by students in the learning process. To interpret the research data, the data obtained were analyzed using quantitative descriptive analysis methods, by presenting the average, mode, median, and percentage of learning completeness. The results obtained from this study are Contextual Learning Models can improve learning achievement in Basketball Games. This is evident from the results obtained initially at an average of 69.86 with the percentage of mastery learning 36.11%. After being given action in the first cycle, children's learning achievement has increased to an average of 74.44, with learning completeness 69.44%. Furthermore in the second cycle, it increased again to an average of 81.83 with learning completeness reaching 94.44%. The results obtained in the second cycle have reached the established indicators of success so that research is not continued. The conclusion obtained from this study is that Contextual Learning Model can improve the learning achievement of Basketball Games for students of class XI IPS 1 of SMA Negeri 1 Blahbatuh.

Keywords: *contextual methods, learning achievement Basketball Game*

1. Pendahuluan

Menciptakan manusia Indonesia yang sangat unggul merupakan suatu tantangan dan keharusan dalam menghadapi era globalisasi, salah satunya melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan karena peranan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan berfungsi sebagai proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani dalam upaya menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya, serta menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang (Syarifudidin, 1997 : 3).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir 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

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmanai, olahraga, dan kesehatan guru diharapkan bertanggung jawab membuat rencana pembelajaran yang berisikan pernyataan yang jelas tentang perilaku, aktivitas pelajaran, teknik-teknik member rangsang, dan prosedur penilaian. Namun seringkali berbagai keterampilan yang diharapkan siswa tidak mampu diberikan oleh guru, hal ini disebabkan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada umumnya berorientasi pada pendekatan konvensional. Oleh karena itu aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yaitu rendahnya minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa kurang tercapai secara optimal. Bertolak dari permasalahan tersebut, guru sebagai pengelola proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan sarana belajar yang merangsang minat belajar siswa dan mampu menyediakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari cara guru mengajar dan siswa dalam belajar. Peran guru dalam pembelajaran yaitu membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Peran siswa adalah bertindak belajar yaitu memahami proses belajar dan menggunakan hasil belajar sebagai dampak pengiring. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar jika terjadi keharmonisan antara siswa dan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Salah satu langkah yang dilakukan guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien adalah memahami dan menguasai bahan pelajaran, menerapkan berbagai metode, pendekatan dan strategi pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas lima orang pemain. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai (Sunarsih, dkk, 2007:5). Permainan bola basket dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan ring pada kedua sisi lebar lapangan. Ukuran lapangan permainan bola basket yang standard adalah 28 m X 15 m, memiliki daerah lemparan hukuman yang berjarak 5,80 m dari sisi lebar lapangan, dan diameter lingkaran tengah, serta lingkaran tembakan hukuman 3,60 m. Tinggi papan pantul 2,90 m, sedangkan ring 3,05 m (0,15 m dari tinggi papan pantul). Diameter ring basket adalah 45 cm, (Sunarsih, dkk, 2010:6). Permainan bola basket memiliki teknik dasar permainan, yakni: (1) passing and catching (melempar bola dan menangkap bola), (2) Dribbling (menggiring bola), (3) Shooting (menembakkan bola ke dalam keranjang), (4) Pivot (bertumpu pada satu kaki). Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang dibelajarkan pada siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, dan VI).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi untuk menghasilkan keterampilan gerak. Pangrazi (2004:317) menyebutkan bahwa keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan ini disebut juga keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak di lingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten. Modifikasi terhadap permainan bola basket hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Permainan bola basket untuk orang dewasa tidak boleh digunakan untuk siswa. Dalam hal ini Siedentop (1994:69) menegaskan bahwa dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu berikut ini: (1) memodifikasi aktivitas untuk meratakan kompetisi, (2) mengurangi jarak, (3) memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor, (4) menganalisa posisi sesuai dengan kemampuan siswa yang cacat, (5) memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah (Pauweni, 2012).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Blahbatuh mengenai proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan materi bola basket di Kelas XI IPS 1 bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan masih rendahnya prestasi belajar siswa yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar *Permainan Bola Basket* yang diperoleh siswa. Ini dikarenakan guru belum menggunakan model-model pembelajaran yang mampu membangkitkan gairah belajar siswa sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar *bola basket* siswa belum tercapai secara optimal. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar *Permainan Bola Basket* SMA Negeri 1 Blahbatuh.

Adapun keunggulan dari model pembelajaran kontekstual yaitu, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan dunia nyata, perilaku dibangun atas kesadaran sendiri, keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman, pembelajaran yang dilakukan harus mempertimbangkan pengetahuan dan kekurangan siswa, pembelajaran dapat terjadi di berbagai tempat, konteks, dan *setting* dalam kehidupan sehari-hari, penilaian menitikberatkan pada penilaian proses tanpa mengesampingkan penilaian produk. Dengan keunggulan dari model pembelajaran kontekstual akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar *Permainan Bola Basket* pada Kelas XI IPS 1 Semester II SMA Negeri 1 Blahbatuh.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar *Permainan Bola Basket* Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Blahbatuh Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019".

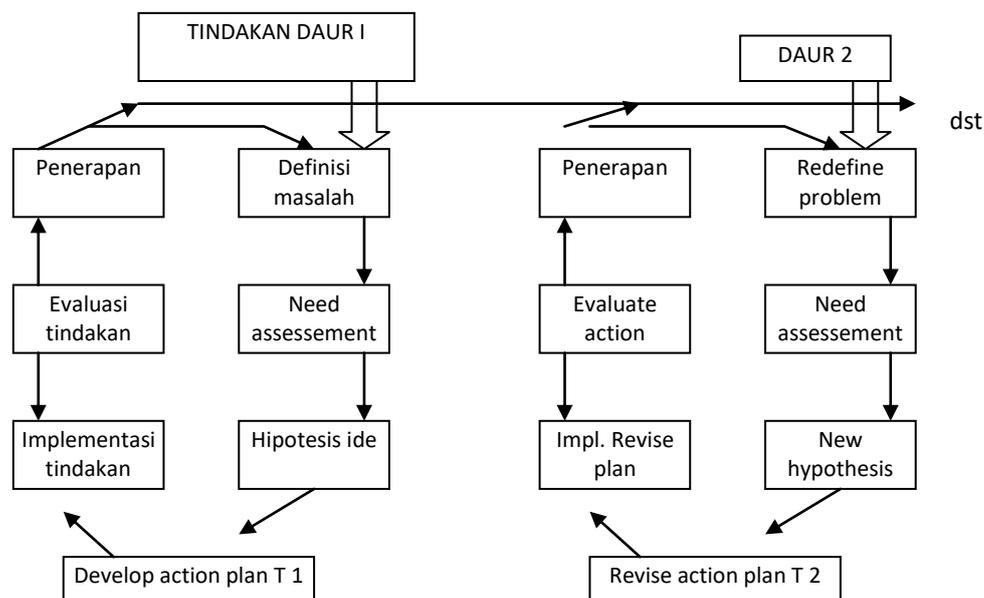
Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah apabila langkah-langkah model pembelajaran Kontekstual diterapkan dengan maksimal sesuai teori maka prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Blahbatuh Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan.

2. Metode

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, langkah-langkah atau prosedur PTK didasarkan pada model rancangan PTK dari para ahli. Selama ini dikenal berbagai model PTK, namun pada dasarnya terdapat empat tahap yang harus dilalui yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus dan akan dapat berlanjut kepada siklus kedua, siklus ketiga dan seterusnya sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penelitian.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan Mc. Kernan seperti terlihat pada gambar berikut:

Mc. Kernan



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

Prosedur :

- Tindakan daur I : mulai dari definisi masalah, berlanjut ke assesment yang disiapkan,berlanjut kerumusan hipotesis, berlanjut kepengembangan untuk tindakan I, lalu implementasi tindakan, evaluasi tindakan berlanjut ke penerapan selanjutnya.
- Tindakan daur II : mulai dari menentukankembali masalah yang ada, berlanjut ke assesment yang disiapkan, terus kepemikiran terhadap munculnya hipotesis yang baru, perbaikan tindakan pada rencana ke 2, pelaksanaan tindakan, evaluasi terhadap semua pelaksanaan dan penerapan

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar berupa tes soal esay. Untuk menganalisis data hasil penelitian ini digunakan metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik.

Indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini pada siklus I dan II mencapai nilai rata-rata 75,00 dengan ketuntasan belajar 85%. dengan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran Permainan Bola Basket pada SMA Negeri 1 Blahbatuh adalah 75.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina perkembangan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

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 berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih;

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; dan
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.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah sangat efektif diterapkan menggunakan pembelajaran kontekstual. Nurhadi (2004 : 13) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan penerapan model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa kelas XI IPS 1 Semester II SMA Negeri 1 Blahbatuh mendapatkan hasil yang cukup positif. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Nilai rata-rata siswa di siklus I sebesar 74,44 menunjukkan bahwa siswa setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai pelajaran Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa sesuai data yang sudah disampaikan dalam analisis sebelumnya.

Hasil tes prestasi belajar di siklus I telah membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran kontekstual sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

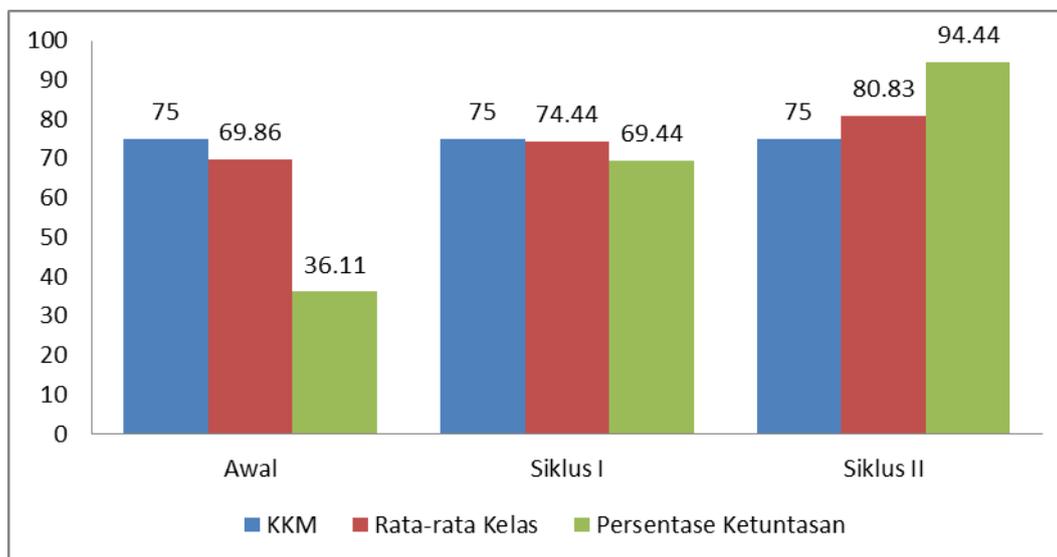
Kendala yang masih tersisa yang perlu dibahas adalah prestasi belajar yang dicapai pada siklus I ini belum memenuhi harapan sesuai dengan tuntutan KKM mata pelajaran di sekolah ini yaitu 75,00. Oleh karenanya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu dilakukan perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya.

Sedangkan hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus II dengan nilai rata-rata nilai siswa mencapai 80,83. Hasil yang diperoleh telah memenuhi usulan indikator keberhasilan penelitian. Dengan mengoptimalkan metode pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Proses belajar mengajar pada siklus II ini sudah menjawab rumusan masalah dan memenuhi tujuan penelitian ini. Oleh karenanya penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kalau dibandingkan antaranilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 69,86 naik di siklus I menjadi 74,44 dan di siklus II naik menjadi 80,83. Kenaikan ini tidak bisa dipandang sebelah mata karena kenaikan nilai ini adalah dari upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan peneliti demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di SMA Negeri 1 Blahbatuh.

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil penelitian dari pra siklus (awal), siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 1. Tabel Data Prestasi Belajar Siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Blahbatuh

Data	Awal	Siklus I	Siklus II	Variabel
Skor Nilai	2515	2680	2910	Prestasi Belajar
Rata-Rata Kelas	69,86	74,44	80,83	Penjasorkes
Presentase Ketuntasan	36,11%	69,44%	94,44%	dengan KKM 75



Gambar 2. Grafik Histogram Prestasi Belajar penjasorkes siswa kelas XI IPS 1 semester II tahun pelajaran 2018/2019 SMA Negeri 1 Blahbatuh

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukadana pada tahun 2018 yang berjudul Penerapan Metode Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah Metode pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya rata-rata 69,4 dengan prosentase ketuntasan belajar 36%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I prestasi belajar anak mengalami peningkatan menjadi rata-rata 74,2, dengan ketuntasan belajar 72% Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi rata-rata 82,00 dengan ketuntasan belajar mencapai 96%. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian tidak dilanjutkan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Metode pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa kelas IX B SMP Negeri 2 Gianyar.

4. Simpulan dan Saran

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan metode pembelajaran kontekstual, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar mata pelajaran Penjasorkes dapat ditingkatkan. Melihat hasil penelitian yang disampaikan, maka tujuan penelitian ini sudah terpenuhi dengan bukti sebagai berikut.

- Pada awalnya ada 23 siswa mendapat nilai di bawah KKM pada siklus I menurun menjadi 11 siswa dan siklus II hanya ada 2 siswa mendapat nilai di bawah (KKM).
- Nilai rata-rata awal 69,86 naik menjadi 74,44 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 80,83.
- Prosentase ketuntasan belajar awal siswa hanya 36,11% sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 69,44% dan pada siklus II menjadi cukup banyak yaitu 94,44%.

Dengan terjadinya kenaikan prestasi belajar sesuai harapan maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian sudah mampu dipenuhi. Dari perolehan bukti tersebut dapat disimpulkan juga bahwa hipotesis penelitian yang diajukan sudah dapat diterima.

Dengan telah berhasil penelitian ini maka disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada teman guru pengajar mata pelajaran Penjasorkes disarankan mencoba metode pembelajaran kontekstual
2. Kepada Kepala Sekolah disarankan untuk untuk memberi penekanan agar guru mau melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah model yang sudah diteliti.
3. Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Penjasorkes penggunaan metode pembelajaran kontekstual semestinya menjadi pilihan dari beberapa model yang ada mengingat model ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain.
4. Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari metode pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.

Demi kesempurnaan penelitian ini, peneliti mengharapkan kritik, saran, masukan yang konstruktif sehingga diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

Daftar Rujukan

- Amri, Sofan. 2015. *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP.
- Basrowi dan Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya. Insan Cendekia.
- Charuer, Kathy, dkk. 2005. *Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran*. Beltsuillee, MD 20705: Translation Copyright 2005 by Penerbit Erlangga.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Daryanto. 1999. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas, 2003c. *Sistem Penilaian Kelas SD, SD, SMA dan SMK*. Dirjen Dikdasmen Tendik.
- Depdiknas. 2008. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjaminan Mutu Pendidikan.
- Nurhadi, 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.

Pauweni, Mirdayani. 2012. Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo . *Journal Of Physical Education And Sports* 2012 Universitas Negeri Semarang.

Sukadana. 2018. Penerapan Metode Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket. *E-Jurnal Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Vol. 2 No. 1, April 2019 P-ISSN : 2621-5713, E-ISSN : 2621-5705.*

Supardi, 2005. *Pengembangan Profesi dan Ruang Lingkup Karya Ilmiah*. Jakarta: Depdiknas.

Syarifudin, Aip. 1997. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan I*. Jakarta: Grasindo.