



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 27%

Date: Monday, January 10, 2022

Statistics: 2360 words Plagiarized / 8889 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Perjalanan hidup manusia mengalami perubahan dalam proses belajar mulai dari penyampaian informasi sampai cara mempraktekkannya seperti duduk, merskork, berdiri, berjalan dan berlari, proses belajar ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud ini seperti perubahan sikap serta pola pikir akan pandangan hidup, perubahan perasaan dari senang menjadi tidak senang, sementara pada faktor eksternal biasanya dipengaruhi oleh suatu perasaan dari luar diri mereka melalui indera yang dimilikinya terutama indra pendengar dan penglihatan. Dalam aktivitas gerak terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan, salah satunya dengan cara berolahraga karena dapat membuat tubuh menjadi sehat dengan berolahraga secara teratur.

Menurut (Giriwijoyo, 2012) olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang diluar atau didalam ruangan untuk melakukan aktifitas gerak agar tubuh menjadi sehat. Olahraga merupakan salah satu mata pelajaran yang ditempuh dalam dunia pendidikan atau instansi lembaga pendidikan yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan rekreasi. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan rekreasi juga terdapat berbagai macam-macam bentuk olahraga seperti: senam, renang, sepak bola, bulutangkis, bolabasket, bola voli, sepak takraw, karate, silat, wushu, tenis meja, tenis lapangan, futsal dan lain sebagainya. Namun pada saat ini remaja lebih menyukai jenis olahraga yang terlihat tren dan terkenal serta ramai diminati para remaja di kalangan mereka, seperti halnya pada olahraga basket.

Seiring dengan perkembangan ilmu teknologi saat ini, permainan bolabasket terus mengalami peningkatan mutu dalam permainannya seperti upaya memodifikasi cara berlatih dan mengamati cara bermain bolabasket dengan menggunakan media audiovisual sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai teknik-teknik dan

kemampuan para remaja terhadap bolabasket sebelum nantinya mempraktikkan secara langsung, sehingga nantinya mereka juga dapat memahami mengenai aturan dalam permainan bolabasket dengan menyesuaikan pada situasi dan kondisi saat ini.

Menurut (Hamdani, 2011) Media audio merupakan sebuah media pesan dalam bentuk auditif (melalui pendengaran) yang dapat menarik pikiran, perasaan dan perhatian seseorang, sehingga menciptakan pola pikir imajinasi sebagai bahan belajar berupa audio atau media dengar. Sementara menurut (Hamdani, 2011) Media visual merupakan suatu proses penyampaian informasi dengan menggunakan bantuan berupa alat peraga yang dapat mempermudah dalam proses belajar serta dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan dengan menggunakan panca indera mata.

Sehingga menurut (Hamdani, 2011) Media audiovisual sendiri merupakan suatu media audiovisual berupa penggabungan antara audio dan visual yang memiliki unsur gambar serta suara yang isinya dapat di terima melalui indera pengelihatian dan indera pendengaran. Dalam proses pembelajaran bolabasket sendiri perlu adanya penambahan media audiovisual karena di nilai mampu membantu proses perkembangan permainan/olahraga tersebut, untuk itu diharapkan dengan penambahan media audiovisual pada latihan bolabasket dapat menjadikan penguat kembali gerakan atau Iskorh-Iskorh dalam menjalankan suatu latihan, sehingga dapat dengan mudah mengingat kembali suatu gerakan dalam olahraga bolabasket serta dapat menambah minat dalam permainan/olahraga bolabasket.

Permainan bolabasket pertama kali diciptakan oleh seseorang pengajar asal Springfield College, Dr. James Naismith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts. Naismith menciptakan permainan ini sebab pada saat musim dingin belum adanya kegiatan olahraga yang bisa dilakukan di dalam ruangan (indoor). (Dedy Sumiyarsono, 2002) Bolabasket merupakan suatu permainan yang dimainkan secara berpasangan, di mana masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain dengan tujuan mencetak skor ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan mencetak skor sehingga akhir pertandingan memperoleh jumlah skor lebih banyak dari lawan.

Dalam permainan bolabasket memiliki beberapa teknik dasar yang mutlak dan harus dikuasai oleh pemain basket agar dapat bermain dengan bagus, diantaranya merupakan shooting, passing, dribbling, pivot dan rebound. Dari teknik dasar tersebut dibagi menjadi beberapa jenis teknik, misalnya teknik shooting terdiri atas jump shoot, hook shoot, set shoot dan lay up shoot. Shooting sekilas terlihat sederhana padahal merupakan teknik yang tergolong kompleks di antara teknik lainnya dalam permainan bolabasket. (Wissel, 1996) Shooting (menembak) merupakan keahlian yang sangat penting di dalam olahraga basket.

Shooting memerlukan koordinasi gerakan yang baik, yang biasa disebut dengan BEEF (Balance, Eyes, Elbow, Follow through) di mana posisi badan harus seimbang dan pandangan mata fokus pada keranjang, kemudian siku membentuk sudut 90?? dan diakhiri dengan gerakan lanjutan. Selain teknik dasar tersebut, dalam permainan bolabasket seorang atlet tidak selalu mendapatkan posisi yang ideal untuk melakukan tembakan sehingga dapat menimbulkan tingkat kesulitan dalam melakukan shooting. Sebagian dari Tim Putri UKM Basket UNP masih belum memiliki keterampilan yang bagus dalam melakukan teknik dasar bolabasket yaitu teknik shooting atau menembak, dimana teknik tersebut merupakan teknik dasar yang harus dimiliki setiap atlet dalam suatu Tim untuk mencapai keberhasilan dalam pertandingan bolabasket.

Pada bolabasket ini terdiri dari dua tim yang saling berlawanan, dimana tiap masing masing tim memiliki total lima atlet dalam tim dengan tugas dan bagian masing-masing dari Tim A dan Tim B sehingga total keseluruhan pada dua Tim tim adalah 10 atlet yang bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam ring lawan. Pada pertandingan bolabasket ini nantinya akan dibagi menjadi 4 kuartir yang masing masing kuartir memiliki total waktu 10 menit dan biasanya pada menit terakhir akan diberikan waktu tambahan selama 5 menit yang dapat disebut dengan over time.

Memainkan olahraga bolabasket ini juga memerlukan berbagai faktor lain seperti teknik, taktik, dan kondisi fisik bagus yang dapat berpengaruh terhadap jalannya permainan bolabasket. Keterampilan dalam permainan bolabasket tentunya memerlukan adanya latihan yang teratur untuk mencapai sebuah capaian yang maksimal dalam mewujudkan capaian prestasi memenskor pertandingan. Terutama pada saat ini dimana dalam kurun waktu satu tahun ini di Indonesia yang mana juga ikut terdampak oleh Virus Coronavirus disease 2019 atau yang sering dikenal sebagai COVID 19 dimana seluruh masyarakat yang ada di minta untuk tetap tinggal di dalam rumah selama hampir satu tahun, hal ini membuat para remaja dan para atlet bolabasket untuk berhenti sejenak dalam melakukan aktivitasnya sehingga menjadi penghambat dalam melakukan latihan untuk melatih kemampuan bolabasket.

Permasalahan Tim Putri Ukm UNP dalam melakukan teknik shooting biasanya terjadi karena adanya beberapa faktor seperti kurang terampilnya memperagakan gerakan shooting, permasalahan tersebut mempengaruhi pembentukan teknik fundamental bolabasket Tim Putri, seharusnya pelatih lebih kreatif dalam memberikan informasi gerakan pada tim dengan memanfaatkan media audiovisual dalam melatih gerak dasar shooting, sehingga nantinya dapat menambah kemampuan dan keterampilan shooting bolabasket pada Tim Putri yang ada pada Ukm bolabasket UNP.

Dengan memanfaatkan media audiovisual diharapkan dapat lebih mudah memberikan arahan kepada Tim Putri Ukm bolabasket UNP dan juga dapat meningkatkan kemampuan kreatif, kognitif serta inovatif yang lebih baik dengan harapan nantinya mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal. (Nancy, 1997) Mengatakan bahwa jika semakin sering melatih teknik shooting atau tembakan, maka semakin besar kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi media pembelajaran yang telah di jelaskan di atas salah satunya adalah media audiovisual pembelajaran.

Dimana media audiovisual atau multimedia ini dapat memberikan kesempatan belajar kepada Tim Putri Ukm bolabasket UNP untuk berlatih sehingga tidak hanya belajar dengan satu sumber seperti pelatih atau trainer saja, tetapi juga dapat memberikan kesempatan kepada subjek belajar untuk semakin meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan baik, kreatif, serta inovatif. Sesuai uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang "Pengaruh Latihan Dengan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Shooting Tim Putri UKM Basket UNP" Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat dikaji, antara lain : Teknik shooting diperlukan dalam bolabasket. Masih banyak anggota Tim Putri Ukm Basket UNP yang belum dapat melakukan teknik tembakan/shooting dengan benar.

Belum diketahui adanya pengaruh latihan menggunakan media audiovisual dengan teknik shooting pada Tim Putri Ukm Basket UNP. Pembatasan Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan diatas, cukup banyak permasalahan yang ditemukan, maka dari itu peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, peneliti memberi batasan masalah. Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang dibahas sebagai berikut : bagaimana pengaruh latihan dengan mediaaudiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UKM Basket UNP.

Rumusan Masalah Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : "Apakah ada pengaruh latihan dengan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UKM Basket UNP ?" Tujuan Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan dengan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UKM Basket UNP. Kegunaan Penelitian Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat Teoritis Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi khususnya dalam olahraga bolabasket.

Dapat menjadi sumbanganpemikiran bagi pelatih dan atlet dalam upaya untuk

meningkatkan keterampilan shooting bolabasket. Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga akan lebih baik dan lebih mendalam. Manfaat Praktis Bagi pelatih olahraga basket, penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menyusun program latihan agar dalam melakukan latihan menggunakan landasan yang ilmiah sehingga waktu latihan lebih efektif dan efisien untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Bagi Tim Putri UKM Basket di UNP, diharapkan dapat lebih mudah untuk menguasai keterampilan menembak (shooting) dalam bolabasket.

Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menambah informasi masyarakat dalam upaya mensosialisasikan altetan bolabasket serta meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain bolabasket.

BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS Kajian Teori Hakikat Permainan Bolabasket
Permainan bolabasket termasuk cabang olahraga permainan yang dimainkan secara beTim dan dikelompokkan sebagai permainan bola besar. Dalam (PERBASI, 1999) "Bolabasket ialah olahraga yang dimainkan oleh kedua tim yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain".

Setiap tim berupaya memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lawan memasukkan bola atau membuat skor, sehingga pada akhir pertandingan mendapatkan hasil skor tertinggi dari pada lawan. Permainan bolabasket dilakukan dengan cara dilemparkan, dipantulkan ke segala arah, sesuai dengan peraturan atau ketentuan yang ada. Menurut (Dedy Sumiyarsono, 2002) Bolabasket dimaknai sebagai berikut: Merupakan salah satu bentuk olahraga yang masuk dalam cabang olahraga beTim.

Permainan bolabasket ini dimainkan oleh 2 tim berbeda, dengan tujuan memasukkan bola kedalam keranjang lawan sebanyak mungkin, serta menahan serangan lawan agar tidak memasukkan bola kedalam keranjang. Dengan cara dilempar tsCorp (passing), menggiring (dribble), dan menembak (shooting) dengan luas area lapangan 28m x 15m dapat dibuat dari tanah, lantai dan papan yang keras. Menurut (Wissel, 1996) Bolabasket merupakan : Permainan yang dimainkan oleh dua tim dengan lima altet per tim dan mempunyai tujuan mendapatkan nilai dengan memasukkan bola ke leranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa.

Bola dapat diberikan hanya dengan passing (operan) dan men-dribel. Permainan bolabasket termasuk cabang olahraga beTim, setiap altet harus dapat menguasai teknik dasar yang terdiri atas footwok (olah kaki), shooting (menembak), passing (operan), dribble (menggiring), menscorp, rebound, bergerak dengan bola bergerak tanpa bola, dan defend (bertahan) Menurut (Sodikun, 1992) Bolabasket merupakan : Olahraga yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan.

Bola bisa dioper (dilemparkan ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (ditempat maupun sambil berjalan) permainan dilakukan oleh dua Tim, masing-masing Tim terdiri dari lima altet. Setiap Tim berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjang sendiri kemasukkan bola sedikit mungkin. Permainan bolabasket dilakukan dalam 4 babak, yang masing-masing babaknya memiliki waktu selama 10 menit (4 x 10 menit), untuk waktu istirahat antar babak 2 menit.

Jika pada akhir pertandingan terdapat jumlah skor yang diperoleh sama dalam kedua Tim, maka diberikan babak tambahan selama 5 menit sampai terdapat selisih skor dari hasil pertandingan. Jadi bolabasket merupakan cabang olahraga ber Tim yang

tujuannya mencapai prestasi (kemenangan) dengan cara setiap atlet harus dapat menguasai teknik dasar dengan baik dalam permainan bolabasket. Dalam permainan bolabasket dikenal beberapa teknik dasar, yaitu: Dribble (menggiring bola) Dribble atau menggiring bola merupakan suatu usaha untuk membawa bola kedepan.

Menurut (Oliver, 2009) menggiring merupakan salah satu dasar bolabasket yang pertamakali diperkenalkan kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap atlet yang terlibat dalam pertandingan bolabasket. Gambar 2.1: Gerakan Dasar Menggiring Bola Sumber Gambar : Agus Margono (2010:19) Passing (mengoper bola) Menurut (Danny Mielke, 2007) passing merupakan seni memindahkan momentum bola dari satu atlet ke atlet lain. Melakukan passing harus dilakukan secara cepat dan tepat untuk mendapatkan peluang memasukkan bola sebanyak-banyaknya, dalam permainan bolabasket dikenal berbagai macam jenis passing yaitu dengan menggunakan dua tangan atau satu tangan antara lain: operan dada (chest pass), operan pantul (bounce pass), operan pantul satu tangan (underhand pass), operan atas kepala (overhead pass), operan jarak jauh (baseball pass), operan melambung (lob pass), dan lemparan lompat (the jump hand pass). Gambar 2.2: Gerakan Dasar Mengoper Bola Sumber Gambar : Agus Margono (2010:19) Shooting (menembak) Shooting merupakan usaha memasukkan bola kedalam keranjang atau ring lawan untuk meraih skor.

Menurut (Hadjarati, 2011) shooting merupakan upaya seorang atlet untuk memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket untuk mendapatkan skor. Dalam melakukan shooting dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu: shooting menggunakan kedua tangan dan menggunakan satu tangan, cara lain untuk shooting dengan lay-up yaitu usaha memasukkan bola kedalam ring dengan dua laskorh dan meloncat agar mendapatkan skor, lay-up disebut juga dengan tembakan melayang. Gambar 2.3: Gerakan Dasar Memasukkan Bola Sumber Gambar : Agus Margono (2010:20) Jadi permainan bolabasket merupakan suatu cabang olahraga yang dimainkan secara berpasangan, saling berhadapan langsung dan mempunyai teknik yang tergolong kompleks seperti: passing, dribbling dan shooting. Artinya teknik tersebut terdiri dari gabungan unsur-unsur teknik yang tersusun rapi, sehingga dapat bermain dengan baik untuk mencapai hasil yang maksimal.

Hakikat Shooting Bolabasket Shooting adalah keahlian dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain bolabasket, karena tujuan permainan bolabasket adalah menciptakan skor sebanyak-banyaknya dan menegah lawan agar tidak membuat skor. Untuk itu kemahiran menembak dalam permainan bolabasket adalah teknik dasar yang terpenting karena kemenangan Tim dalam suatu pertandingan ditentukan dengan jumlah skor yang diperoleh dari tembakan yang dibuat oleh atlet, meskipun tidak meninggalkan teknik-teknik lainnya. (Dedy Sumiyarsono, 2002) shooting (menembak) merupakan

keahlian yang sangat penting didalam olahraga basket, karena kunci dalam kemenangan adalah membuat skor sebanyak-banyaknya.

Menurut (Danny Kosasih, 2008) Shooting meruapkan skill dsar bolabasket yang paling terkenal dan digemari, karena setiap orang mempunyai naluri untuk menyerang dan memasukkan bola dalam keranjang. Ada beberapa istilah untuk menggambarkan shooting dan perlu dikenal ole altet sejak dini yaitu BEEF : B (Balance) merupakan keseimbangan. Gerakan yang selalu dimulai dari lantai saat menskorp bola posisi lutut ditekuk dan kedua kaki sejajar serta atur tubuh agar selalu dalam posisi seimbang. E (Eyes) merupakan pandangan mata.

agar shooting menjadi akurat altet harus segera mengambil fokus pada target (mampu dengan cepat mengkordinasikan letak keranjang basket). E (Elbow) merupakan peletakan siku yang benar. Pertahankan siku agar pergerakan lengan tetap vertical mengarah pada keranjang basket. F (Follow through) merupakan gerakan lanjutan. Kunci siku lalu lepaskan gerakan lengan jari-jari dan pergelangan tangan mengikuti kearah keranjang basket. Ada 7 teknik dasar dalam shooting sesuai yang dikatakan Arkos Abidin (1999:59) yaitu: Shooting dengan satu tangan (One Hand Set Shoot) Setiap atlet biasanya sering melakukan tembakan satu tangan, pada dasarnya teknik untuk melakukan tembakan satu tangan sama dengan teknik yang digunakan pada tembakan bebas termasuk pandangan, keseimbangan, posisi tangan, pengaturan siku, irama tembakan dan pelaksananya. Pada tembakan jarak jauh memerlukan dorongan dari kedua kaki, punggung dan bahu.

Sedangkan pada tembakan jarak dekat memerlukan kelenturan pergelangan tangan dan bagian jari memberikan dorongan yang lebih kuat. Lemparan bebas (Free Throw) Dalam tembakan bebas memerlukan keahlian, kebiasaan, konsentrasi dan keyakinan. Awalan langkah yang terpenting sebelum melakukan tembakan bebas adalah menghilangkan semua gangguan yang ada dipikiran dan pusatkan perhatian pada keranjang basket. Shooting sambil melompat (Jump Shoot) Teknik shooting sambil melompat sering digunakan karena dilakukan pada titik tertinggi lompatan sehingga tembakan ini sangat sulit dihalangi.

Saat melakukan jump shoot melompatlah dengan lutut ditekuk, luruskan kaki dan lontarkan tubuh dengan kedua kaki. Dipuncak lompatan, lecutkan pergelangan tangan dan menembak langsung kearah keranjang basket. Lecutan pergelangan tangan akan menyebabkan bola terlempar dengan backspin (putaran pelintir), pada saat bola terlepas dari telapak jari-jari dan menuju sasaran. Pastikan untuk selalu mempertahankan posisi pergelangan tangan dan lengan hingga bola mencapai keranjang basket.

Tembakan tiga skor (Three Skort Shoot) Pada umumnya three skort shoot dilakukan dengan awal gerakan melompat dan melakukan tembakan bisa menggunakan dengan satu tangan maupun dengan dua tangan. Sebelum melakukan tembakan biasanya lutut sedikit ditekukkan dan siap untuk mendorong kedua kaki keatas sehingga dapat melompat tinggi dan tembakan bola yang telah dikendalikan oleh jari-jari tangan untuk menuju keranjang basket. Tembakan mengait (Hook Shoot) Keunggulan dari hook shoot merupakan susah dihalangi oleh pihak lawan. Hook shoot hanya dilakukan apabila sipenembak dekat dengan keranjang basket yang berjarak antara 3-4 meter.

Lay Up Shoot Setelah menggiring bola tembakan lay up dilakukan kearah keranjang basket, untuk melakukan lompatan yang tinggi saat melakukan gerakan lay up dibutuhkan kecepatan pada tiga atau empat Iskorh terakhir, bola bisa dipantulkan atau dilemparkan kepapan terlebih dahulu baru masuk ke keranjang basket dengan menggunakan pergelangan tangan kanan atau tangan kiri. Runner (Lay Up yang diperpanjang) Tembakan lay up yang diperpanjang digunakan pada saat jauh dari keranjang basket, tembakan runner dilakukan seperti lay up tetapi anjang-ancang melompat yang agak jauh dari keranjang basket.

Aspek terpenting dalam menembak merupakan menempatkan bola pada keranjang basket, karena kesempatan menembak mungkin bisa terjadi didalam lapangan maka perlu memiliki variasi dan kreativitas dalam permainan (Nancy, 1997) Kesempatan shooting memang biasa terjadi dimanapun dalam permainan bolabasket, maka berlatih shooting paling bagus dengan cara berpindah-pindah tempat dengan menggunakan metode pengulangan. Namun jika hanya dilakukan dengan cara seperti itu cenderung kurang menantang dan mudah bosan saat berlatih, maka dari itu perlu adanya suatu latihan yang dimodifikasi dengan permainan, namun tetap dengan menggunakan metode pengulangan sehingga tanpa disadari oleh pemian ketika menjalankan suatu proses latihan shooting. Dalam melakukan shooting komponen fisik sangat berperan sebagai keberhasilan seorang pemian melakukan shooting.

Menurut (Abidin, 1999) menjelaskan 8 komponen fisik yang dapat menunjang tingkat prestasi seorang pemian dalam bolabasket antarlain: (a) Daya Tahan (Endurance), (b) Stamina, (c) Kelenturan (Flexibility), (d) Kekuatan (Strength), (e) Daya Ledak (Power), (f) Kelincahan (Agility), (g) Kecepatan (Speed), dan (h) Koordinasi. Dari komponen-komponen tersebut dapat dianalisis menjadi komponen pendukung keberhasilan seseorang melakukan Shooting yang diuraikan menjadi beberapa unsur, diantaranya: Kelenturan (Flexibilit) Kelenturan merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan maksimal yang berkaitan dengan pesendian seperti dalam ruang gerak sendi dan gerak kelenturan yang dipengaruhi oleh elastis tidaknya otot-otot,

tendon, dan ligament.

Dalam melakukan shooting kelentukan pergelangan tangan dan jari tangan menjadi sangat vital agar dapat melepaskan bola seperti bola backspin. Kekuatan (Strength) Kekuatan merupakan kemampuan otot untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Untuk mahasiswa kekuatan otot lengan menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam melakukan shooting, karena pada saat melakukan shooting jarak jauh diperlukan kekuatan otot lengan yang cukup banyak. Koordinasi merupakan suatu kemampuan gerak yang sangat kompleks dan erat hubungannya dengan kecepatan, kekuatan, daya tahan, kelentukan, dan kebugaran jasmani.

Saat melakukan shooting koordinasi antara kekuatan, kelentukan dan pandangan mata akan berpengaruh terhadap ketepatan bola yang akan ditembak. Menurut (Dedy Sumiyarsono, 2002) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan tembakan diantaranya merupakan: Jarak Mudah dimengerti dan dirasakan bahwa melakukan dengan tembakan jarak jauh akan semakin sulit dan semakin tidak tepat sebaliknya semakin dekat tembakan semakin mudah untuk memasukkan bola ke keranjang basket, akan tetapi menembak tepat dibawah keranjang basket akan sangat sulit untuk dilakukan karena bola harus masuk melalui sisi atas keranjang.

Mobilitas Melakukan tembakan dengan sikap berhenti (diam), akan lebih mudah karena dengan sikap berhenti penembak dapat fokus terhadap sasaran, dibandingkan dengan sikap berlari, melompat, dan memutar. Karena hal tersebut disebabkan oleh teknik dasar menembak yang belum baik serta kebiasaan yang belum dilakukan pada saat berlatih. Sikap penembak Sikap menghadap dan membelakangi keranjang basket dapat mempengaruhi kesulitan dan kemudahan bagi penembaknya. Dengan menembak menghadap keranjang basket akan lebih mudah untuk dilakukan dibandingkan dengan sikap membelakangi dari keranjang basket.

Karena pada saat membelakangi keranjang basket pemain tidak mengetahui dimana letak keranjang basket sesungguhnya, untuk itu atlet harus mencari posisi terbaik untuk melakukan tembakan. Ulangan tembakan Semakin sedikit pengulangan tembakan atau jumlah kesempatan yang diperoleh penembak untuk melakukan tembakan akan mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan tembakan. Situasi dan suasana Dalam faktor situasi dan suasana fisik serta psikis menjadi persoalan yang penting bagi semua atlet.

Adanya penjagaan yang menghalang-halangi, mengganggu tembakan, kelelahan dan pengaruh pertandingan baik kawan ataupun lawan akan sangat berpengaruh pada penembak dalam melakukan tugasnya untuk dapat menghasilkan tembakan yang baik.

Selain itu permainan basket merupakan permainan mental, disamping itu beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan shooting seperti : (a) jarak, (b) mobilitas, (c) sikap penembak, (d) ulangan tembakan, (e) situasi dan suasana untuk meningkatkan ketahanan mental merupakan kunci untuk meningkatkan prestasi pada semua keahlian dasar termasuk menembak.

Mampu menembak dibawah tekanan dan percaya diri dalam melakukan tembakan merupakan faktor yang paling konsisten yang kita kenal pada penembak-penembak handal, penembak yang percaya diri bisa mengontrol pikiran, perasaan dan teknik tembakannya. Hakikat Latihan Latihan Drill (Morgan Wootten, 2003) Kesempatan terbaik kita meluskorn waktu untuk latihan menembak merupakan setelah penguluran (stretching), kemudian melakukan latihan menembak selama 20 menit. Dari pernyataan diatas dapat kita simpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan shooting yang paling efektif dengan menggunakan metode pengulangan (drill).

Semakin sering altet melatih tembakan maka semakin besar pula kemungkinan altet untuk sukses melakukan tembakan ke keranjang basket. Teknik yang baik dan banar merupakan teknik yang mempunyai mekanisme yang tersusun rapi dan terencana (terstruktur). Semua itu juga tergantung pada pengulangan dan latihan yang dilakukan oleh altet, semakin sering pemian berlatih dengan pola dan teknik yang benar maka semakin besar kemungkinannya altet akan mencapai tujuan dalam melakukan teknik tembakan (shooting). Untuk meningkatkan keterampilan shooting yang paling efektif adalah dengan cara menggunakan metode pengulangan (drill), namun kelemahan dari metode ini ialah gerakan yang selalu sama dalam latihan, sehingga timbulnya rasa bosan pada altet.

Maka dari itu diperlukan variasi model latihan yang diberikan kepada altet ketika melakukan latihan, akan tetapi tidak meninggalkan metode drill yang memang tepat untuk meningkatkan keterampilan shooting. Metode Bermain (Armour, 2011) Pentingnya bagi para guru dan pelatih mendukung anak didiknya mengeksplorasi dunia mereka melalui permainan, kegiatan yang menimbulkan rasa senang dari aktivitas bermain yang eksperimen dan menantang. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dengan bermain bisa membuat seseorang merasakan senang dan tidak jenuh.

Hal itu sangat bagus jika bermain dapat dilakukan atau digabungkannya dalam suatu latihan, khususnya untuk latihan shooting yang selama ini masih baku dengan metode pengulangan (driil) yang cenderung akan membuat altet mudah bosan atau jenuh. Dengan latihan shooting yang digabungkan dalam suatu bentuk permainan maka akan dapat membuat para altet merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan, sehingga akan mempengaruhi minat seorang altet untuk melakukan latihan shooting yang didalam

permainannya sudah dikemas dengan cara yang lebih menyensorn, namun permainan tersebut tidak terlepas dari metode pengulangan (drill) yang tanpa disadari oleh altet.

Hakikat Audiovisual Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang artinya perantara atau pengantar. (Azhar, 2002) Media merupakan perantara atau penghubung yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan gagasan dan ide sehingga sampai kepada penerima yang dituju, melalui sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Disimpulkan media merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Berdasarkan jenisnya, ada beberapa macam media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media audio, media visual dan media audiovisual. Media audio merupakan jenis media yang melibatkan indera pendengaran (telinga) melalui pesan dalam bentuk suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian. Contohnya pesan verbal (bahasa lisan) dan pesan non-verbal (musik). Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan (mata), media ini menampilkan gambar diam seperti foto, miniatur dan cetakan.

Media audiovisual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan dalam satu proses yang didalam terdapat unsur suara dan unsur gambar misalnya: video dan film. Media pembelajaran audiovisual sering dijadikan sebagai alat-alat pembantu panca indera untuk mempermudah dalam memahami kata-kata yang ditulis maupun yang diungkapkan dan juga untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan proses pembelajaran. Media berbasis audiovisual disini ialah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi).

Hakikat Karakteristik Mahasiswa Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya antara 19 - 25 tahun keatas, tahap ini dapat dikategorikan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal. Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabil dalam kepribadian yang meningkat karena kurangnya gejolak-gejolak yang ada dalam perasaan, mahasiswa cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya sehingga mahasiswa memiliki pandangan yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungannya.

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi merupakan mahasiswa yang memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi, mahasiswa cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru dibidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada

saat itu dan mahasiswa pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu Untuk membantu serta melengkapi penelitian ini, maka diperlukan bahan yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dan landasan pada penyusunan keraker berfikir.

Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya, antara lain : Muhammad Syamsyuddin Aflaha Raharja Penelitian ini berjudul "Pengaruh Pembelajaran Audiovisual Terhadap Keterampilan Shooting Bolabasket Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian ini mempunyai metode dan instrument yang relevan yaitu prstest-posttest control group design. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kabupaten Kediri.

Pada hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting. Nuritia Septiantry Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Lay Up Shoot Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bolabasket di SMA Negeri 2 Cimahi". Penelitian ini mempunyai metode eksperimen. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap peningkatan keterampilan lay up shoot.

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan lay up shoot pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 2 Cimahi. Setiawan Adi Marzuna Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Shooting Bolabasket Kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu melalui pendekatan kuantitatif. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar shooting bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban.

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media audiovisual (video) pada hasil belajar shooting bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya mengenai pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan shooting, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Peneliti Terdahulu No _Nama Peneliti / Tahun _Judul _Variabel Penelitian _Metode Penelitian _Hasil Penelitian _1.

_Muhammad Syamsyuddin Aflaha Raharja _"Pengaruh Pembelajaran Audiovisual Terhadap Keterampilan Shooting Bolabasket Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2018/2019" _Variabel terikat: keterampilan shooting bolabasket. Variabel bebas: media audiovisual. _Metode penelitian kuantitatif _Menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting. _2. _Nuritia Septiantry _"Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Lay Up Shoot Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bolabasket di SMA Negeri 2 Cimahi" _Variabel terikat : keterampilan lay up shoot.

Variabel bebas: penggunaan media audiovisual. _Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eperimendengan pendekatan kuantitatif _menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan lay up shoot pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMA Negeri 2 Cimahi. _3.

_Setiawan Adi Marzuna _Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Shooting Bolabasket Kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban _Variabel terikat : shooting bolabasket Variabel bebas : media audiovisual _Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eperimen semu dengan pendekatan kuantitati _menunjukkan bahwa ada pengaruh media audiovisual (video) pada hasil belajar shooting bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. _ _ Kerangka Berpikir Media pembelajaran merupakan suatu saran yang dapat diraba, dilihat, didengar, diamati melalui panca indera.

Seperti yang diungkapkan (Susilana, 2006) "Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar". Berdasarkan kutipan tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dalam proses pembelajaran antara pengajar dan pelajar, dimana biasanya alat yang digunakan berupa media audiovisual yang memuat tampilan berupa gambar atas berbagai contoh gerakan yang akan dipraktikkan oleh para pelajar sehingga nantinya diharap dapat membantu pelajar agar lebih mudah untuk mempelajari suatu gerakan atau lskorh dalam proses permainan bolabasket.

Seperti yang diungkapkan (Susilana, 2006) "Media audiovisual merupakan kombinasi media audio dan visual biasa disebut media pandang-dengar". Media pembelajaran audiovisual merupakan fasilitas atau perlengkapan yang digunakan oleh para guru dalam menyampaikan gagasan, konsep dari materi yang ditskorp melalui indra

pendengaran dan indra penglihatan. Audiovisual merupakan alat yang dipilih peneliti untuk meningkatkan keterampilan shooting di Tim Putri UNP. Menurut (Sucipto, 2010) ada beberapa indikator keberhasilan belajar dari permainan bolabasket sebagai berikut: 1).

Melempar dan menskor bola baik sambal berjalan maupun sambal bergerak, 2). Memantukan-mantukan bola baik sambal diam ataupun sambal bergerak, 3). Melakukan tembakan dalam skor mencetak skor atau skor, 4). Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan. Adapun kerskor berpikir dalam penelitian ini di gambarkan sebagai berikut: Tabel 2.2 Kerskor Berpikir Dari beberapa indikator kerskor berpikir yang ada, pada permainan bolabasket target utama yang ingin dicapai mengarah pada pencapaian tim UKM basket putri untuk menghasilkan keterampilan shooting dengan menggunakan media audiovisual yang telah diberikan peneliti. Untuk dapat mengetahui lebih jelas tentang pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UKM basket di UNP, maka dibuat kerskor pemikiran seperti yang ada di atas.

Hipotesis Berdasarkan paparan teori dan kerskor berpikir diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UNP Kediri.

BAB III METODE PENELITIAN Variabel Penelitian Identifikasi Variabel Penelitian Menurut (Sugiyono, 2017) "Variabel penelitian dimaksud sebagai obyek kegiatan yang telah ditentukan dalam suatu penelitian guna mendapatkan suatu hasil laporan penelitian yang kemudian akan ditarik kesimpulan diakhir dalam tahap penelitian".

Berdasarkan pengertian diatas, dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu: Variabel Independen / Bebas Variabel independen/bebas merupakan suatu variabel dimana nantinya dapat mempengaruhi nilai ukur dalam suatu penelitian, sehingga hasil nilai tersebut menjadi sebab terjadinya sebuah masalah. "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya sebab perubahan penelitian sehingga adanya atau timbulnya variabel terikat" (Sugiyono, 2017). Variabel independen/bebas dalam penelitian ini adalah media audiovisual (X). Variabel Dependen / Terikat "Variabel dependen / terikat merupakan suatu variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas" (Sugiyono, 2017).

Variabel dependen/terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan shooting Tim Putri UKM Basket(Y).

Definisi Operasional Penafsiran seseorang tentang suatu istilah sering berbeda-beda, sehingga bisa menimbulkan suatu kekeliruan dan kesalahan penafsiran istilah-istilah dalam penelitian ini, oleh karena itu penulis menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut: Media Audiovisual Media audiovisual merupakan media yang dapat dilihat dan dapat didengar. Dalam hal ini adalah media rekaman contoh gerakan yang harus dilakukan atlet melalui CD interaktif yang ditampilkan dengan CD player atau komputer. Keterampilan Shooting Keterampilan shooting merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien dalam melakukan shooting dalam permainan bolabasket, sehingga menjadi unsur terpenting dan harus dikuasai oleh setiap atlet.

Pendekatan dan Teknik Penelitian Pendekatan Penelitian Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dimana menurut (Sugiyono, 2017) Metode kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, serta digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data tersebut menggunakan instrument penelitian, analisis bersifat kuantitatif atau statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik Penelitian Teknik penelitian ini pada dasarnya menegaskan cara meninterpretasikan hasil pemikiran.

Pada penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan bentuk rancangan one-group pretest-posttest design yang digambarkan sebagai berikut. Penelitian eksperimen menggunakan metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan dalam penelitian ini merupakan one-group pretest-posttest (Arikunto, 2010). Gambar 3.1

Desain Penelitian (Arikunto, 2010) Keterangan : Q1 : tes awal yang dilakukan sebelum subjek mendapatkan perlakuan (treatment) X : perlakuan (treatment) menggunakan audiovisual Q2 : tes terakhir yang dilakukan setelah subjek mendapatkan perlakuan eksperimen

PERIODISASI _FASE **PERSIAPAN UMUM** __ _MAKRO __ _Bulan Ke-1 _Bulan Ke-2 __
_MIKRO __ _Minggu ke-1 _Minggu ke-2 _Minggu ke-3 _Minggu ke-4 _Minggu ke-5
_Minggu ke-6 _Minggu ke-7 _Minggu ke-8 __ _Pertemuan Ke __ _1 _2 _3 _4 _5 _6 _7 _8
_9 _10 _11 _12 _13 _14 _15 _16 _A. Teknik Latihan Shooting _1. _Lie-Down Sit Shoot _
_v __ _v __ _v __ _v __ _v __ _2. _Wave Squat Shoot __ _v __ _v __ _v __ _v __ _v __ _3.
_3-Side Set-Shoot __ _v __ _v __ _v __ _v __ _B. Treatment __1.

_Audiovisual dengan konsep BEEF __ _v __ _v __ _v __ _v __ _v __ _v __ _C. Test __1. _Pre
Test _v __ _2. _Post Test __ _v __

Keterangan : Periodisasi adalah suatu perencanaan latihan dan kompetisi (pertandingan / perlombaan) yang disusun sedemikian rupa sehingga kondisi puncak (peak performance) dapat dicapai pada waktu (tanggal) yang ditetapkan / direncanakan sebelumnya.

Suatu periodisasi terdiri dari : Periode Persiapan Tahap Persiapan Umum (TPU) Tahap Persiapan Khusus (TPK) Periode Kompetisi Tahap Pra Kompetisi Tahap Kompetisi Periode Transisi (Pemulihan) Siklus Makro dan Makro Makro : Program latihan yang dibagi menjadi program latihan Bulanan Mikro : Program latihan yang dibagi menjadi program latihan Mingguan Teknik Shooting Lie-Down Sit Shot Tujuan : Meningkatkan power lengan, kekuatan otot perut, koordinasi mata tangan, dan akurasi shooting. Wave Squat Shoot Tujuan : Meningkatkan kekuatan tumpuan, power lengan, dan kemampuan teknik shooting. Mengambil posisi Shooting 3-Side Set-Shoot Tujuan : Meningkatkan koordinasi mata-tangan, power lengan, dan kemampuan teknik set-shoot.

Treatment Audiovisual dengan konsep BEEF Tujuan : Untuk menambah keterampilan shooting pada Tim Putri UKM Basket Pelaksanaan : Dilaksanakan sebanyak 7 kali pertemuan para peserta memasuki ruangan yang telah disediakan laptop, LCD dan video cara melakukan shooting yang baik dan benar, adapun judul-judul videonya seperti: shooting bolabasket Teknik BEEF, Tricky Trick- jadi sharp shooter, Tutorial Basket "shooting", Teknik shooting dalam basket, Tutorial shooting Basketball with theory BEEF, Use the BEEF method to teach better Basketball, Basketball: B.E.E.F.- The Proper Way to Shoot a Basketball. Setelah menerima video shooting, Tim Putri berpindah kelapangan untuk diberikan latihan shooting dengan video yang telah mereka saksikan.

Tabel 3.2

Treatment Penelitian Pertemuan _Audiovisual dan Teknik Latihan _Praktek Shooting _
_Pertemuan 1 _shooting bolabasket Teknik BEEF Lie-Down Sit Shot (lihat catatan 1)
_Lie-Down Sit Shot Melakukan 10 kali free throw _Pertemuan 2 _Tricky Trick- jadi sharp
shooter 3-Side Set-Shoot (lihat catatan 2) _3-Side Set-Shoot Melakukan 10 kali free
throw _Pertemuan 3 _Tutorial Basket "shooting" Wave Squat Shoot (lihat catatan 3)
_Wave Squat Shoot Melakukan 10 kali free throw _Pertemuan 4 _Teknik shooting
dalam basket Lie-Down Sit Shot (lihat catatan 1) _Lie-Down Sit Shot Melakukan 10 kali
free throw _Pertemuan 5 _Tutorial shooting Basketball with theory BEEF 3-Side
Set-Shoot (lihat catatan 2) _3-Side Set-Shoot Melakukan 10 kali free throw _
_Pertemuan 6 _Use the BEEF method to teach better Basketball Wave Squat Shoot (lihat
catatan 3) _Wave Squat Shoot Melakukan 10 kali free throw _Pertemuan 7 _Basketball:
B.E.E.F.-

The Proper Way to Shoot a Basketball Lie-Down Sit Shot (lihat catatan 1) _Lie-Down Sit
Shot Melakukan 10 kali free throw _ Catatan : Catatan 1 : Altet bolabasket berbaring
saat menerima bola dari pengumpan. Altet melakukan shooting dengan posisi duduk
dari posisi berbaring ke penerima/pengumpan bola. Kemudian altet berbaring lagi
untuk menerima bola dari pengumpan. Latihan shooting dilakukan dengan awalan yang
cepat (maksimal 5 detik) dengan intensitas 50%-80% repetisi maksimal dan waktu
istirahat 2 menit. Altet bolabasket berbaring saat menerima bola dari pengumpan.

Altet melakukan shooting dengan posisi duduk dari posisi berbaring ke
penerima/pengumpan bola. Kemudian altet berbaring lagi untuk menerima bola dari
pengumpan. Latihan shooting dilakukan dengan awalan yang cepat (maksimal 5 detik)
dengan intensitas 50%-80% repetisi maksimal dan waktu istirahat 2 menit. Catatan 2 :
Altet bolabasket terbagi menjadi 3 barisan. Setelah aba-aba setiap altet melakukan
set-shoot dengan jarak yang telah ditentukan. Setelah melakukan shooting, altet
melakukan rebound bola yang telah di-shoot dan mengoper bola ke barisan sebelah
kanan/barisan depannya.

Setelah mengoper bola, altet berlari ke barisan sebelah kanan/barisan depannya untuk
menunggu antrian shooting. Barisan yang menerima bola melakukan shooting seperti
altet yang sebelumnya. Latihan shooting dilakukan dengan awalan cepat (maksimal 5
detik) dengan intensitas 50%-80% repetisi maksimal dan waktu istirahat 2 menit.
Catatan 3 : Altet bolabasket melompat ke depan dengan membentuk sudut lutut
sebesar 90°. Melompat lagi dengan kedua kaki dan membentuk sudut 130°. Dilanjutkan
dengan shooting tanpa melompat. Latihan shooting dilakukan dari titik free throw
dengan intensitas 70%-100% repetisi maksimal dan waktu istirahat 2 menit.

Test Pre Test Melakukan free throw sebanyak 10 kali percobaan Post Test Melakukan free throw sebanyak 10 kali percobaan Tempat dan Waktu Penelitian Tempat Penelitian Tempat penelitian dilaksanakan dilapangan bolabasket Universitas Nusantara PGRI Kediri (Kampus 1). Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan izin dari Pembina UKM Basket Universitas Nusantara PGRI Kediri. Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan setelah berkonsultasi dengan Dosen Pembimbing. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada saat Tim UKM Basket latihan yaitu : pukul 16.00- selesai, pada hari Senin dan Rabu tanggal 29,1,6,8,13,15,20,22,27 Desember 2021, bertempat di lapangan Basket Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Populasi dan Sampel Populasi Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010). Apabila seorang ingin meneliti semua yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya disebut penelitian populasi. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Tim Putri UKM Basket Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berjumlah 15 orang. Sampel merupakan wakil dari populasi atau sebagian yang diteliti (Arikunto, 2010). Jadi yang dimaksud sampel dalam penelitian ini adalah sebagian individu yang mempunyai sifat sama untuk diselidiki dan dapat mewakili seluruh populasi.

Metode pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik total sampling karena jumlah populasi yang sedikit sehingga peneliti menjadikan semua populasi menjadi sampel. Kriteria pengambilan sampel sebagai berikut : sampel pada penelitian ini merupakan Tim Putri UKM Basket di UNP Kediri yang berjumlah 15 orang. Instrumen Penelitian Pengembangan Instrumen Menurut (Arikunto, 2010) Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian baik pretest maupun posttest yang menggunakan suatu instrument yaitu media audiovisual dan tes shooting.

Tes shooting dengan menggunakan media audiovisual pada Tim Putri UKM Basket di UNP Kediri bertujuan untuk mengukur keterampilan shooting. Tahapan Persiapan Tes Menyediakan tempat untuk menonton video yang telah disiapkan selama 10 menit Tes shooting dengan menembakkan bolabasket sebanyak 10 kali percobaan ke dalam ring basket Tempat Ruang kelas dan Lapangan Basket UNP Kediri. Alat-alat yang digunakan Bolabasket, peluit, alat tulis, LCD, laptop. Tahap Pelaksanaan Tes Tujuan Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur keterampilan dalam melakukan shooting.

Pelaksanaan Tes Peserta memasuki ruangan yang telah disediakan Lalu peserta bersiap

untuk melihat atau menonton video latihan shooting dengan konsep BEEF Setelah menonton video tersebut, peserta langsung mempraktikkannya di lapangan basket Peserta berdiri dibelakang garis free throw Pada aba-aba "SIAP" peserta bersiap memegang bola Pada aba-aba "YA" peserta segera melakukan shooting atau menembakan bolabasket ke dalam ring selama 10 kali percobaan. Gambar. 3.2 Shooting Bolabasket (Hendra Mashuri, 2017) Tahap penilaian Penilaian ini diberikan berdasarkan acuan rubrik yang sebelumnya sudah dibuat oleh peneliti dan divalidasi oleh 2 orang ahli praktisi dalam bolabasket.

Ada 10 kali kesempatan menembak bolabasket ke dalam keranjang dengan kriteria penilaian yang akan digunakan untuk tes shooting sebagai berikut: Tabel 3.3 Indikator Penilaian No _Indikator _Nilai _1 _Jika teknik benar dan bola masuk _3 _2 _Jika teknik salah dan bola masuk atau Jika teknik benar dan bola tidak masuk _2 _3 _Jika teknik salah dan bola tidak masuk _1 _ _ Setelah altet memperoleh skor maka skor tersebut diolah menjadi sebuah nilai akhir altet melalui rumus sebagai berikut: Tabel 3.4

Norma Penilaian No _Katagori _Nila Akhir _1 _Baik Sekali _81 – 100 _2 _Baik _61 – 80 _3 _Sedang _41 – 60 _4 _Kurang _21 – 40 _5 _Kurang Sekali _0 – 20 _ _ Validitas dan Reliabilitas Instrumen Uji Validitas Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen. Suatu intrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi dan sebaliknya intrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah Uji Reliabilitas Reliabilitas merupakan bahwa suatu istrumen yang cukup kuat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena istrumen sudah baik. Apabila datanya memang sudah benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama.

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data agar nantinya dapat diolah dan data-data yang diperoleh sesuai dengan masalah yang diteliti dilapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah data pretest dan data posttest yang sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan tes shooting dengan penambahan media audiovisual melalui laptop yang telah diisi CD atau video konsep-konsep melakukan latihan shooting dalam permainan bolabasket yang benar dan mengevaluasi pembenaran mereka, sehingga dapat melihat cara-cara dan posisi tubuh saat melakukan shooting yang baik dan benar dengan konsep seperti (BEEF), sebelum peserta memulai menembak bola kering basket. Teknik Analisis Data Setelah seluruh data pengetestan terkumpul maka Iskorh berikutnya adalah mengumpulkan data, kemudia melakukan pengelolaan analisis data sesuai dengan tujuan peneliti.

Pengumpulan, pengelolaan dan penganalisisan data dimaksud untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UKM Basket di UNP Kediri, untuk itu dalam penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut : Uji Normalitas Penelitian ini menggunakan uji normalitas data dengan menggunakan rumus Kolmogorov smirnov melalui perhitungan komputer program SPSS 23. Jika signifikan dibawah 0,05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.

Jika signifikan diatas 0,05 berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal. Uji Homogenitas Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogen tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama dalam penelitian. Untuk menguji homogenitas data dalam penelitian ini digunakan uji F dari data pretest pada kedua kelompok dengan menggunakan komputer program SPSS 23.

Uji Hipotesis Ho : tidak ada pengaruh yang signifikan setelah diberi latihan dengan metode pengulangan (drill) melalui audiovisual terhadap peningkatan keterampilan shooting pada Tim Putri UKM bolabasket di UNP Kediri. Ha :: ada pengaruh yang signifikan setelah diberi latihan dengan metode pengulangan (drill) melalui audiovisual terhadap peningkatan keterampilan shooting pada Tim Putri UKM bolabasket di UNP Kediri. Kaidah Uji-t : Ho : $\mu_1 = \mu_2$ Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan dari latihan yang diberikan. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t dua sampel berkorelasi dengan bantuan SPSS 23.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berarti ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan latihan dengan metode pengulangan (drill) melalui audiovisual terhadap keterampilan shooting pada Tim Putri UKM bolabasket di UNP Kediri. Untuk mengetahui persentase peningkatan setelah diberi perlakuan digunakan persentase peningkatan dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno, 1991): Presentase peningkatan = $\frac{\text{Mean Posttest} - \text{Mean pretest}}{\text{Mean pretest}} \times 100\%$ Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS 23 yaitu dengan membandingkan mean antara tes awal (pretest).

Apabila nilai Phitung lebih kecil dari Ptabel maka Ha ditolak, jika Phitung lebih besar dibanding Ptabel maka Ha diterima. Adapun rumus yang digunakan : $T = \frac{MD}{\sqrt{\frac{d^2}{N}}}$ Keterangan : MD = Mean dari defiasi (d) antara Pretest dan Posttest $d^2 = \frac{\text{Jumlah defiasi kuadrat dari pasangan}}{N}$ N = Jumlah pasangan subyek $\sigma = \frac{\text{Sigma}}{\text{jumlah}}$

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Deskripsi Data Variabel Penelitian ini dilakukan pada atlet Ukm Bolabasket di UNP Kediri yang dilaksanakan awal pretest pada tanggal 29 November dan diakhiri posttest pada tanggal 27 Desember.

Setelah dilaksanakan penelitian dan memperoleh data yang meliputi variabel bebas dan variabel terikat yaitu sebagai berikut: Variabel Independen / Bebas Variabel bebas dalam penelitian ini tidak diambil data karena variabel bebas merupakan variabel perlakuan terhadap sampel sehingga tidak ada data yang dikumpulkan. Variabel bebas dalam bentuk treatment berupa media audiovisual. Variabel Dependen / Terikat Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan shooting Tim Putri Ukm basket UNP. Nilai keterampilan shooting dilakukan dengan melakukan tes shooting freethrow dengan peraturan yang sudah ditetapkan pada bab III, nilai test dilakukan dengan menggunakan dua teknik, yaitu pretest dan posttest.

Deskripsi statistic pretest dan posttest keterampilan shooting bolabasket Tim Putri Ukm basket UNP disajikan pada tabel 4.1 sebagai berikut : Tabel 4.1 Hasil pretest dan posttest keterampilan shooting bolabasket _N _Minimum _Maximum _Sum _Mean _Std. Deviation __Pretest Posttest Valid N (listwise) _15 15 15 _37 60 _63 90 _782 1074 _52.13 71.60 _8.790 10.329 __Sumber: Output SPSS versi 23, data diolah Diagram batang pretest dan posttest keterampilan shooting bolabasket di Tim Putri Ukm basket UNP disajikan pada gambar sebagai berikut : / Gambar 4.1

Diagram batang pretest dan posttest keterampilan shooting bolabasket Analisis Data Prosedur Analisis Data Prosedur analisis data pada penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas sebagai persyaratan untuk melakukan uji t untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan membuktikan hipotesis yang disusun. Untuk proses analisis data normalitas, uji homogenitas dan uji t dilakukan dengan menggunakan jasa komputer program SPSS 23. Hasil Analisis Data Uji Normalitas Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-smirnov dan dalam perhitungan dibantu program SPSS 23 dengan tarif signifikasi 5%.

Dengan ketentuan pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu : Jika nilai signifikan dibawah 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Jika nilai signifikan diatas 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut. Tabel 4.2 hasil data uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test __ _Pretest _Posttest _N _15 _15 _Normal Parametersa _Mean _52.13 _71.60 __ _Std. Deviation _8.790 _10.329 __ _Most Extreme Differences _Absolute _139 _139 __ _Positive _117 _139 __ _Negative _139 _131 _ _Kolmogorov-Smirnov Z _539 _537 __ _Asymp. Sig. (2-tailed) _933 _935 __ sumber: Output SPSS versi 23, data diolah Dari data hasil pengujian normalitas yang telah

dilakukan diketahui bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) dari masing-masing data adalah 0,933 dan 0,935. Berdasarkan ketentuan apabila nilai Asymp. Sig.

(2-tailed) > 0.05 maka dapat diartikan bahwa populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan data pada tabel 4.2 tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Homogenitas Pada penelitian ini uji homogenitas merupakan uji prasyarat untuk menentukan kesamaan dari kelompok sampel yang diambil. Atau dengan kata lain uji homogenitas dapat diartikan juga sebagai cara yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kemiripan yang dimiliki.

Uji Homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene's test, dengan memperoleh taraf signifikan sebesar 5% dengan bantuan program SPSS 23. Berikut data uji homogenitas adalah sebagai berikut: Tabel. 4.3 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances. Hasil Levene Statistic df1 df2 Sig. .931 1 28 .343. Sumber: Output SPSS versi 23, data diolah. Berdasarkan data tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa pada hasil uji pretest dan posttest keterampilan shooting Tim Putri Ukm basket memiliki nilai sebesar 0,343 > 0,05 yang berarti jika nilai Signifikansi hitung lebih besar dari 0,05 maka data tersebut memiliki kesamaan atau tingkat signifikan varian uji homogenitas. Uji Hipotesis Hipotesis dalam penelitian ini di uji menggunakan analisis uji t, dimana paired t test (df=n-1) dengan menggunakan bantuan SPSS 23.

Sehingga hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini berbunyi "Ada pengaruh signifikan yang terjadi setelah diberi latihan dengan metode pengulangan (drill) melalui audiovisual terhadap peningkatan keterampilan shooting pada Tim Putri Ukm bolabasket di UNP Kediri". Sehingga dinyatakan signifikan jika nilai sig yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 (Sig <0.05). berdasarkan hasil analisis tersebut kemudian diperoleh data pada tabel 4.4 dibawah sebagai berikut : Jika Sig < 0,05 / THitung > Ttabel = Maka terdapat pengaruh Jika Sig > 0,05 / THitung < Ttabel = Maka tidak terdapat pengaruh. Tabel 4.4 Uji t Coefficients a. Model Unstandardized Coefficients Standardized Coefficients t Sig.

B Std. Error Beta 1 (Constant) 21.680 9.978 2.173 .049 Pretest .958 .189 .815 5.069 .000 a. Dependent Variable: Posttest .000 < 0,05 5,069 > 2,179. Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, sementara pada hasil posttest rata-rata nilai yang di peroleh sebesar 5,069 dimana 5,069 > 2,179.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima karena ada pengaruh yang signifikan setelah diberi latihan dengan metode pengulangan (drill) melalui audiovisual terhadap peningkatan keterampilan shooting pada Tim Putri Ukm bolabasket di UNP Kediri.

Interprestasi Hasil Analisis Data Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari latihan visualisasi melalui media video terhadap peningkatan shooting pada Tim Putri Ukm basket UNP, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan Tim Putri dalam memahami suatu konsep yang abstrak dengan lebih mudah, sehingga Tim Putri Ukm bolabasket UNP lebih dapat ingat dengan pelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program komputer SPSS 23, Tim Putri Ukm basket UNP memiliki tingkat signifikan sebesar 0,933 pada pretest dan posttest 0,935 pada tingkat signifikan uji normalitas yang mana $0,933 > 0,05$ dan $0,935 > 0,05$ jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas memiliki tingkat signifikan sebesar 0,343 yang mana hasil tersebut lebih dari ($>$) taraf signifikan 0,05. Dalam standar tingkat signifikan uji homogenitas data tersebut memiliki kesamaan atau tingkat signifikan varian.

Dan pada hasil perolehan Uji t nilai signifikan pretest sebesar 0,000 yang mana skor tersebut lebih kecil dari ($<$) taraf signifikan 0,005 dan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 5,069 yang mana nilai tersebut lebih besar dari ($>$) t tabel 2,179. Sehingga hipotesis H_a diterima karena memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan shooting Tim Putri Ukm bolabasket UNP setelah di berikannya latihan dengan menggunakan media audiovisual berupa video shooting bolabasket. Pembahasan Berdasarkan paparan teori dan kerskor berpikir diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri UNP Kediri.

Karena pada saat melaksanakan penelitian para atlet bersungguh-sungguh untuk melakukan treatment yang peneliti lakukan disana dan juga melakukan latihan shooting terus-menerus sehingga para atlet bisa melakukan keterampilan shooting dengan baik dan dapat memaksimalkan diri mereka saat melakukan shooting didalam permainan bolabasket. Menurut (Sukadiyanto, 2005) Menerskorn bahwa dengan adanya prinsip latihan maka suatu proses akan merubah kearah yang lebih baik sehingga dapat memaksimalkan keterampilan. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh latihan dengan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri Ukm basket UNP di Kota Kediri yang terdiri dari 15 orang.

Sebelum melakukan uji hipotesis, Iskorh yang lebih dulu dilakukan adalah melakukan uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan tes awal, lalu pemberian tindakan media audiovisual shooting bolabasket, kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui adanya pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar shooting bolabasket pada

Tim Putri Ukm basket UNP. Sebelum dilakukan uji t, Iskorh awal dalam melakukan sebuah penelitian adalah menguji normalitas data, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah rumus kolmogrov-smirnov.

Hasil penelitian pada tingkat signifikan uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data yang akan diuji telah berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama dalam penelitian, uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji F dari data pretest. Sementara pada uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki kesamaan atau tingkat signifikan varian. Selanjutnya adalah uji hipotesis, Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan dari latihan yang diberikan.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji t dua sampel berkorelasi, uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t. Analisis yang ditunjukkan uji t menyimpulkan ada pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar dengan adanya media audio.

BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN Simpulan Penerapan pembelajaran menggunakan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri Ukm basket UNP dapat meningkatkan hasil belajar. Dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu tentang Pengaruh Latihan Dengan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Shooting Tim Putri Ukm Basket UNP, dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan Media Audiovisual terhadap hasil Pretest dan Postest Tim Putri Ukm Basket UNP. Implikasi Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil data penelitian pengaruh latihan dengan media audiovisual terhadap keterampilan shooting Tim Putri Ukm basket UNP, penelitian ini menggunakan SPSS 23 yang mana digunakan dalam menghitung rata-rata dari pretest dan postest yang telah dikumpulkan peneliti guna mengevaluasi tingkat perkembangan Tim Putri Ukm basket UNP dalam menambah keterampilan atau meningkatkan kemampuan Tim Putri Ukm basket UNP dalam melakukan shooting dengan memperhatikan cara shooting serta posisi tubuh saat melakukan shooting bolabasket.

Sehubungan dengan hal ini maka peneliti dapat memberikan implikasi, adapun implikasi penelitian antara lain : Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih dan menentukan latihan yang tepat khususnya untuk meningkatkan kelincahan serta ketepatan shootin. Sebagai rekomendasi untuk pelatih atau Ketua umum Ukm basket bahwa dalam latihan kelincahan dengan metode media audiovisual memiliki variasi dalam memprakikkannya seperti dengan pretest serta protest sehingga nantinya pelatih maupun para altet basket mengetahui tingkat perkembangan yang terjadi setelah menggunakan media audiovisual sebagai tambahan media pembelajaran shooting dalam bolabasket.

Keterbatasan Penelitian Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tetap tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu : Dalam penelitian ini subjek yan di teliti masih sangat sedikit, sebatas pada Tim Putri Ukm basket UNP berjumlah 15 orang. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil penelitian pada saat tes kelincahan shootin seperti kondisi tubuh, faktor psikolois dan lain sebagainya. Saran Untuk Ukm bolabasket UNP supaya terus berlatih dengan giat dan sungguh-sungguh, serta berusaha meningkatkan kemampuannya dalam bolabasket agar dapat mencapai prestasi yang maksimal.

Bagi pelatih serta ketua umum Ukm bolabasket agar kedepannya memberikan program latihan yang efektif dan seefisien mungkin pada para anggota Ukm bolabasket UNP, serta diharap mampu memberikan model latihan yang bervariasi dan ter program dengan baik khususnya program latihan untuk meningkatkan kemampuan dalam

bermain bolabasket. Untuk penelitian selanjutnya agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam mengembskorn penelitian ini dengan menambahkan objek serta subjek yang di teliti atau dapat mampu menambahkan fokus penelitian dalam tahapan atau teknik analisis lain yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan shooting bolabasket. Untuk penelitian selanjutnya diharap dapat menggunakan metode analisis yang lebih bervariasi, tidak hanya berdasarkan teknik shooting saja.

INTERNET SOURCES:

<1% - <https://ayhaalways.blogspot.com/2011/>
<1% -
<https://rathey91.wordpress.com/2011/09/21/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-pertumbuhan-dan-perkembangan-makhluk-hidup/>
<1% -
<https://2011perikananb.wordpress.com/2014/03/25/kelompok-9-proses-adopsi-dan-inovasi/>
<1% -
http://andrisetiyawahyudi-fkp.web.unair.ac.id/artikel_detail-233625-FILSAFAT%20ILMU-ONTOLOGI,%20EPISTEMOLOGI%20DAN%20AKSIOLOGI.html
<1% - <http://1989maradonasirajuddin2013.over-blog.com/>
<1% -
<https://guru.berkasedukasi.com/2019/09/buku-guru-pjok-kelas-6-sd-k13-pdf.html>
<1% -
<https://docobook.com/pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan4414a6765a9c64b8cf9b7dbf6a1d898c32306.html>
<1% - <https://www.taipofc.com/category/cabang-olahraga-dunia/>
<1% - <https://id.scribd.com/doc/192910234/7-Pjok-Buku-Siswa>
<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/78030206.pdf>
<1% -
<https://www.kompasiana.com/nabilahzahidah6442/60f266bb152510125170d572/situasi-dan-kondisi-indonesia-selama-pandemi-covid-19>
<1% - <https://www.scribd.com/document/362245452/Document>
<1% -
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Penggunaan%20Media%20Audio%20Visual%20dalam%20Menunjang%20Pembelajaran.pdf>
<1% - <https://drusminto.blogspot.com/>
<1% -

<https://www.slideshare.net/OktaMilatina/sistem-panca-indra-mata-dan-hidung-29>
<1% -
<https://www.scribd.com/document/332876604/Jurnal-Alwatzikhoebillah-Vol-2-No-2-Tahun-2016>
<1% - <https://id.scribd.com/doc/290698417/Abstrak-2010>
<1% - <https://ganesasportclubcommunication.blogspot.com/>
<1% - <https://mayatiara91.blogspot.com/2021/10/tolak-peluru.html>
1% -
<https://tugasmakalahkelas.blogspot.com/2018/08/contoh-makalah-tentang-lay-up-dan.html>
<1% - <https://www.indosport.com/peraturan-olahraga>
<1% - <https://id.scribd.com/doc/93990989/BSE-Penjas-Kelas-8>
<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/33513542.pdf>
<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/223126871.pdf>
<1% - <https://munikasulistiawati.wordpress.com/author/munikasulistiawati/>
<1% - <https://id.scribd.com/doc/284129826/Penjasorkes-SMA-Kls-XII>
<1% -
<https://saladinsportedu.blogspot.com/2017/07/pengertian-atau-arti-makna-olahraga.html>
<1% -
<https://id.scribd.com/doc/47706529/PERATURAN-LOMBA-ATLETIK-IAAF-2006-2007>
<1% -
<https://jasmanipedia.blogspot.com/2019/09/teknik-dasar-permainan-bola-basket.html>
<1% - <https://www.calameo.com/books/000704307fbfd761d41b8>
<1% -
<https://aldama88.blogspot.com/2014/11/teknik-renang-gaya-bebas.html?view=classic>
<1% -
<https://dokumen.pub/metodologi-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-penelitian-tindakan-kelas-dalam-pendidikan-olahraga.html>
<1% - <https://id.quora.com/Apa-dampak-virus-corona-terhadap-usaha-bisnismu>
<1% -
<https://www.scribd.com/document/452968847/Bahan-Ajar-Beda-Kisi-kisi-UP-docx>
<1% - <https://idoc.pub/documents/penjaskes-eljq9komgv41>
<1% - <http://sportasaintika.ppj.unp.ac.id/index.php/sporta/article/view/56>
<1% - https://105900076.blogspot.com/2013/09/proposal-penelitian_18.html
<1% -
<https://www.merdeka.com/jateng/6-jenis-media-pembelajaran-beserta-contoh-dan-manfaatnya-klm.html>
<1% -
<https://blogaritmaa.blogspot.com/2016/08/makalah-model-model-pembelajaran.html>

<1% - <https://www.scribd.com/document/432891199/bidang-1-pendidikan>
<1% - <https://www.researchgate.net/journal/MAENPO-2089-2314>
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/ozlj6e6y-sistem-informasi-pemesanan-tiket-onlin-e-di-bioskop-braga-21.html>
<1% - <http://repository.uinbanten.ac.id/7846/3/BAB%201%20ANAM.pdf>
<1% -
<https://www.slideshare.net/Abdhy88/skripsi-manajemen-pendidikan-ung-36039503>
<1% -
<https://123dok.com/document/zlg8nvry-pengaruh-latihan-positif-kemampuan-peserta-ekstrakurikuler-bolabasket-yogyakarta.html>
<1% -
<https://gudangskripsi-herys.blogspot.com/2011/01/efektivitas-vcd-sebagai-media.html>
<1% - <https://rolaangga.blogspot.com/2016/09/bola-basket-kepel-1a.html>
<1% - <http://repository.stei.ac.id/6645/2/BAB%201.pdf>
<1% -
<https://www.jatikom.com/pengertian-olahraga-bola-basket-ukuran-lapangan-teknis-dasar-sejarah-aturan/>
<1% -
<https://www.materiolahraga.com/2019/04/peraturan-permainan-bola-basket.html>
<1% -
<https://sandykaputra049.wordpress.com/2016/11/23/pengertian-peraturan-dan-teknik-permainan-bola-basket/>
<1% - <http://lib.unnes.ac.id/27539/1/6211412052.pdf>
<1% - <https://handi-skripsiku.blogspot.com/>
<1% - <https://masqoqo.com/cara-bermain-bola-basket/>
<1% -
<https://kebugarandanjasmani.blogspot.com/2015/12/pengertian-bola-basket-teknik-dasar.html>
<1% -
https://www.academia.edu/10594178/PERATURAN_PERTANDINGAN_SEPAK_BOLA_RAIN_AWE_CUP
<1% -
<https://123dok.com/document/zxvovevy-perbedaan-keterampilan-bolabasket-keterampilan-pengamatan-ekstrakurikuler-bolabasket-yogyakarta.html>
<1% - <https://bolabasket.web.id/cara-menggiring-bola>
<1% -
<https://helmysuhendar.blogspot.com/2013/04/permainan-bola-besar-bola-kecil.html>
<1% - <https://antonduniabola.blogspot.com/>
<1% -

<https://adoc.pub/pendekatan-pembelajaran-pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kese.html>

<1% - <https://www.materiolahraga.com/2019/03/teknik-shooting-bola-basket.html>

<1% -

<https://bolabasketmm3.blogspot.com/2013/08/bola-basket-bola-basket-adalah-suatu.html>

<1% - <https://zenithkatsu.blogspot.com/>

<1% - <https://rolaangga.blogspot.com/2016/09/bola-basket-kepel-1b.html>

<1% - <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/download/790/735>

<1% -

<https://123dok.com/document/qo3og1jq-pengaruh-bermain-terhadap-kemampuan-shooting-peserta-ekstrakurikuler-bolabasket.html>

<1% - <https://repository.unja.ac.id/14662/5/BAB%20II.pdf>

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/zkwdej8z-perbedaan-efektivitas-latihan-interval-dan-latihan-fartlek-dalam-meningkatkan-daya-tahan-kardiovaskuler-pada-pemain-basket-putra-usia-16-17-tahun.html>

<1% -

<https://123dok.com/document/q06p6olq-perbedaan-keefektifan-langsung-permainan-bolabasket-ekstrakurikuler-bolabasket-alloysius.html>

<1% - https://www.academia.edu/34712297/BAB_II_KAJIAN_PUSTAKA

<1% - <https://repository.unja.ac.id/15549/5/BAB%20II.pdf>

<1% - <https://brainly.co.id/tugas/16875150>

<1% - <https://infoskripsi.blogspot.com/2013/05/skripsi-olahraga.html>

<1% - <https://vitalutfiah.blogspot.com/2012/11/sepak-bola.html>

<1% - <https://bolabasket.web.id/istilah-istilah>

<1% - <https://id.scribd.com/doc/305488715/ULANGAN-AKHIR-SEKOLAH-PENJASKES>

<1% -

<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2017/10/02/latihan-soal-prinsip-yang-perlu-diperhatikan-dalam-pembelajaran/>

<1% -

<https://id.scribd.com/doc/102499636/BukuBse-belajarOnlineGratis-com-Penjaskes-Smp-Ix-Mohammad-Ali-Mashar-1>

<1% -

http://pustaka.unp.ac.id/file/abstrak_kki/abstrak_SKRIPSI/02_ARYULIENDRI_47339_6152_2012.pdf

<1% -

<https://yuanmedia1.blogspot.com/2020/03/mengenal-komponen-komputer-beserta.html>

<1% -

<https://123dok.com/document/6qm9dd5y-hubungan-tingkat-kesegaran-jasmani-kemampuan-mojosongo-surakarta-pelajaran.html>

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/dy4k6580q-shooting-under-ring-komponen-pendukung-keberhasilan-shooting.html>

<1% - <https://id.scribd.com/doc/73719887/i>

1% -

<https://carabasketku.blogspot.com/2018/02/latihan-dasar-dalam-permainan-bola.html>

<1% -

<https://adoc.pub/mts-kelas-ix-pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan-3-pen.html>

<1% -

<https://kampoengilmu.com/teknik-dasar-bola-basket/teknik-menembak-bola-basket/>

<1% -

<http://repository.iainpurwokerto.ac.id/2464/1/BUKU%20IMPLEMENTASI%20PENDIDIKAN%20KARAKTER.pdf>

<1% -

<https://123dok.com/document/zww2w10q-pengaruh-permainan-terhadap-kemampuan-shooting-bolabasket-sedayu-kabupaten.html>

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/7qv9w3gdy-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-shooting.html>

<1% - <http://digilib.uinsby.ac.id/2911/5/Bab%202.pdf>

<1% - <https://www.uph.edu/id/our-graduates/aw>

<1% - http://etheses.uin-malang.ac.id/1220/6/10410170_Bab_2.pdf

<1% - <http://semnas.fdi.or.id/wp-content/uploads/2017/02/KEP-03-Hasan-Basri.pdf>

<1% -

<https://suwardilubis.blogspot.com/2016/01/efek-media-massa-terhadap-budaya.html>

<1% - <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4307-M1.pdf>

<1% -

<https://mustafatanjong.blogspot.com/2016/12/makalah-konsep-dasar-pengembangan-media.html>

<1% -

<https://yendrapatrial.blogspot.com/2012/11/merancang-media-pembelajaran.html>

<1% - <https://pradipha.blogspot.com/2012/01/makalah-komunikasi.html>

<1% -

<https://nadyaullilazmi13.blogspot.com/2015/05/menguasai-pembelajaran-melalui-media.html>

<1% -

<https://friskaastriansah.wordpress.com/2015/04/10/alat-alat-visual-dalam-pembelajaran-ips-sd/>

<1% -

<https://adoc.pub/model-komunikasi-internal-pegawai-akademik-dalam-pelayanan-k.html>

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/qmw28e4z-proses-pengambilan-keputusan-decision-making-mahasiswa-untuk-kuliah-sambil-bekerja.html>

<1% -

<https://www.psikoterapis.com/files/download-ebook-psikologi-abnormal-gratis.pdf>

<1% -

<https://jkhellblog.wordpress.com/2013/05/29/evolusi-manusia-masa-depan-akibat-perkembangan-ipetekhidupan-manusia/>

<1% - <https://adoc.pub/hubungan-antarumat-dan-kebebasan-beragama.html>

<1% - <https://elqorni.wordpress.com/category/manajemen-organisasi/page/5/>

<1% -

<https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/fkip/article/download/291/174/1125>

1% - http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2019/14.1.01.09.0304.pdf

<1% -

<https://123dok.com/document/zkw6xn8z-pengaruh-penggunaan-audiovisual-peningkatan-keterampilan-mengikuti-ekstrakurikuler-negeri.html>

<1% - <https://core.ac.uk/display/144085621>

<1% - <https://www.examenscorriges.org/doc/113301.doc>

<1% - <https://www.researchgate.net/journal/JURNAL-PRESTASI-2549-9394>

<1% - <https://karyatulisku.com/contoh-penelitian-tindakan-kelas-ptk-sd/>

<1% - http://etheses.uin-malang.ac.id/2306/6/11520009_Bab_2.pdf

<1% - <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/download/2865/1712>

<1% - <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/download/324/315>

<1% - <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/472061/NDcyMDYx>

<1% -

<https://blog.kartunmania.com/2019/08/daftar-peringkat-sma-ma-terbaik-kota-cimahi-tahun-2019/>

<1% - <https://www.scribd.com/document/337061017/SENAPATI2012-pdf>

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/wynewl7y-ciri-ciri-media-pembelajaran-media-pembelajaran.html>

<1% - <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/download/123/149>

<1% -

<https://historyfileon.blogspot.com/2016/02/e-learning-edmodo-sebagai-media.html>

<1% - <https://dwinami.wordpress.com/author/dwinami/>

<1% -

<https://adoc.pub/penggunaan-media-pembelajaran-oleh-guru-pada-program-keahliah.html>

<1% -

https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1067/9/21214045_Anugrah_Rizki_BAB_III.pdf

<1% - <http://repository.unpas.ac.id/30235/8/BAB%20III.pdf>

<1% - <https://eprints.umm.ac.id/39855/4/jiptummpg-gdl-larasfaral-48909-4-babiii.pdf>

<1% - http://etheses.uin-malang.ac.id/2261/7/10520035_Bab_3.pdf

<1% - http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.04.0038.pdf

<1% - <http://repository.unpas.ac.id/30742/5/15%20BAB%20III.pdf>

<1% -

<https://adoc.pub/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-keberhasilan-usaha-pemegang-.html>

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/nq7l4mnoy-program-latihan-definisi-operasional.html>

<1% - <https://civitas.uns.ac.id/Nursevianams/>

<1% - <http://etheses.iainkediri.ac.id/163/4/BAB%203.pdf>

<1% -

https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1988/9/UNIKOM_21115193_FEBY%20WULANDAR%20SHIDDIQ_11.BAB%20III.pdf

<1% - <https://biounmuha.blogspot.com/2012/02/metodelogi-penelitian.html>

1% - <http://repository.unpas.ac.id/30149/8/BAB%20III.pdf>

<1% - <https://lahansawitku.blogspot.com/>

<1% -

<https://123dok.com/document/y96r19jy-pengaruh-model-pelatihan-korea-terhadap-prestasi-pelatda-panahan.html>

<1% - <http://repository.uinbanten.ac.id/2500/5/BAB%20III.pdf>

<1% - <https://abiyudhanugraha.weebly.com/pembinaan-peningkatan-prestasi.html>

<1% - <https://binsarind.wordpress.com/page/3/?like=1>

<1% - <https://adoc.pub/kamus-indonesia-inggris.html>

<1% - <https://www.scribd.com/document/339796064/Kelas-VII-PJOK-BS-pdf>

<1% -

<https://adoc.pub/seminar-nasional-keolahragaan-dan-workshop-neuromuscular-tap.html>

<1% - <https://adoc.pub/skk-migas-rombak-pejabat.html>

<1% - <http://repository.uinbanten.ac.id/3397/5/BAB%20III.pdf>

<1% -

<https://docobook.com/pengaruh-inovasi-produk-daya-tarik-iklan-dan-persepsi-harga.html>

<1% - <http://eprints.ums.ac.id/34036/11/06.%20BAB%20III.pdf>

<1% - <https://eprints.umm.ac.id/42666/4/BAB%20III.pdf>
<1% -
http://repository.unpkediri.ac.id/838/5/RAMA_86206_13101100126_0725076201_0714118403_03.pdf
<1% - <https://konsultasiskripsi.com/blog/page/226/>
<1% - <http://repository.um.ac.id/view/year/2018.html>
<1% - <https://aldama88.blogspot.com/2014/11/#!>
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/6qm8kgk8z-tes-konsentrasi-tes-grid-concentrasi-tes-shooting.html>
<1% - <http://digilib.uinsby.ac.id/805/4/Bab%203.pdf>
<1% - <https://adoc.pub/modul-guru-pembelajar-slb-tunarungu.html>
<1% -
http://repositori.unsil.ac.id/613/6/10_Bab_III_baru3%5B1%5D%20MICROSOP%20NINDI.pdf
<1% - <https://widyagus.blogspot.com/2012/11/intrumen-penelitian.html>
<1% - <https://anggawipat24.wordpress.com/blog/page/5/>
<1% - http://eprints.undip.ac.id/40650/3/BAB_III.pdf
<1% - <https://id.scribd.com/doc/300450138/4-Makalah-Fisika-pdf>
<1% - <https://issuu.com/ayep/docs/110211>
<1% -
<https://www.konsistensi.com/2013/07/uji-normalitas-rumus-kolmogorov-smirnov.html>
<1% -
<http://fe.unisma.ac.id/MATERI%20AJAR%20DOSEN/STATS/AriRiz/MA%20Kolmogorov%20Smirnov.pdf>
<1% -
https://www.academia.edu/38565607/Statistika_SPSS_Uji_Normalitas_Uji_Linieritas_dan_Uji_Independensi
<1% - <http://etheses.uin-malang.ac.id/972/8/07620016%20Bab%204.pdf>
<1% - <http://repository.unpas.ac.id/29797/7/BAB%203.pdf>
<1% -
http://www.yearbook2017.psg.fr/D6DA333/3_rumus-uji-hipotesis-perbandingan.pdf
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/zkkl7pmz-bab-makalah-penelitian-makalah-5.html>
<1% - <http://repository.radenintan.ac.id/2497/>
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/yd7dw3ly-pengaruh-latihan-skiping-terhadap-tinggi-loncatan-siswa-peserta-ekstrakurikuler-bola-voli-di-smp-negeri-1-srandakan-bantul.html>

<1% -
https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2199/4/T1_292008282_BAB%20III.pdf
<1% -
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/480/1/09-%20Korelasi%20Rank%20Spearman.pdf>
<1% - <http://digilib.upi.edu/digitalist.php?export=xml>
<1% - <http://digilib.uinsby.ac.id/12828/5/Bab%203.pdf>
<1% - http://repository.upi.edu/12930/6/S_JKR_0800744_Chapter3.pdf
<1% -
<https://docobook.com/pengaruh-pendekatan-bermain-dan-latihan-terhadap-kecakapan.html>
<1% - http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.01.0227.pdf
<1% -
<https://adoc.pub/keyword-the-teacher-learning-quality-and-the-achievement-stu.html>
1% - <http://etheses.iainkediri.ac.id/243/4/BAB%20III.pdf>
<1% -
https://disperindag.kepriprov.go.id/9qv_uji-normalitas-dengan-metode-liliefors_jWz3bwQ.pdf
<1% - <https://doczz.net/doc/148942/isbn-978-602-73404-1-1>
<1% - <https://docobook.com/pengaruh-sistem-pengukuran-kinerja.html>
<1% - http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/12.1.01.10.0385.pdf
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/z1dk7jez-pengaruh-metode-problem-solving-terhadap-hasil-belajar-siswa-kelas-xi-mia-man-rejotangan-pada-materi-aturan-pencacahan-institutional-repository-of-iain-tulungagung-3.html>
<1% - <https://karyatulisku.com/ccontoh-proposal-skripsi-kuantitatif/>
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/6qmk79z-analisis-perbandingan-average-abnormal-return-dan-average-trading-volume-activity-sebelum-dan-sesudah-peristiwa-pemilihan-umum-presiden-dan-wakil-presiden-tahun-2009-dan-2014-studi-pada-saham-sa.html>
<1% - <https://id.scribd.com/doc/147825899/Skripsi-Full-Text-perpus-Fix>
<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/228983895.pdf>
<1% -
<https://123dok.com/article/pengembangan-hipotesis-tinjauan-pustaka.yenmww1y>
<1% - http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/14.1.02.01.0381.pdf
<1% -
<https://123dok.com/article/hasil-penelitian-hasil-penelitian-dan-pembahasan.zgw1x328>
<1% -
<https://text-id.123dok.com/document/ozldwp6y-analisis-willingness-to-pay-wtp-pengu>

njung-terhadap-objek-wisata-kandis-sawahlunto-sumatera-barat.html
<1% - http://www.annualreport.psg.fr/NyFdm_rumus-analisa-data-deskriptif.pdf
<1% - <https://www.scribd.com/document/338838349/2-FISIKA-893-1452>
<1% - <https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.html>
<1% -
<https://id.scribd.com/doc/306331035/Pengaruh-Metode-NLP-terhadap-kemampuan-menulis-Peserta-Didik-di-Sekolah-dasar>
<1% - <https://engkoskosasih.wordpress.com/2010/05/>
<1% - <https://mgmpjenjasgresik.wordpress.com/author/mgmpjenjasorkessmpgresik/>
<1% - <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-heteroskedastisitas-dalam-excel.html>
<1% -
<https://123dok.com/document/y963v7dy-pengaruh-keseluruhan-menggunakan-terhadap-pembelajaran-permainan-bolabasket-sindang.html>
<1% - <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/1138/6/6.%20Chapter%204.pdf>
<1% - <https://www.slideshare.net/azendlove/pengantar-statistika-4>
<1% -
<https://ariendri.blogspot.com/2017/05/contoh-proposal-skripsi-dengan-judul.html>
<1% -
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/85087/NDcwODU5/Pengaruh-Model-Discovery-Learning-Terhadap-Hasil-Belajar-Akuntansi-Di-Sekolah-Studi-Meta-Analisis-abstrak.pdf>
<1% - <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jieb/article/download/5270/2900>
<1% -
<https://baixardoc.com/documents/diagnosa-komunitas-penentuan-dan-pemecahan--5c5c955592201>
<1% -
https://www.academia.edu/30441635/Jump_Shot_Bolabasket_Biomekanika_Kinesiologi
<1% -
<https://koleksi-skripsi.blogspot.com/2011/04/pengendalian-persediaan-bahan-baku.html>
<1% -
<http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspenjas/article/download/216/125/>
<1% - <http://lp2m.unp.ac.id/publikasi/tablejurnalissn.php>
<1% -
https://www.academia.edu/38223749/Nilai_Sosial_Budaya_Pada_Partisipasi_Masyarakat_Etnik_Towani_Tolotang_Dalam_Musyawah_Rencana_Pembangunan
<1% - <http://journal2.um.ac.id/index.php/gpji/article/download/934/1855>
<1% -
<https://www.yumpu.com/id/document/view/3824816/skripsi-lengkap-digilib-uin-malang>

<1% -

<https://www.yumpu.com/id/document/view/5030432/rencana-pengembangan-industri-kreatif-menuju-indonesia-kreatif>