

## Analisis Keterampilan Bermain Bola Basket pada Olimpiade Tokyo 2020 Melalui Aplikasi ESPN (Studi Kasus Men's Gold Medal Game USA Vs FRANCE)

Yuen Cheilo Prasetyo<sup>\*</sup>, Himawan Wismanadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: [yuen.23015@mhs.unesa.ac.id](mailto:yuen.23015@mhs.unesa.ac.id), [Himawanwismanadi@unesa.ac.id](mailto:Himawanwismanadi@unesa.ac.id)

**Abstract :** According to Dean Oliver (2004), there are four important factors in determining a team's victory, namely: 1. Field goals (FGA which consists of 2 points and 3 points), 2. Free throw (FT), 3. Offensive rebound (OR), 4. Turnover. These four factors are important things that coaches and athletes must know so that they can evaluate the previous match and improve it for the next match. Based on the problem formulation and problem boundaries that have been written, the researcher can write down the aim of this research, namely to find out how field goals (a combination of 2 points and 3 points), free throws, offensive rebounds and turnovers in the 2020 Tokyo Olympics match. This research is quantitative descriptive. The population in this study were USA and FRANCE basketball players. The samples in this study were USA players and FRANCE players who took part in the basketball match in Tokyo 2020. In this research the instrument used was match statistics at the Tokyo 2020 Olympics. This research used data collection techniques with documents, namely in the form of data from statistical results from matches between USA VS FRANCE at the 2020 Tokyo Olympics using the ESPN application. From the research data, it can be seen that the average 2points (2P) shot by one team in a match is 80%. The average 3points shot (3P) by one team in a match is 38%. One team's average free throw (FT) shot in a match is 60%. The average offensive rebound (OR) for a team in a match is 12 times. And the average turnover (TO) for a team in a match is 15 times. If converted to the percentage proposed by Dean Oliver, the 2points (2P) indicator has the largest percentage, namely 18.64%, followed by the 3points (3P) indicator, namely 11.18%, free throw (FT) 9.55%, offensive rebound (OR) 2 times, and turnover (TO) 4 times. This data can be used to determine the minimum number and percentage so that a team can win a basketball match at the 2020 Tokyo Olympics. When looking at the results of 12 matches, all winning teams have exceeded these percentages and amounts. The research conclusions are: 1. The average number of shots and the percentage of 2 points (2P) is 40 with a percentage of 80%. 2. The average number of shots and the percentage of 3 points (3P) is 19 with a percentage of 38%. 3. The average number of shots and free throw (FT) percentage is 30 with a percentage of 60%. 4. The number and average of offensive rebounds (OR) is 19 with an average of 12 offensive rebounds. 5. The number of numbers and average turnover (TO) is 21 with an average turnover of 15 times.

**Keywords:** Case study, Basketball skills, Tokyo Olympics

**Abstrak :** Menurut Dean Oliver (2004), ada empat faktor penting untuk menentukan kemenangan sebuah tim, yaitu: 1. Field goals (FGA yang terdiri dari 2 points dan 3 points), 2. Free throw (FT), 3. Offensive rebound (OR), 4. Turnover. Keempat faktor ini adalah hal penting yang harus diketahui oleh pelatih dan atlet sehingga dapat dilakukan evaluasi dari pertandingan sebelumnya, dan perbaikan untuk pertandingan selanjutnya. Berdasarkan rumusan masalah dan Batasan masalah yang telah ditulis maka peneliti dapat menuliskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana field goals (gabungan dari 2 points dan 3 points), free throw, offensive rebound dan turnover pada pertandingan Olimpiade Tokyo 2020. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah peserta pemain basket USA dan FRANCE. Sampel dalam penelitian ini adalah pemain USA dan pemain FRANCE yang mengikuti pertandingan basket di Tokyo 2020. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah Statistik pertandingan pada olimpiade Tokyo 2020. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumen, yaitu berupa data dari hasil statistik dari pertandingan antara USA VS FRANCE Pada Olimpiade Tokyo 2020 dengan menggunakan aplikasi ESPN. Dari data penelitian dapat dihasilkan rata-rata tembakan 2points (2P) satu tim dalam sebuah pertandingan adalah sebesar 80% Rata-rata tembakan 3points (3P) satu tim dalam sebuah pertandingan adalah 38%. Rata tembakan freethrow (FT) satu tim dalam sebuah pertandingan adalah 60%. Rata-rata offensive rebound (OR) satu tim dalam sebuah pertandingan adalah 12 kali. Dan rata-rata turnover (TO) satu tim dalam sebuah pertandingan adalah 15 kali. Apabila diubah ke persentase yang dikemukakan oleh Dean Oliver, maka indikator 2points (2P) memiliki persentase yang paling besar yaitu 18,64%, lalu diikuti oleh indikator 3points (3P) yaitu 11,18%, free throw (FT) 9,55%, offensive rebound (OR) sebanyak 2 kali, dan turnover (TO) sebanyak 4 kali. Data ini dapat digunakan untuk menentukan minimal jumlah dan persentase agar sebuah tim dapat menang dalam pertandingan bola basket pada Olimpiade

Tokyo 2020. Apabila dilihat dari hasil 12 pertandingan, semua tim yang menang telah melampaui persentase dan jumlah tersebut. Kesimpulan penelitian adalah : 1. Jumlah banyak tembakan rata-rata dan persentase 2 points (2P) adalah sebanyak 40 dengan besaran persentase 80%. 2. Jumlah banyak tembakan rata-rata dan persentase 3 points (3P) adalah sebanyak 19 dengan besaran persentase 38%. 3. Jumlah banyak tembakan rata-rata dan persentase free throw (FT) adalah sebanyak 30 dengan besaran persentase 60%. 4. Jumlah banyak dan rata-rata offensive rebound (OR) adalah 19 dengan rata-rata offensive rebound sebanyak 12 kali. 5. Jumlah banyak dan rata-rata turnover (TO) adalah 21 dengan rata-rata turnover sebanyak 15 kali.

**Kata Kunci** : Studi kasus, Keterampilan bola basket, Olimpiade Tokyo

## **1. LATAR BELAKANG**

Bola basket merupakan olahraga permainan tim yang dimainkan oleh 10 orang yang dibagi menjadi dua tim, dalam olahraga ini setiap tim harus memasukkan bola ke dalam ring lawan sebanyak-banyaknya. Bola basket pertama kali dikemukakan oleh Dr. James Naismith pada Desember 1891. Ia merancang bola basket sebagai jawaban atas tugas yang diberikan oleh Dr Uther Gulick sebagai direktur departemen pendidikan fisik untuk membuat olahraga seperti sepakbola yang bisa dimainkan di dalam ruangan selama musim dingin. Bola basket merupakan permainan yang dilakukan dengan kemampuan kekuatan tangan yang bertujuan untuk memasukan bola ke keranjang tim lawan sebanyak- banyaknya (Yuliandra, Nugroho and Gumantan, 2020).

Seorang atlet bola basket bermain sangat efektif dilihat dari statistik pertandingan. Dean Oliver (2004: xi) mengatakan bahwa Statistik akan menggunakan singkatan istilah bahasa Inggris yaitu : Jumlah *field goal* atau jumlah tembakan yang tepat sasaran (FG), jumlah tembakan bebas atau *free throw* (disingkat FT), jumlah tembakan tiga angka (3P), jumlah umpan (AST), jumlah *blocks* (BLK), jumlah *rebound* (REB), jumlah kesalahan atau *foul* (F), jumlah bola yang lepas dari penguasaan atau *turnover* (TO), dan jumlah bola yang dicuri dari lawan atau *steal* (S).

Prinsip utama permainan bola basket adalah menyerang (*offense*) dan bertahan (*defense*). Dari statistik pertandingan semua indikator tergambar dengan jelas, baik *offense* maupun *defense*. Indikator *offense* terdiri dari *field goals*, *2 points*, *3 points*, *free throw*, *fast break points*, *second chance points*, *bench points* dan *point in the paint*. Sedangkan indikator *defense* terdiri dari *offensive rebound*, *defensive rebound*, *turn over*, *steal*, *blocks*, dan *points from turnover*.

Menurut Dean Oliver (2004), ada empat faktor penting untuk menentukan kemenangan sebuah tim, yaitu: 1. *Field goals* (FGA yang terdiri dari *2 points* dan *3 points*), 2. *Free throw* (FT), 3. *Offensive rebound* (OR), 4. *Turnover*. Dari faktor diatas maka dapat diketahui oleh pelatih dan atlet sehingga dapat dilakukan evaluasi dari pertandingan sebelumnya, dan perbaikan untuk pertandingan berikutnya.

Untuk memperoleh statistik lengkap pertandingan, peneliti menggunakan aplikasi ESPN

(Entertainment and Sport Programing Network) dimana aplikasi tersebut dapat mencatat statistik lengkap dari banyak cabang olahraga. Salah satunya pertandingan 2020 Tokyo Olympics Men's Basketball Gold Medal Match antara Perancis melawan Amerika Serikat.

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas dan belum adanya penelitian mengenai empat indikator keberhasilan dalam permainan basket diantaranya *2 points*, *3 points*, *free throw*, *offensive rebound* dan *turnover* Oleh sebab itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Analisis Keterampilan Bermain Basketball Pada Olimpiade Tokyo 2020”

Berdasarkan rumusan masalah dan Batasan masalah yang telah ditulis maka peneliti dapat menuliskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana *field goals* (gabungan dari *2 points* dan *3 points*), *free throw*, *offensive rebound* dan *turnover* pada pertandingan Olimpiade Tokyo 2020.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Rakhmat (2012: 24) penelitian deskriptif merupakan pemaparan sebuah peristiwa atau situasi. Sedangkan menurut Sukmadinata (2006: 72) bahwa Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia sehingga fenomena berwujud bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan lainnya. “Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2008: 115). Penetapan yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dibuat sebuah kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah peserta pemain basket USA dan FRANCE Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dipunyai oleh populasi (Sugiyono, 2008: 116). Dalam penelitian ini metode sampel yang digunakan adalah metode total sampling yang mempunyai arti sebuah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Sampel dalam penelitian ini adalah pemain USA dan pemain FRANCE yang mengikuti pertandingan basket di Tokyo 2020.

Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu proses mencari dan menyusun secara sistemis data yang diperoleh dari hasil print out statistik pertandingan sehingga mudah dipahami, dan temuannya mempunyai informasi kepada orang lain. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode mix methods, atau penelitian yang menggabungkan antara data kuantitatif dan kualitatif. mix-methods adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif

berirama dalam dalam suatu penelitian, sehingga perolehan data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono, 2011: 18). Sedangkan menurut Creswell (2014: 5) mix-methods adalah kombinasi pendekatan penelitian yang mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif.

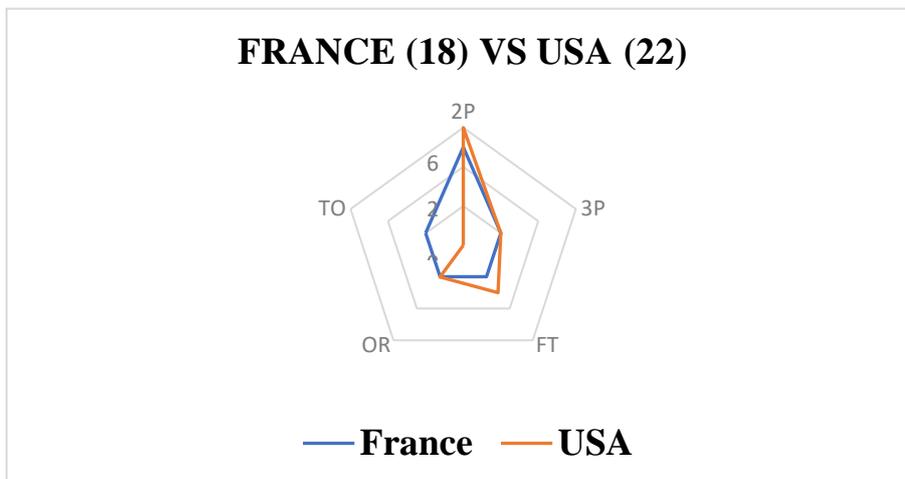
Berdasarkan pendapat ahli di atas, mix-methods adalah penelitian penggabungan dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah untuk mengetahui bagaimana Analisis field goals (gabungan dari 2 2 2points dan 3points), free throw, offensive rebound dan turnover pada pertandingan Olimpiade Tokyo 2020.

Data yang digunakan melalui hasil statistik berbentuk angka dan dianalisis dalam bentuk penjelasan secara rinci. Peneliti ini akan menjelaskan bagaimana suatu grup/tim dapat memenangkan pertandingan dengan melalui lima indikator yang ada pada hasil statistik yaitu: 2 Points (2P), 3 Points (3P), free throw (FT),

offensive rebound (OR), turn over(TO).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

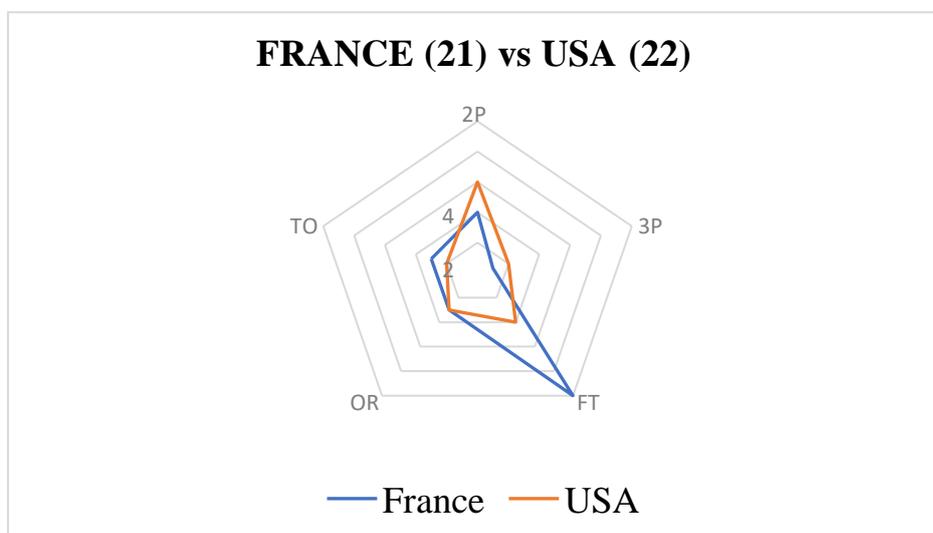
Namun ada lima indikator lain yang tidak boleh dilewatkan oleh pelatih dan pemain yaitu 2points (2P), 3points (3P), free throw (FT), offensive rebound (OR) dan turnover (TO). Kelima indikator ini sangat penting untuk sebuah tim dapat memperoleh kemenangan



Gambar 1. Diagram Pertandingan FRANCE VS USA Quarter 1

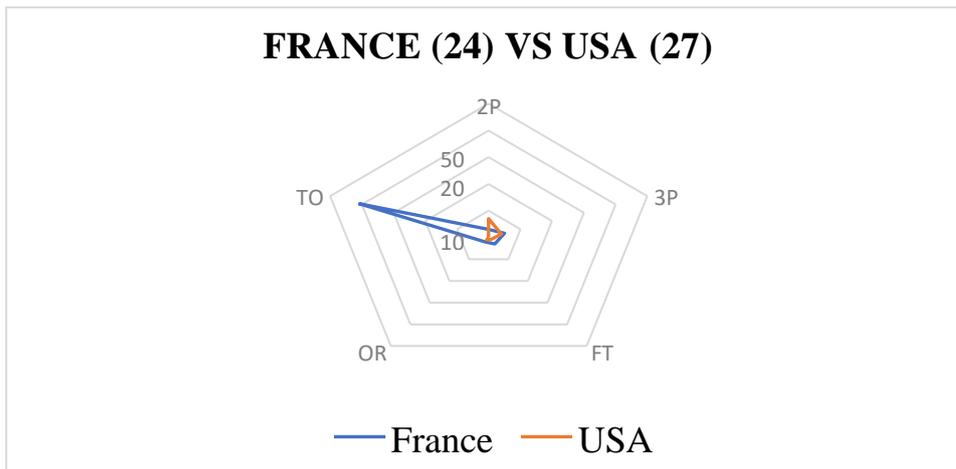
Dari hasil pertandingan *quarter 1* FRANCE (18) vs (22) USA yang dimenangkan oleh USA dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator yang menentukan kemenangan bagi USA jika dilihat dari perbandingan nilai adalah indikator 2 points (2P) dan 3points (3P). Pada *quarter 1*, USA memimpin pertandingan dengan skor 22/18. Hal ini dikarenakan USA menembak dengan total 18 tembakan dan memasukkan 8 tembakan. Juga FRANCE bisa kalah dalam kuartar ini karena FRANCE tidak menembak lebih banyak dengan 16 tembakan dan hanya memasukkan

7 tembakan. Hal lain yang dapat memastikan bahwa FRANCE kalah dalam kuartir ini adalah FRANCE mencetak 2 Turnover yang mana dapat memberi USA kesempatan untuk mencetak lebih banyak angka, sehingga USA juga memimpin dalam perolehan free throw dengan 4 FT dan FRANCE hanya 2 FT. tetapi perolehan offensive rebound pada kedua timimbang dengan total 2 OREB. Menurut Doryung (2020) mengatakan bahwa *conducted a study on critical events in elite male basketball and in his study found that the losing team committed more turnovers than the winning team*. Dari data diatas melakukan penelitian terhadap peristiwa kritis di kalangan elit bola basket putra dan dalam penelitiannya menemukan bahwa tim yang kalah melakukan lebih banyak turnover daripada tim yang menang, kesimpulan yang sama diambil oleh Tsamourtzis dkk. sebagai senjata ampuh jika dilakukan secara efektif.



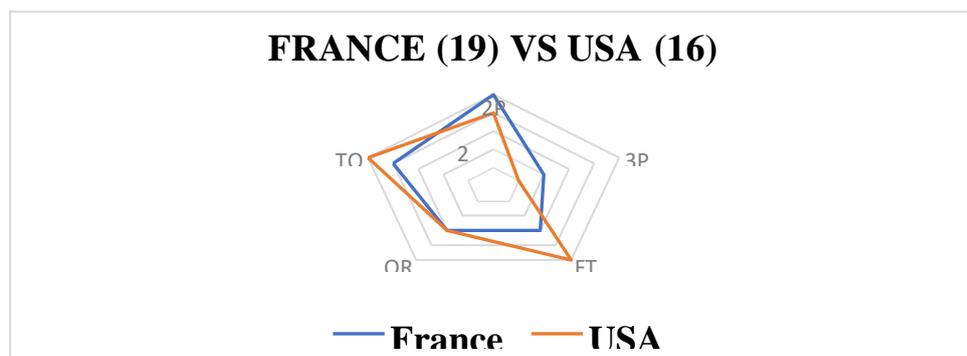
Gambar 2. Diagram Pertandingan FRANCE VS USA Quarter 2

Dari hasil pertandingan *quarter 2* FRANCE (21) vs (22) USA yang dimenangkan oleh USA dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator yang menentukan kemenangan bagi USA jika dilihat dari perbandingan nilai adalah indikator *2 points (2P)* dan *3 points (3P)*. Pada *quarter 2* USA mencetak total 22 dan FRANCE mencetak 21 poin. Skor yang sangat tipis tetapi masih belum cukup untuk membalikkan keadaan bagi FRANCE. Saat USA menembak 18 tembakan dan memasukkan 8 tembakan. Sedangkan France hanya menembak 10 tembakan dan memasukkan 5 tembakan. Namun FRANCE masih bisa mengimbangi perolehan skor di kuartir 2 ini dengan mencetak 10 free throw. Tetapi FRANCE juga mencetak turnover lebih banyak daripada usa dengan 3 turnovers dan USA hanya 2 turnovers. Perolehan OREBimbang dengan 3 OREB.



Gambar 3. Diagram Pertandingan FRANCE VS USA Quarter 3

Dari hasil pertandingan *quarter* 3 FRANCE (24) vs (27) USA yang dimenangkan oleh USA dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator yang menentukan kemenangan bagi USA jika dilihat dari perbandingan nilai adalah indikator *2 points* (2P) dan *3 points* (3P). Saat *quarter* 3 masih dipimpin oleh usa dengan mencetak 27 poin di kuartar 3, dan FRANCE mencetak 24 poin. USA menembak dengan total 17 tembakan dan memasukkan 11 tembakan. Sedangkan FRANCE menembak dengan total 16 tembakan dan hanya memasukkan 8 tembakan. Pada kuartar ini FRANCE mencetak banyak turnover dengan 4 turnover sedangkan usa hanya mencetak 1 turnover saja. Pada perolehan free throw France mencetak 3 ft dan USA dengan 1 ft.



Gambar 4. Diagram Pertandingan FRANCE VS USA Quarter 4

Dari hasil pertandingan *quarter* 4 FRANCE (19) vs (16) USA yang dimenangkan oleh FRANCE dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator yang menentukan kemenangan bagi USA jika dilihat dari perbandingan nilai adalah indikator *2 points* (2P) dan *3 points* (3P). Pada saat *quarter* 4, FRANCE mencetak 19 poin dan usa hanya mencetak 16 poin. Namun France tidak dapat mengejar ketertinggalan dan harus puas dengan silver medal. France menembak 16 tembakan dan memasukkan 7 tembakan. USA juga menembak 16 tembakan tetapi hanya memasukkan 5 tembakan. Usa juga mencetak 5 turnover sedangkan FRANCE 4 turnovers.

USA memimpin dengan perolehan free throw dengan 5 FT dan FRANCE hanya mencetak 3 FT. Perolehan OREB kedua belah timimbang dengan 3 OREB.

Menurut Dean Oliver, maka indikator *2points* (2P) memiliki persentase yang paling besar yaitu 8,64%, lalu diikuti oleh indikator *3points* (3P) yaitu 11,18%, *free throw* (FT) 9,55%, *offensive rebound* (OR) sebanyak 2 kali, dan *turnover* (TO) sebanyak 4 kali. Data ini dapat digunakan untuk menentukan minimal jumlah dan persentase agar sebuah tim dapat menang dalam pertandingan bola basket pada Olimpiade Tokyo 2020. Apabila dilihat dari hasil 12 pertandingan, semua tim yang menang telah melampaui persentase dan jumlah tersebut.

Ada banyak ruang lingkup untuk penelitian masa depan di bidang bola basket dan analisis kinerja dan khususnya kinerja indikator. Studi saat ini telah memunculkan beberapa pertanyaan yang akan mendorong penelitian lebih lanjut seperti perbandingan antara *3points* (3P), *free throw* (FT), *offensive rebound* (OR), dan *turnover* (TO) dari rebound defensif untuk membedakan apakah faktor-faktor ini membuat perbedaan dan mengapa hal tersebut dapat membuat perbedaan. Dalam hal analisis kinerja, cepat pengambilan keputusan dan pengambilan keputusan dalam skala yang lebih luas dapat dianalisis, karena banyak teori potensial yang dibahas didasarkan pada pengambilan keputusan, misalnya *player's ability to refrain from shooting in a negative fast break scenario and their ability to successfully convert positive fast break opportunities in winning and losing performances* (Tavares & Gomes, 2003). Pernyataan diatas kemampuan pemain untuk menahan diri dari mengambil gambar dalam skenario fast break yang negatif dan kemampuan mereka untuk berhasil mengubah peluang fast break yang positif menjadi penampilan yang menang dan kalah.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan Hasil analisis dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Jumlah banyak tembakan rata-rata dan persentase *2 points* (2P) adalah sebanyak 40 dengan besaran persentase 80%.
2. Jumlah banyak tembakan rata-rata dan persentase *3 points* (3P) adalah sebanyak 19 dengan besaran persentase 38%.
3. Jumlah banyak tembakan rata-rata dan persentase *free throw* (FT) adalah sebanyak 30 dengan besaran persentase 60%.
4. Jumlah banyak dan rata-rata *offensive rebound* (OR) adalah 19 dengan rata-rata *offensive rebound* sebanyak 12 kali.
5. Jumlah banyak dan rata-rata *turnover* (TO) adalah 21 dengan rata-rata *turnover* sebanyak 15 kali.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ahmadi, Nuril. (2007). Permainan Bola Basket. Solo: Era Intermedia.
- Anugrarista, Ella. Riswandi, Nur. 2021. Teknik Dan Pembelajaran Dalam Permainan Bola Basket. Media Sains Indonesia
- Arikunto, Suharsimi, (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Avandi, Raymond Ivano. "Analisis Kemampuan Rebound Tim Nasional Bola Basket Putra 5 Vs 5 Pada Asian Games 2018 (Studi Pada Data Statistik Asian Games 2018 Di Jakarta)." Jurnal Prestasi Olahraga 2.2 (2019).
- Basket Puteri Universitas Negeri Jakarta Pada Kejuaaraan Uibi (Universitas Indonesia Basketball Invitation) 2016. Diss. Universitas Negeri Jakarta, 2016.
- Creswell. (2014). Research Design Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed. D.C: Potomac Books, Inc.
- Dedy, Sumiyarsono.(2002). Keterampilan Bola Basket. Yogyakarta: FIK UNY.
- Deska, B. (2019) 'Materi Bola Basket Lengkap | Pengertian, Sejarah, Teknik, Peraturan, Dll', Aminama.Com, 22 March. Available At:<https://Aminama.Com/Materi-Bola-Basket/> (Accessed: 8 March 2023).
- FIBA. (2018). Official Basketball Rules. Switzerland: FIBA Central Board.
- Hidayatullah, F. (2012). Analisis Indikator Performa Yang Mempengaruhi Kemenangan Dengan Persentase Tembakan Rendah Dalam National Basketball League Indonesia. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Indon. Available At: <https://Www.Bssbasketball.Co.Id/Post/Kenali-Istilah-Traveling-Dalam-Permainan-Bola-Basket> (Accessed: 8 March 2023). Jakarta: Pustaka Pelajar Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Indonesia, B.S.S. (2022) Kenali Istilah Traveling Dalam Permainan BolaBasket, Bss Basketball
- Javier Garcia, Sergio J Ibanez, Raul Martines De Santos, Nuno Leite, James Sampaio. 2013. "Identifying Basketball Performance Indicators In Reguler Season And Playoff Games". Journal Of Human Kinetics Volume 36.
- Kasiram, Moh. 2008. Metodologi Penelitian. Malang: UIN-Malang Pers. Komarudin, 2001, Ensiklopedia Manajemen, Edisi IX, Jakarta : Bumi Aksara.
- Lukyani, L. And Aifo-P, R.S.A., M. Pd (2020) Buku Jago Bola Basket. IlmuCemerlang Group.
- Lukyani, Lulu. Agustina, Reki Siaga. 2020. Buku Jago Bola Basket Untuk Pemula Nasional Dan Internasional Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. Tangerang: Cemerlang Media Pub

- Oliver, Dean. 2004. *Basketball On Paper: Rules and Tools for Performance Analysis*. Washington
- Oliver, Jon. A. 2004. *Basketball Fundamentals*. America: Human Kinetics.
- Pb Perbasi. 2006. *Official Basket Ball Rules*. Surabaya : Ikatan Wasit Bola Basket Surabaya.
- PERBASI. (2010). *Peraturan Resmi Boola Basket*. Jakarta. PERBASI.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2012). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja. Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Situmorang, Martha Lusianna. *Analisis Defensive Rebound Dan Offensive Rebound Tim Bola*
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sukmadinata, Nana Syaodih, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Wessel. Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: PT. Raya Grafindo.