# PENGEMBANGAN PERMAINAN PRESTASI BOLA BASKET NOMOR *3X3 MIX COMPETITION*

## SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

**oleh**
**Dwi Febriyanto Kurniyawan**
**6301416124**

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA**
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
**2020**

# ABSTRAK

Dwi Febriyanto Kurniyawan. 2020. **Pengembangan Permainan Prestasi Bola Basket Nomor *3X3 Mix Competition*.** Skripsi. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Universitas Negeri Semarang. Priyanto, S.Pd, M.Pd.

Permainan prestasi bola basket adalah olahraga yang hanya memiliki dua nomor permainan resmi yaitu *5X5* dan *3X3*, dengan sedikitnya nomor dapat membuat kejenuhan. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengembangkan nomor permainan baru pada bola basket (2) mengetahui kelayakan produk permainan dan peraturan permainan *3X3 mix competition* sesuai penilaian validator.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*, dengan data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Kritik dan saran dari beberapa ahli dan responden. Menggunakan 5 kategori. Hal ini dilakukan agar didapat data yang empiris dan untuk mengetahui dan menghasilkan permainan *3x3 mix competition* yang layak untuk dimainkan bahkan di buat kompetisi.

Hasil akhir yang diperoleh dari pengembangan permainan ini, permainan ini sudah layak untuk dikembangkan dan dimainkan. Hasil data skala kecil sebanyak 8 orang pemain dari 3 aspek dan 18 pertanyaan diperoleh data sebesar 84,44% dan pada data skala besar dari 16 pemain diperoleh hasil 87,78%, maka dari keduanya dikategorikan baik.

Disimpulkan bahwa permainan *3X3 mix competition* sebagai nomor baru di olahraga bola basket beserta peraturan yang telah didikembangkan oleh peneliti layak dan diterima oleh pelatih, wasit, dan pengguna atau pemain. Presentase rata-rata dari semua aspek berdasarkan penilaian ahli dari bidang kepelatihan dan perwasitan, didapat presentase 83,23%, maka telah memenuhi kategori Baik.


Kata kunci: **Permainan 3X3 Mix Competition, pengembangan, bola basket**

## ABSTRACT

Dwi Febriyanto Kurniyawan. 2020. **The Development of 3x3 Mixed Basketball Games**. Skripsi. Departmen sports coaching education. Universitas Negeri Semarang. Priyanto.

The game achievement the basketball is a sport that has only two number official game namely 5X5 and 3X3, by the small number can make their saturation. The purpose of this research which are (1) develop number a new game on the ball basketball (2) know the worthiness of the game and the rules of the game 3X3 product mix competition in accordance validator assessment.

This study using the methodology rnd or research and development, with the data that is both qualitative and quantitative approaches. With criticism and advice from experts and respondents. Using category 5. This is done so that obtained the data the empirical and to review and produce proper competition 3x3 mix game to be played in for competition.

The last result obtained from the development of this game, this game was already feasible to developed and is played. The results of the data a small scale as many as 8 people a player from 3 aspects and 18 questions as 84,44% and data obtained data on a large scale of 16 players 87,78% the result will be, so of both are categorized good.

It can be concluded that the game 3X3 mix competition as the new number in sporting basketball and the regulations didikembangkan by researchers worthy of and accepted by coach, the referee, and a user or player. The percentage of the average of all aspects based on the assessment of experts from you and refereeing, obtained the percentage 83,20%, so have met good category.


Keywords: **3x3 Mixed Basketball, research and development, basketball**

## PENGESAHAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Permainan Prestasi Bola Basket Nomor *3x3 Mix Competition*"**

Nama : Dwi Febriyanto Kurniyawan

NIM : 6301416124

Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga S1

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing untuk diajukan pada Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 10 September 2020.

Menyetujui,
Kajur/Prodi PKO

**Sri Haryono, S.Pd, M.Or.**
**NIP.19691113 199802 1 001**

Pembimbing,

**Priyanto, S.Pd, M.Pd.**
**NIP.19800619 200501 1 002**

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

| | |
|---|---|
| Nama | : Dwi Febriyanto Kurniyawan |
| NIM | : 6301416124 |
| Jurusan/Prodi | : Pendidikan Kepelatihan Olahraga |
| Fakultas | : Ilmu Keolahragaan |
| Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN PERMAINAN PRESTASI BOLA BASKET NOMOR *3X3 MIX COMPETITION* |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumber sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 10 September 2020
Yang menyatakan

Dwi Febriyanto Kurniyawan
NIM. 6301416124

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Dwi Febriyanto Kurniyawan, NIM. 6301416124, Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga S-1 dengan judul Pengembangan Permainan Prestasi Bola Basket Nomor *3x3 Mix Competition*, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari: Rabu, tanggal 17 September 2020.

Panitia Penguji

| Ketua | Sekretaris |
|---|---|
| Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.<br>NIP. 19610320.198403.2.001 | Sri Haryono, S.Pd., M.Or.<br>NIP. 19691113.199802.1.001 |

Dewan Penguji

1. Anggit Wicaksono, S.Pd., M.Pd. (Penguji 1) .....
   NIP. 19880921.201504.1.003
2. Rivan Saghita Pratama, S.Pd., M.Or. (Penguji 2) .....
   NIP. 19891205.201504.1.001
3. Priyanto, S.Pd., M.Pd. (Penguji 3) .....
   NIP. 19800619.200501.1.002

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

## MOTTO

- “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah:6)
- Perlahan tapi pasti, terus melangkah walau tidak tampak (Bondan Prakoso & Fade2Black)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kepada keluarga sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih atas segala kesempatan saya persembahkan kepada Bapak (Rokhiman), Ibu (Endang Puji Hastuti) dan Kakak (Lukman)
2. Semua teman-teman yang telah mendukung, memberi semangat, dan kerjasama sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Penulis dalam menyelesaikan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan penghormatan dan ucapan terimakasih atas dukungan, bantuan, dan ilmu yang diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk kuliah serta menimba ilmu di Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Sri Haryono, S.Pd, M.Or. Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi.
4. Dosen pembimbing Priyanto, S.Pd, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi, arahan dan dorongan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Segenap Dosen dan staff karyawan Jurusan Pendidkan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah mebekali ilmu.

6. Ketua Klub Putra Bahari Kota Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Fajar Oetomo, S.Pd. selaku pelatih Klub Putra Bahari Kota Tegal yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penilitian.
8. Murdianto Adi Wibowo, Dimas Reza Rahmana, Muhammad Fathan Mausulunnajib, Nugroho Ciptoning Utama selaku ahli dalam penelitian ini.
9. Peserta Klub Putra Bahari Kota Tegal yang sudah bersedia mengikuti arahan dalam penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Semarang, 10 September 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

**ABSTRAK** ..... **i**
**ABSTRACT** ..... **ii**
**PERNYATAAN** ..... **iii**
**PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING** ..... **iv**
**PENGESAHAN** ..... **v**
**MOTTO DAN PERSEMBAHAN** ..... **vi**
**KATA PENGANTAR** ..... **vii**
**DAFTAR ISI** ..... **ix**
**DAFTAR TABEL** ..... **xi**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xii**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xiii**
**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**
1.1 Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2 Identifikasi Masalah ..... 5
1.3 Pembatasan Masalah ..... 6
1.4 Rumusan Masalah ..... 6
1.5 Tujuan Pengembangan ..... 6
1.6 Manfaat Penelitian ..... 7
1.6.1 Manfaat Teoritis ..... 7
1.6.2 Manfaat Praktis ..... 7
**BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, HIPOTESIS** ..... **8**
2.1 Landasan Teori ..... 8
2.1.1 Permainan Bola Basket ..... 8
2.1.2 Peraturan Permainan Bola Basket ..... 9
2.1.3 Permainan Bola Basket 3X3 ..... 10
2.1.4 Peraturan Permainan 3X3 ..... 10
2.1.5 Sarana dan Prasarana Pemainan Bola Basket 3X3 ..... 13
2.1.6 Modifikasi Permainan Olahraga ..... 16
2.1.7 Penelitian dan Pengembangan ..... 17
2.2 Penelitian Yang Relevan ..... 18
2.3 Kerangka Berfikir ..... 19
**BAB III METODE PENELITIAN** ..... **21**
3.1 Model Pengembangan ..... 21
3.2 Prosedur Pengembangan ..... 22
3.3 Uji Coba Produk ..... 24
3.3.1 Desain Uji Coba Produk ..... 24
3.3.2 Subjek Uji Coba ..... 25
3.4 Rencana Produk ..... 26
3.4.1 Pengembangan Pemainan *3x3 Mix Competition* ..... 26
3.4.2 Peraturan Permainan ..... 26

3.5 Jenis Data ..... 27
3.6 Instrumen Penelitian ..... 27
3.7 Analisis Data ..... 30

**BAB IV KAJIAN PUSTAKA DAN HASIL PENGEMBANGAN ..... 33**

4.1 Validasi Ahli ..... 33
4.2 Data Validasi Ahli ..... 35
4.3 Revisi Produk ..... 37
4.4 Penyajian Data Uji Coba Skala Kecil ..... 37
4.4.1 Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Sampel Skala Kecil ..... 39
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil ..... 41
4.6 Penyajian Data Uji Coba Skala Besar ..... 41
4.7 Hasil Analisis Dan Uji Coba Skala Besar ..... 44
4.7.1 Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Sampel Skala Besar ..... 44
4.8 Prototipe Produk ..... 46
4.8.1 Descripsi Permainan ..... 46
4.9 Pembahasan ..... 46

**BAB V KAJIAN DAN SARAN ..... 51**

5.1 Kajian Prototipe Produk ..... 51
5.2 Saran ..... 51
5.2.1 Saran Pemanfaatan ..... 52
5.2.2 Deseminasi ..... 53
5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut ..... 53

**DAFTAR PUSTAKA ..... 54**

**LAMPIRAN ..... 55**

# DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli yaitu Wasit dan Pelatih ..... 28
3.2 Kisi-kisi Kuisioner Pemain ..... 29
3.3 Ketentuan pemberian skor ..... 30
3.4 Klasifikasi Presentase ..... 32
4.1 Hasil data validasi ahli ..... 36
4.3 Data hasil uji coba kelompok kecil ..... 38
4.4 Hasil uji validitas dan reliabilitas kuisioner sampel skala kecil ..... 39
4.5 Data hasil uji coba kelompok besar ..... 43
4.6 Hasil uji validitas dan reliabilitas kuisioner sampel skala besar ..... 44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Lapangan Bola Basket 3x3 ..... 14

2.2 Ukuran *Free Throw* ..... 14

2.5 Ring Bola Basket ..... 15

2.4 Bola Basket 3x3 ..... 15

2.5 Kerangka Berfikir ..... 19

3.1 Langkah-langkah R&D ..... 24

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman


1. Usulan Topik Skripsi ..... 55
2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing ..... 56
3. Pengesahan Proposal Skripsi ..... 57
4. Surat Izin Penilitian ..... 58
5. Surat Balasan Penelitian ..... 59
6. Dokumentasi ..... 60
7. *Scoresheet* Uji Coba Penelitian..... 61
8. Data Kuisioner Skala Kecil ..... 65
9. Data Kuesioner Skala Besar ..... 65
10. Data Kuesioner Ahli ..... 66
11. Angket Penilaian Ahli ..... 67
12. Lisensi Ahli ..... 72
13. Angket Penilain Pemain ..... 74
14. Buku Permainan & Peraturan ..... 77

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga didefinisikan sebagai segala kegiatan yang sistematis yang dilakukan untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensial jasmani, rohani, dan sosial (Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005). Melfa Br Nababan, dkk, (2018:46) menjelaskan bahwa olahraga adalah proses sistematik yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Olahraga prestasi menjurus kepada keinginan untuk mencapai prestasi tertinggi sebagai acuan dalam evaluasi untuk meningkatkan prestasi ataupun dapat mempertahankan prestasi yang sudah dicapai. Olahraga di Indonesia telah berkembang pesat dengan perubahan jaman di era globalisasi yang modern ini, dimana kegiatan aktivitas fisik telah menjadi suatu gaya hidup yang sangat diperlukan terutama pada kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang dan Surabaya. Pada masyarakat, banyak terdapat cabang olahraga yang digemari, salah satunya yaitu permainan bola basket.

Harsono (1998:98) mengemukakan bahwa, “Prestasi olahraga yang dibayangkan orang sukar atau msutahil akan dapat dicapai, kini menjadi prestasi demikian kini semakin banyak”. Pada prinsipnya pengembangan olahraga

berpijak pada tiga orientasi, yaitu olahraga sebagai rekreasi, olahraga sebagai kesehatan, dan olahraga sebagai prestasi. Untuk itu, dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dari hasil keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu, salah satunya adalah bidang olahraga.

Bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih *skill* individu pemain, fisik, emosi dan *team balance*, baik dalam posisi *defense* maupun *offense* untuk menjadi seorang pemain bolabasket (Kosasih, 2009:2). Dalam buku peraturan, bola basket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka (FIBA, 2018:4). Sedangkan menurut (Tomoliyus, 2001:11) konsep bermain bola basket adalah menghasilkan skor (nilai) dengan memasukan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat dimainkan dengan operan tangan atau menggiring bola beberapa kali pada lantai tanpa menyentuh dengan tangan secara bersamaan. Permainan bola basket adalah permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan secara beregu yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang, baik putra maupun putri yang saling bertanding dan berusaha untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan dan mencegah lawan memasukkan bola untuk mendapat poin. Tim yang mendapat nilai paling banyak yang menjadi pemenangnya. Permainan bola basket adalah cabang olahraga yang banyak diminati oleh para

remaja (Sodikun, 1992:8). Terbukti dengan banyaknya pertandingan olahraga dari tingkat pelajar baik SD, SMP, SMA/SMK, hingga tingkat Perguruan Tinggi, baik dari lingkup regional ataupun nasional yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi pemain.

Permainan bola basket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, bola basket bisa dimainkan, mulai dari usia anak-anak sampai dewasa. Juga dikenal orang-orang yang sudah berusia cukup lanjut, baik oleh pria maupun oleh wanita, dengan aturan permainan yang dimodifikasi, sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Nilai rekreatifnya, tercermin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik, apakah sebagai suatu kelayakan katarsis, atau sekedar sebagai pelepas gejolak emosi keijwaannya (Hoedaya, 2001:9). Dengan sifat bola basket yang rekreatif menjadikan olahraga ini dapat dengan mudah dimodifikasi sesuai dengan jumlah pemain atau sarana yang tersedia, dengan adanya modifikasi sehingga memunculkan rasa keingin tahuan dan ingin merasakan hal-hal yang baru.

Kompetisi bola basket selain *5X5* yaitu pertandingan yang dimainkan antara lima pemain melawan lima pemain pada sebuah lapangan permainan, ada pula nomor di bola basket yang lainnya, yaitu *3X3* atau permainan basket yang hanya memainkan tiga pemain melawan tiga pemain, lapangan yang digunakan dalam permainan ini juga kurang lebih hanya setengan dari lapangan basket pada umumnya dan hanya memiliki satu ring basket. Pada permainan *3X3* ada beberapa peraturan yang berbeda. Peraturan pada *3X3* sendiri dibuat oleh *FIBA 3X3.* Di indonesia permainan *3X3* mengacu pada peraturan *FIBA 3X3* yang kemudian diterjemahkan oleh PP. Perbasi.

Kompetisi bola basket merupakan olahraga yang unik, karena tidak seperti olahraga lainnya, bola basket mudah dimodifikasi, meskipun hampir semua kompetisi terorganisir, bola basket memakai tim dengan 5 pemain, namun kompetisi bola basket yang tidak terorganisir dapat dimainkan mulai dari satu lapangan penuh dengan 5 pemain per tim hingga setengah Iapangan dengan 3, 2 atau 1 pemain per tim, perkembangan pesat terjadi pada turnamen bola basket terorganisir dengan 3 pemain per tim. Ada lagi perkembangan Iain yang lebih pesat yaitu: kompetisi individual berupa *free shooting* dan kontes *shooting* lainnya yang disponsori oleh sekolah, klub, dan organisasi lainnya (Wissel, 2000:2). Dari kutipan Wissel tersebut dapat di simpulkan bahwa pada masa sekarang sangat penting adanya modifikasi pada suatu kompetisi olahraga, perkembangan yang pesat pada dunia olahraga permainan saat ini dapat dilihat dengan munculnya permainan-permainan baru yang dikembangkan. Pada permainan bola basket sendiri sebenarnya banyak modifikasi permainan yang dilakukan oleh para pelatih, namun modifikasi permainan tersebut hanya sebagai permainan saat melakukan latihan dan tanpa didasari dengan peraturan yang sesuai.

Memodifikasi dan mengembangkan suatu permainan menjadi suatu permainan yang baru harus dibarengi atau disertai dengan adanya peraturan permainan yang akan sesuai dengan permainannya, hal ini bertujuan agar dapat mempermudah jalannya sebuah permainan dan dapat melindungi para pemain dalam memainkan permainan tersebut, terutama permainan yang telah dikembangkan tersebut sehingga permainan dapat terorganisir dan berjalan sesuai dengan aturan yang telah dibuat. Selain itu permainan yang dimodifikasi atau dikembangkan ini ditujukan agar memberikan warna baru pada permainan

bagi para pemain bola basket dan menambah nomor kompetisi di cabang olahraga bola basket.

Berdasarkan apa yang peneliti paparkan di atas, maka peneliti bermaksud mengujicobakan penelitian tentang pengembangan permainan prestasi bola basket di nomor *3X3* yang dikembangkan menjadi permainan prestasi bola basket *3X3 mix competition* sebagai nomor baru di cabang olahraga beregu bola basket. Pengembangan permainan ini diharapkan dapat menambah warna baru di dunia olahraga terutama di olahraga bola basket, sehingga dapat menambah nomor baru dan meningkatkan semangat para pemain untuk berkompetisi sehingga memperoleh prestasi yang diinginkan. Berangkat dari pemasalahan di atas maka peneliti akan mengembangkan peraturan permainan bola basket 3X3 umum menjadi peraturan pemainan bola basket 3X3 mix competition sehingga permainan yang akan dikembangkan tersebut dapat terorganisir dan taat akan peraturan yang ada.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dijabarkan latar belakang diatas, adapun alasan yang menjadi pendorong penulis untuk mengkaji dan meneliti yang berkaitan dengan pengembangan permainan prestasi bola basket di nomor *3X3* menjadi *3X3 mix competition* yakni:

1. Kurangnya ragam olahraga terutama pada nomor cabang di olahraga bola basket.
2. Keinginan untuk mengembangkan peraturan permainan baru yaitu permainan bola basket nomor *3X3 mix competition*.
3. Keinginan untuk menambah jumlah medali yang diperebutkan dalam olahraga bola basket dengan jumlah pemain yang sama.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan dan dipaparakan diatas. Permasalahan ini dibatasi pada pemahaman dan pengetahuan tentang Pengembangan Permainan Prestasi Bola Basket Nomor *3X3 Mix Competition*

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka penulis menentukan hal pokok yang menjadi rumusan masalah dimana nantinya akan terjawab setelah penulis melakukan uji dengan beberapa ahli tentang ”Bagaimana Pengembangan Permainan Prestasi Bola Basket Nomor *3x3 Mix Competition”*.

1. Bagaimana meghasilkan nomor baru yaitu permainan bola basket nomor *3x3 mix competition?*
2. Bagaimana peraturan permainan bola basket *3x3 mix competition*?
3. Bagaimana kelayakan produk permainan bola basket *3x3 mix competition* berdasarkan penilaian validator ?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian pengembangan ini memiliki tujuan yaitu

1. Menghasilkan sebuah produk permainan baru di cabang olah raga bola basket yaitu di nomor *3x3 basketball*
2. Menghasilkan sebuah peraturan permainan baru yaitu permainan bola basket nomor *3x3 mix competition*

3. Menambah jumlah medali yang diperebutkan dalam olahraga bola basket dengan jumlah pemain yang sama.
4. Mengetahui kelayakan produk permainan bola basket *3x3 mix competition* berdasarkan para validator

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat sebagai salah satu acuan yang memiliki objek penelitian yang sama dan dapat menarik minat peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang lebih luas dan mendalam tentang permasalahan yang berhubungan dengan olahraga terutama di olahraga bola basket.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini bagi pemain, pelatih, wasit, dan para peminat olahraga bola basket pada khususnya, diharapkan dapat digunakan sebagai ajang kompetisi nomor baru di olahraga bola basket sehingga pemain dapat merasakan warna baru di olahraga bola basket dan mengurangi kejenuhan dan bosan terhadap nomor pemainan bola basket yang hanya memiliki 4 nomor permainan resmi. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan prestasi para pemain dengan adanya nomor baru sehingga meningkatkan semangat dalam mencapai prestasi yang baru, dengan adanya nomor baru dalam bola basket diharapkan dapat terciptanya medali baru sehingga dengan jumlah pemain yang sama namun dapat menghasilkan medali yang lebih banyak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan positif pada pengembangan pengetahuan dan teori kepelatihan cabang olahraga bola basket, khususnya dalam pengembangan permainan yang disertai dengan dasar peraturan yang disesuaikan.

# BAB II

# LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, HIPOTESIS

## 2.1 Landasan teori

### 2.1.1 Permainan Bola Basket

Menurut Imam Sodikun (1992:8) bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), dipantulkan ke lantai (ditempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 pemain, setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawcn dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

Permainan bola basket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh masyarakat terutama oleh kalangan pelajar dan mahasiswa. Melalui kegiatan olahraga bola basket ini, para remaja banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial. Permainan bola basket saat ini mengalami perkembangan yang pesat terbukti dengan munculnya klub-klub tangguh di tanah air dan atlet-atlet bola basket pelajar baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Ditunjang lagi dengan sering diadakannya turnamen-turnamen antar klub, pertandingan-pertandingan pelajar dari tingkat daerah hingga nasional. Selain itu dengan bervariasinya permainan bola basket dengan unsur hiburan seperti *streetball, three on three, crushbone*, menjadikan olahraga bola basket menjadi olahraga yang bergengsi dan trend mode di kalangan anak muda. Hingga saat ini permainan bola basket baru memiliki 2

nomor yaitu *5X5* putra dan putri, kemudian yang sekarang sedang populer yaitu *3X3* putra dan putri.

### 2.1.2 Peraturan Permainan Bola Basket

Saat ini ada beberapa peraturan bola basket yang digunakan. Aturan internasional untuk kompetisi antar negara dibuat oleh *Federation Internationale de Basketball Amateur (FIBA).* Di Amerika Serikat, para pemain profesional bermain di bawah peraturan *NBA (the National Basketball Association).* Mahasiswa/i bermain di bawah aturan dari *NCAA (the National Collegiate Athletic Association).* Para pelajar SMU bermain di bawah aturan *the National Federation of State High School Associations.* Belakangan ini, telah ada usaha untuk mempersatukan peraturan-peraturan tersebut. Perbedaan hanyalah pada tingkatan panjang, jarak, dan waktu dan tidak pada isi. Untuk merangsang perkembangan anak-anak, peraturan telah dimodifikasi untuk mereka, dengan ukuran bola lebih kecil ring basket lebih rendah dan ukuran lapangan lebih kecil (Wissel, 2000:2).

Untuk mengkoordinir perkembangan bola basket di Indonesia, dibentuklah organisasi yang disebut Perbasi (Persatuan *Basketball* Seluruh Indonesia) pada tanggal 23 Oktober 1951, dan pada tahun 1955 berubah menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia dengan singkatan Perbasi dan menggabungkan diri dengan KOI (Komite Olimpiade Indonesia) yang kini berubah menjadi (Komite Olahraga Nasional Indonesia) (Sodikun, 1992:12). Di Indonesia peraturan permainan bola basket berpedoman dan mengacu pada peraturan yang telah dibuat oleh FIBA yang merupakan induk olahraga bola basket di dunia, dan kemudian diterjemahkan, dikaji dan disahkan oleh Perbasi agar dapat di terapkan di Indonesia. Peraturan bola basket sendiri selalu mengalami perubahan hamper

setiap tahunnya, hal ini yang menyebabkan olahraga ini selalu berkembang dan selalu meng-*update* peraturannya. Sampai saat ini peraturan terbaru yang sudah mulai diterapkan yaitu peraturan terbaru terjemahan tahun 2018.

### 2.1.3 Permainan Bola Basket 3X3

Permainan *3X3* adalah permainan bola basket yang dilakukan oleh 2 tim yang masing-masing beranggotakan 3 pemain dan 1 cadangan. Pertandingan dilangsungkan di lapangan basket *3X3* dengan 1 keranjang bola basket. Lapangan permainan *3X3* pada umumnya memiliki ukuran lapangan 15 meter (lebar) x 11 meter (panjang). Lapangan harus memiliki standar lapangan basket dengan zona bermain, termasuk *free throw line* (5.80m), *two point line* (6.75m) dan area *"no- charge semi-circle"* yang terletak dibawah keranjang bola basket. Setengah dari lapangan umumnya dapat digunakan untuk bertanding. Selain itu bola yang digunakan adalah bola ukuran 6 atau bola standar khusus pertandingan *3X3* (Perbasi, 2019).

### 2.1.4 Peraturan Permainan 3X3

Peraturan permainan bola basket *3X3* dibuat oleh *FIBA 3X3* yang merupakan induk dari olahraga bola basket *3X3*. Di Indonesia peraturan permainan *3X3* berpedoman dengan peraturan peraturan yang dibuat oleh *FIBA 3X3* yang kemudian di terjemahkan oleh Perbasi, berikut adalah peraturan permainan bola basket *3X3* yang sudah diterjemahkan oleh Perbasi:

1. *Court & ball* : Ukuran lapangan 15 meter (lebar) x 11 meter (panjang), bola yang digunakan bola ukuran 6.
2. *Team* : 4 pemain (3 + 1 cadangan), Tim yang akan bermain harus memiliki 3 pemain berada di lapangan, bila tidak maka tim tersebut *WO*.
3. *Referee* : 1 orang atau 2 orang bila di perlukan

4. *Time out* : Sebanyak 1x dalam satu *game* untuk setiap tim. (30 detik)
5. *Game time & score limit*: 1x10 menit kotor / tim yg berhasil meraih 21 poin terlebih dahulu menang.
6. *Overtime* : Tim yg berhasil meraih 2 poin terlebih dahulu menang. (tanpa waktu).
7. *Shot clock* : 12 detik – Jika tidak ada '*shot clock'* maka wasit akan memperingatkan dan menghitung mundur 5 detik terakhir.
8. *Second violation* : pelanggaran tiga detik berada di *key hole* utk tim *offense* diberlakukan.
9. *Coin flip* : Di awal pertandingan tim yang memenangkan *'Coin Flip'* mendapatkan keuntungan untuk memilih penguasaan bola di awal pertandingan atau pada awal potensi terjadinya *overtime*.
10. *Score* : Untuk tembakan didalam garis 3 poin bernilai 1 poin dan 2 poin untuk diluar garis 3 poin.
11. *Freethrow* : 1 lemparan bebas dan 2 lemparan bebas bila *foul* terjadi diluar garis 3 poin.
12. *Team foul* : 6 *team foul*
13. *Team foul penalty* : *Team foul* ke 7, 8 dan 9 mendapatkan 2x lemparan bebas, sedangkan *team foul* ke 10 dan selanjutnya mendapatkan 2x lemparan bebas dan penguasaan bola kembali.
14. *Jumpball* : Penguasaan bola diberikan kepada tim *defense*.
15. *Check ball* : Selalu dilakukan setelah situasi bola mati (*deadball* : bola keluar dan pelanggaran) atau pada permulaan *game* untuk memulai permainan yakni dengan melakukan pertukaran bola antara pemain *defense* dengan pemain *offfense* di belakang/luar garis 3 poin di tengah bagian atas

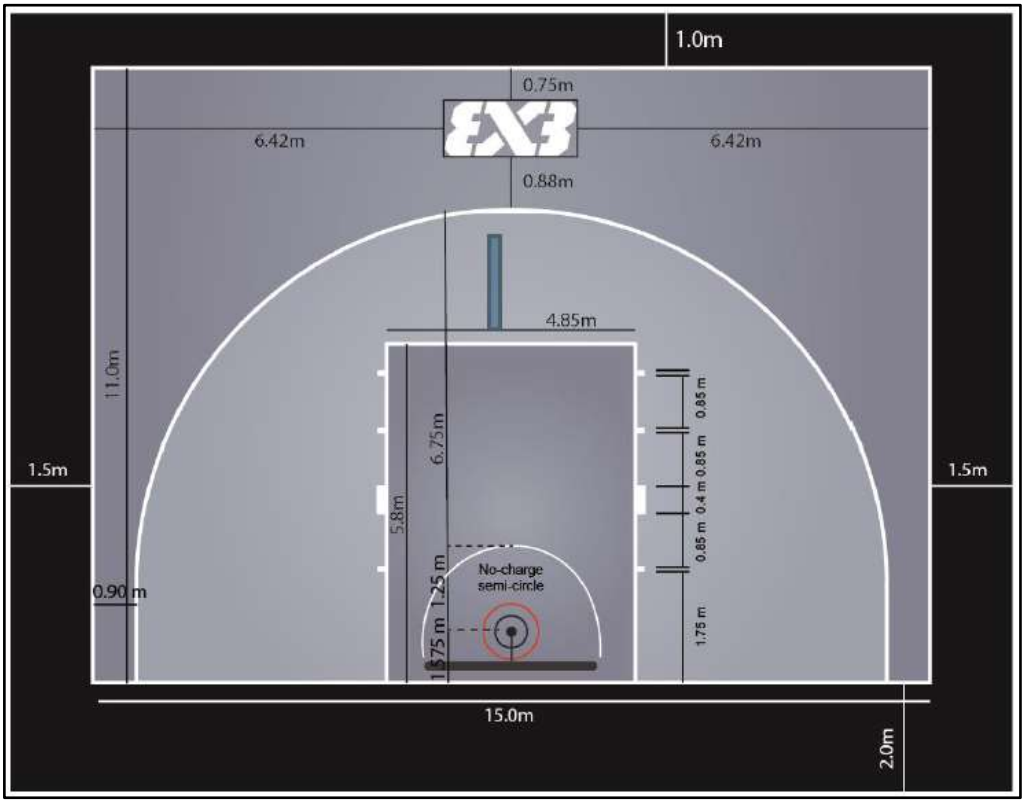
lapangan. (bila 1x peringatan, 2x dan seterusnya berpindah penguasaan bola)

16. *How the ball is played*:
    1) Setelah *field goal* / *free throw* terakhir BERHASIL (kecuali yg diikuti oleh penguasaan bola):
        1. Pemain dari tim *non-scoring (defense)* akan melanjutkan permainan dengan *passing* atau men-*dribble* bola dari dalam lapangan tepat di bawah keranjang (bukan dari belakang garis akhir/luar lapangan) ke belakang garis 3 poin area. *(Clear Out)*
        2. Tim *defense* TIDAK diperbolehkan untuk memainkan bola (merebut/mengganggu) ketika bola masih berada di dalam *"no-charge semi-circle area"* di bawah basket.
    2) Setelah *field goal* / *free throw* terakhir TIDAK BERHASIL (kecuali yg diikuti oleh penguasaan bola):
        1. Jika tim *offense* berhasil mendapatkan *rebound*, maka boleh terus langsung mencetak angka tanpa harus *'clear out'* terlebih dahulu.
        2. Jika tim *defense* berhasil mendapatkan *rebound*, maka bola harus *'clear out'* terlebih dahulu (dengan *passing / dribble* keluar garis 3 poin) untuk memulai *offense* dan mencetak angka.
    3) Jika tim d*efense* berhasil melakukan *steal* dan *block,* maka bola harus *'clear out'* terlebih dahulu (dengan *passing / dribble* keluar garis 3 poin) untuk memulai *offense* dan mencetak angka.
17. *CLEAR OUT* : Bola dinyatakan *CLEAR* apabila kedua kaki pemain sudah tidak ada di dalam atau masih menginjak garis 3 poin. kedua kaki dan bola harus keluar dan berada di belakang garis 3 poin area

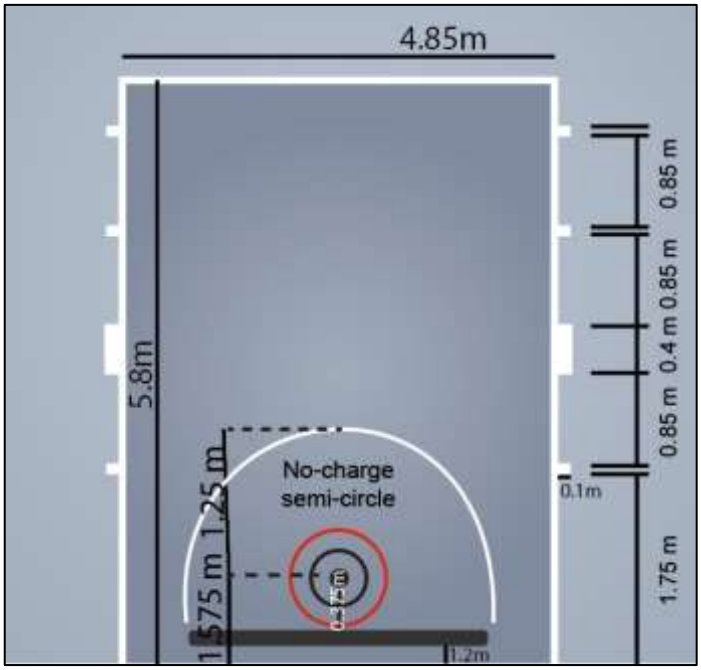
18. *SUBSTITUTIONS*: Dapat dilakukan pada saat situasi bola mati dan sebelum dilaksanakan *check ball*, pemain pengganti bisa masuk permainan setelah rekan satu timnya melangkah keluar lapangan dan melakukan kontak fisik dengannya di belakang garis akhir seberang keranjang dan pergantian pemain tidak memerlukan tindakan dari wasit atau petugas meja
19. Sistem & Peraturan dasar permainan yang tidak tercantum diatas maka akan mengacu kepada peraturan regular bola basket *FIBA*.

### 2.1.5 Sarana dan Prasarana Pemainan Bola Basket *3X3*

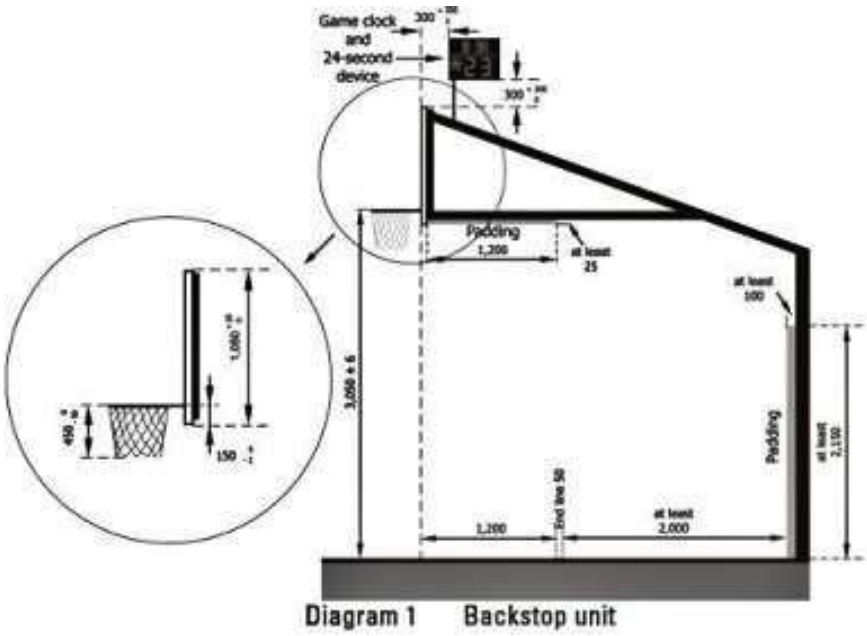
Pemainan bola basket *3X3* hanya dimainkan oleh 3 pemain baik putri maupun putra, dalam hal ini yang menjadikan perbedaan antara permainan *3X3* dan *5X5*. Pada permainan *5X5* sarana yang diperlukan yaitu satu lapangan penuh dengan lebar 15 meter dan panjang 28 meter dengan 2 keranjang yang saling berhadapan. Berbeda lagi dengan *3X3*, permainan ini hanya memerlukan satu ring basket standar dan dengan lapangan 15 meter (lebar) x 11 meter (panjang).



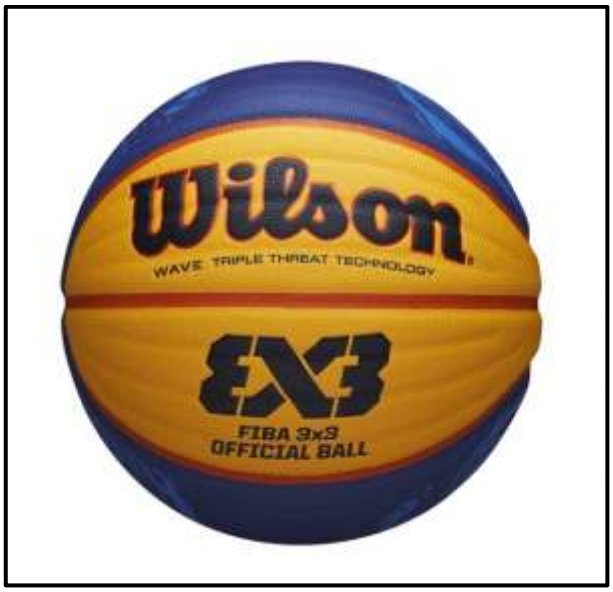

Gambar 2.1 Lapangan Bola Basket *3X3*
(FIBA Central Board, 2019)




Gambar 2.2 Ukuran *Free Throw*
(FIBA Central Board, 2019)




Gambar 2.3 Ring Bola Basket
(https://bolabasket.web.id)




Gambar 2.4 Bola Basket *3x3*
(https://au.wilson.com)

Selain lapangan bola basket *3X3* yang berbeda, perbedaan lain dalam permainan *5X5* dan *3X3* terdapat pada bola, bola yang digunakan dalam permainan *5X5* sesuai dengan aturan *FIBA* yaitu untuk putra menggunakan bola

ukuran 7 dan untuk putri yaitu bola ukuran 6. Dalam permainan bola basket *3X3* bola yang digunakan adalah bola resmi *3X3* yaitu bola ukuran 6. *FIBA* sendiri memberi aturan bahwa bola tersebut wajib memiliki massa seberat 0,6 Kg. Dengan warna bola dominan kuning.

### 2.1.6 Modifikasi Permainan Olahraga

Aktifitas olahraga pemainan atau olahraga beregu memerlukan sebuah modifikasi sangat diperlukan, hal ini berguna untuk meningkatkan kepuasan para pemain atau para atlet agar tidak mengalami kejenuhan. Merubah atau memodifikasi unsur-unsur tertentu dan memungkinkan meningkatkan partisipasi para pemain. Permainan bola basket dengan mudah dapat dimodifikasi, sesuai dengan pemulihan di dalam interaksi sosial. Jumlah pemainnya, tidak selalu harus lima orang saja, sesuai peraturan resminya, tetapi bisa kurang atau lebih dari jumlah tersebut, karena itu, permainan tersebut dapat merangkul lebih banyak sosial (Hoedaya, 2001:9).

Modifikasi terhadap permainan bola basket hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Permainan bola basket untuk orang dewasa tidak boleh digunakan untuk siswa. Dalam hal ini Siedentop (1994:69) menegaskan bahwa dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu berikut ini: (1) memodifikasi aktivitas untuk meratakan kompetisi, (2) mengurangi jarak, (3) memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor, (4) menganalisis posisi sesuai dengan kemampuan siswa yang cacat, (5) memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan leih mudah.

Terdapat beberapa kunci atau strategi untuk memodifikasi sebuah permainan yang menyenangkan dan berpetualang serta membuat pemain

menjadi sukses dalam mengikuti pemainan, Siedentop (1994:60-64) mengemukakannya sebagai berikut: (1) membuat cara untuk mencetak skor atau angka dengan mudah, (2) memperlambat pergerakan bola atau obyek, (3) meningkatkan kesempatan untuk latihan teknik dan taktik, (4) dimungkinkan melpemainan permainan secara teratur untuk memunculkan terjadinya mempelajari taktik, (5) merubah peraturan-peraturan dalam pengskoran.

### 2.1.7 Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Develophment (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis keutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297)

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk peneliti untuk mengembangkan suatu produk, agar menghasilkan sebuah produk tertentu. Sehingga produk yang akan dihasilkan dari penelitian tersebut dapat menghasilkan sebuah produk tertentu yang teruji, agar bisa digunakan dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

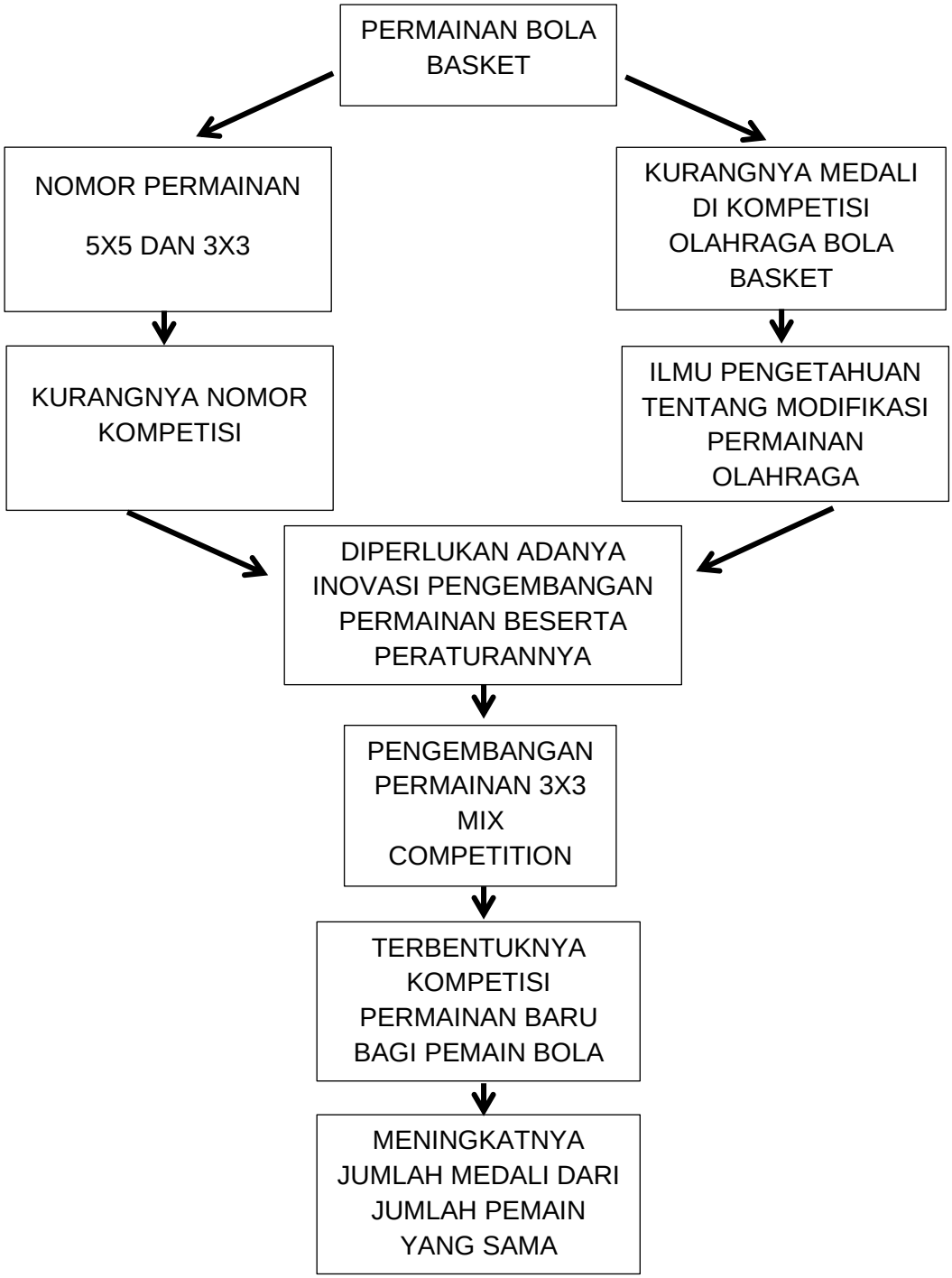
Pengembangan yang peneliti akan lakukan adalah pengembangan sebuah produk permainan olahraga beregu. Dalam hal tersebut produk yang nantinya akan dihasilkan yaitu berupa permainan baru dan peraturan permainan yang sudah disesuaikan dengan permainan yang telah dikembangkan dibuat sebagai pendamping permainan agar permainan yang dikembangkan tersebut dapat diuji kelayakannya sebagai olahraga baru.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan pada penitilian ini adalah sebagai berikut :

1) Pengembangan penelitian oleh Mirdayani Pauweni (2012), Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo. Hasil penelitian ini adalah model permainan bola basket taki.

## 2.3 Kerangka Berfikir




Gambar 2.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut bahwasannya olahraga bola basket adalah olahraga tim yang hanya memiliki 2 nomor yaitu *3X3*

dan *5X5* yang dibagi menjadi putra dan putri, maka peneliti melakukan adanya pengembangan terhadap permainan basket pada nomor *3X3* dengan peraturan yang dimodifikasi sesuai kebutuhan yang perlukan dalam pengembangan permainan yang kemudian menjadi permainan bola basket *3X3 mix competition*. Dengan peraturan *3X3* umum yang kemudian dikembangkan dan dimodifikasi ini diharap pemain mudah memahami dan dapat menerapkannya saat dilakukan uji coba dilapangan. Pada pengembangan ini diharapkan menambah warna baru di olahraga permainan bola basket dan dapat menjadi nomor baru yang menghasilkan medali tambahan di olahraga bola basket yaitu bola basket *3X3 mix competition*.

# BAB V

# KAJIAN DAN SARAN

## 5.1 Kajian Prototipe Produk

Permainan bola basket adalah permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan secara beregu yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang, baik putra maupun putri yang saling bertanding dan berusaha untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan dan mencegah lawan memasukkan bola untuk mendapat poin, permainan bolabasket merupakan salah satu jenis olahraga yang sedang populer dan banyak diminati oleh kalangan remaja khususnya pelajar dan mahasiswa di luar ataupun dalam negeri.

Bola basket merupakan permainan yang hanya memiliki 2 nomor permainan kompetisi yaitu nomor *5X5* atau permainan kompetisi yang dimainkan oleh 5 pemain inti dalam setiap tim yang bertanding dalam lapangan permainan penuh dengan 2 keranjang permainan sebagai sasaran poinnya, kemudian nomor lainnya yaitu nomor *3X3* yaitu permainan kompetisi yang dimainkan oleh 3 pemain inti dalam setiap tim yang bertanding dalam lapangan permainan yang kurang lebih setengah lapangan basket pada umumnya dengan satu keranjang sebagai sasaran poinnya.

Hasil dari penelitian pengembangan permainan prestasi bola basket nomor *3X3 mix competition* sebagai nomor baru di olahraga bola basket yang diuji cobakan pada tim klub bola basket Putra Bahari Kota Tegal, berdasarkan penilaian para ahli yang telah melakukan validasi memperoleh presentase sebesar 83,20% dengan kategori baik, hasil uji coba skala kecil yang dilakukan

memperoleh prosentase sebesar 84,44% dengan kategori baik, dan kemudian hasil uji coba skala besar yang dilakukan memperoleh prosentase sebesar 87,78% dengan kategori baik. Setelah mendapatkan hasil dari uji kelompok skala kecil dan uji kelompok skala besar maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan prestasi bola basket nomor *3X3 mix competition* sebagai olahraga baru di nomor pada bola basket dinyatakan layak. Pengembangan permainan prestasi bola basket nomor *3X3 mix competition* ini dapat di pertandingkan dan dikompetisikan pada atlet/pemain bola basket sebagai nomor baru dalam permainan bola basket dan dapat menjadikan semangat baru dengan warna baru dikompetisi bola basket yaitu nomor *3X3 mix competition*, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Produk permainan dinyatakan layak di pertandingkan/dikompetisikan dari ketentuan aspek permainan, aspek peraturan, dan aspek sarana dan prasarana. Terutama dalam hal peraturan yang telah divalidasikan oleh para ahli dibidangnya

(2) Produk permainan *3X3 mix competition* ini dilengkapi dengan buku permainan yang didalamnya terdapat definisi, sarana dan prasarana, serta peraturan dalam memainkannya yang telah disusun oleh peneliti sesuai saran dan masukan pembimbing dan ahli.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Pemanfaatan

Permainan *3X3 mix competition* ini diharapkan dapat menjadi semangat baru bagi pemain, pelatih, dan wasit sebagai permainan baru di nomor baru pada permainan bola basket.

1) Dengan adanya permainan *3X3 mix competition* ini dapat menimbukan semangat baru dan atlet baru di kompetisi nomor permainan ini.
2) Dengan adanya permainan ini diharapkan dapat muncul kompetisi baru di nomor permainan *3X3 mix competition.*
3) Dengan permainan *3X3 mix competition* ini pelatih dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat pentuk pola permainan pemain putra dan putri agar pemain dapat bekerjasama untuk berkompetisi.
4) Untuk pengembangan lebih lanjut agar dapat meningkatkan kualitas di bagian peraturan permainan agar lebih valid dan tepat untuk diterapkan pada permainan *3X3 mix competition* ini.

**5.2.2 Deseminasi**

Diharapkan dengan adanya permainan prestasi bola basket di nomor *3X3* mix competition ini dapat bermanfaat, dikompetisikan, dikembangkan, dan disebarluaskan pada setiap klub bola basket ataupun pada sekolah olahraga dengan menawarkan buku permainan dan manfaat.

**5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut**

Permainan prestasi *3X3* mix competition ini masih terdapat kelemahan pada peraturan yang telah dikembangkan dan diharapkan pada pengembangan selanjutnya dapat menyempurnakan peraturan permainan yang memberikan ketepatan untuk diterapkan pada lapangan permainan sehingga kompetisi akan berjalan lebih menarik dan meningkatkan semangat untuk berkompetisi.

# DAFTAR PUSTAKA


FIBA. (2018). *FIBA 2018 Official Basketball Rules*. Jakarta: Perbasi.

FIBA Central Board. (2019). *Official 3x3 Basketball Rules 2019*. Beijing, China: FIBA.

Harsono. (1998). *Coaching Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching*. Jakarta: Tambak Kusuma.

Hoedaya, D. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Basket : Konsep Dan Metode*. Jakarta: Directorat Jenderal Olahraga Depdiknas.

Kosasih, D. (2009). *Fundamental Basketball First Step to Win*. Semarang: CV. Elwas Offset.

Melfa Br Nababan, Rahma Dewi, I. A. (2018). Analisis Pola Pembinaan Dan Pengembangan Olahraga Rekreasi Di Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia Sumatera Utara Tahun 2017. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, *04/Th.IV/2018*, 38–55.

Perbasi. (2019). *Peraturan Resmi FIBA Permainan 3x3 Januari 2019*. Jakarta: Perbasi.

Siedentop. (1994). *Complete Guide to Sport Education*. United States of America: Human Kinetics.

Sodikun, I. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Dekdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.

Sudijono, A. (2015). Pengantar Statistik Pendidikan. In *Anas Sudijono*. Jakarta: Grafindo Persada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Tomoliyus, M. (2001). *Pendekatan Ketrampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Basket*. Departemen Pendidikan Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005. (2005). *Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. *1*, 1–53.

Wissel, H. (2000). Step To Success Bola Basket. In *Steps to success series*. United State: Champaign, IL. (Buku asli diterbitkan tahun 1997).