

**MINAT SISWA KELAS X JURUSAN IPA TERHADAP
EKSTRAKURIKULER BASKET DI
SMAN 10 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

M. Imam Robbani Agnesulu



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

**MINAT SISWA KELAS X JURUSAN IPA TERHADAP
EKSTRAKURIKULER BASKET DI
SMAN 10 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

M. IMAM ROBBANI AGNESULU

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas X jurusan IPA mengikuti kegiatan ekstrakurikuler basket di SMAN 10 Bandar Lampung.

Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Sampel yang digunakan sebanyak 32 siswa. Analisis dan pengkategorian data berdasarkan *Mean* dan *Standar Deviasi* merupakan teknik analisis data menggunakan kuisioner sedangkan perhitungan kuantitatif dalam angket menggunakan deskriptif presentase.

Hasil penelitian menunjukkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler bola basket di SMAN 10 Bandar Lampung kelas X jurusan IPA adalah yang berkategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi sebesar 22% sebanyak 7 siswa, kategori sedang sebesar 44% sebanyak 14 siswa, kategori rendah sebesar 34 % sebanyak 11 siswa, dan kategori sangat rendah sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan sebagian besar minat siswa SMAN 10 Bandar Lampung terhadap ekstrakurikuler olahraga basket adalah sedang.

Kata Kunci: minat, ekstrakurikuler, basket

ABSTRACT

INTEREST OF STUDENTS OF CLASS X DEPARTMENT OF IPA ON BASKETBALL EXTRACURRICULAR AT SMAN 10 BANDAR LAMPUNG

By

M. IMAM ROBBANI AGNESULU

The purpose of this study was to determine the students' interest in participating in extracurricular basketball activities at SMAN 10 Bandar Lampung. The method used is descriptive quantitative. The sample used was 32 students. Analysis and categorization of data based on the Mean and Standard Deviation, the data analysis technique used is descriptive data analysis technique, while the calculation in the questionnaire uses descriptive percentage. The results showed that students' interest in basketball extracurricular at SMAN 10 Bandar Lampung was in the very high category at 0%, the high category at 22%, the medium category at 44%, the low category at 34%, and the very low category at 0%. Based on these findings, it can be concluded that the majority of SMAN 10 Bandar Lampung students have a moderate interest in basketball extracurricular activities.

Keywords: interests, extracurricular, basketball

**MINAT SISWA KELAS X JURUSAN IPA TERHADAP
EKSTRAKURIKULER BASKET DI
SMAN 10 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

M. IMAM ROBBANI AGNESULU

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **MINAT SISWA KELAS X JURUSAN IPA TERHADAP
EKSTRAKURIKULER BASKET DI SMAN 10
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **M. Imam Robbani Agnesulu**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1753051004**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Jasmani**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Drs. Akor Sitepu, M.Pd.
NIP 19590117 198403 1 002

Pembimbing II

Joan Siswoyo, M.Pd.
NIP 19880129 201903 1 009

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

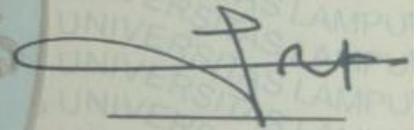
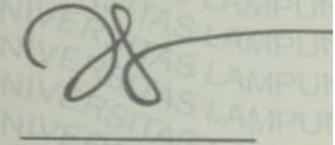
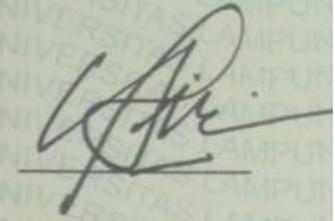
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Akor Sitepu, M.Pd.

Sekretaris : Joan Siswoyo, M.Pd.

Penguji Utama : Lungit Wicaksono, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Januari 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Imam Robbani Agnesulu
NPM : 1753051004
Program Studi : S-1 Pendidikan Jasmani
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Minat Siswa Kelas X Jurusan IPA Terhadap Ekstrakurikuler Basket di SMAN 10 Bandar Lampung" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 25 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,

A yellow rectangular stamp with the text "METRAL TEMPEL" and a serial number "044000285526008" is visible. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

M. Imam Robbani Agnesulu
NPM. 1753051004

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Muhammad Imam Robbani Agnesulu. Lahir di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 06 Februari 2000 sebagai anak pertama dari empat bersaudara. Penulis lahir dari pasangan Bapak Gultom dan Ibu Neini Vauliani.

Peneliti telah menyelesaikan pendidikan formal pertama kali di SD Negeri 03 Durian Padang Cermin Pesawaran tahun (2005-2011), SMP/Madrasah Tsanawiyah Shuffah Hizbullah Al-Fatah Natar (2011-2014), dan SMA/Madrasah Aliyah Negeri 1 Bandar Lampung tahun (2014-2017). Kemudian pada Tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Jasmani (PENJAS).

Tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Bali, Malang, Solo, Yogyakarta. Tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pulau Legundi, Dusun Selesung, Kecamatan Punduh Pedada Kabupaten Pesawaran dan sekaligus melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 7 Punduh Pedada, Dusun Selesung , Pulau Legundi, Pesawaran , Lampung.

MOTTO

“Aku tidak takut sesuatu hilang dariku, karena aku tau selain takdirku, maka tidak akan pernah menjadi milikku. Akupun tidak gelisah dengan sesuatu yang aku miliki kemudian aku kehilangannya. Karena aku tau sesuatu yang bukan milikku bagaimanapun tidak akan pernah menjadi milikku. Begitu juga sebaliknya aku tidak pernah risau dengan apa yang belum aku dapatkan saat ini, karena aku yakin jika semua itu akan kumiliki, maka ia akan datang dengan cara apapun.”

(M Imam Robbani Agnesulu)

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan segala kerendahan hati saya persembahkan karya kecil saya yang telah berhasil saya kerjakan kepada:

Papi dan Mamiku tersayang, terimakasih telah membesarkan, merawat, serta mendidik saya sampai sekarang dan pastinya selalu memberikan semangat dorongan, dan juga doa yang tak terhenti untuk anakmu ini demi menggapai kesuksesannya, kalian adalah panutan dan semangat hidupku.

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “*Minat Siswa Kelas X Jurusan IPA Terhadap Ekstrakurikuler Basket di SMAN 10 Bandar Lampung*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

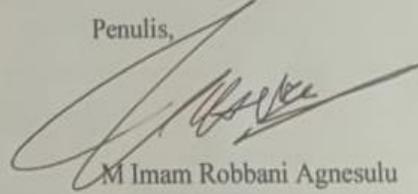
1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Heru Sulistianta, M.Or., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Akor Sitepu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian pada skripsi saya ini.
6. Bapak Joan Siswoyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Kedua atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran serta kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Lungit Wicaksono, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan sumbangan saran, kritik, dan gagasan untuk penyempurnaan untuk skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Administrasi Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Lampung yang telah memberikanku ilmu dan membantu menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada Papi dan Mamiku Tersayang, kedua Sosok orang tua yang terhebat yang saya miliki yang senantiasa berdoa untuk kesuksesan anakmu disetiap langkahnya dan tiada henti mendidik, serta mengajarkan semua tentang kehidupan. Terima Kasih yang tak terhingga untukmu Papi dan Mamiku tercinta untuk dukungan dan doa-doa selama ini.
10. Kepada Nenek Kakek dan Adik-Adikku, Lila Anggraini, Sabrina Julaiha, dan juga Ratu Wilona Agnesulu yang telah menghibur, membantu dan mendoakan Ahun dalam menyelesaikan jenjang pendidikan kuliah ini.
11. Ibu Dina Yulita fitria, Madin Gani D, Sutrisno Agus, Selaku guru Penjas di SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang telah menjadi pembimbing dalam penelitian saya.
12. Siswa-siswa kelas X IPA 3 dan X IPA 4 dari SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Seorang Perempuan yang selalu menemani, membantu, menghibur, serta memberikan kasih sayang kepada saya untuk terus semangat dalam menjalani hari-hari dan juga dalam proses mengerjakan skripsi yaitu Agiska Berliana S.Pd. Terimakasih juga yang tak terhingga untukmu karena selama ini telah menjadi penyemangat, pendengar dari keluh kesah hingga resah, dan menjadi penyeimbang dalam hidupku ini.
14. Sahabat dan Keluarga Pulau Madura no.01 WayHalim (PMD-01), Agisku, Lord IB, Nando Buntak, Kanjang Pikrot, Bung Raplayy, Ape because, Diki sabenik, Pakde Marta, dan juga Apri kentung.
15. Sahabat kampus “Pasukan Khusus” Otan, Fahmi, Riyo, Ijul, Ikhza, Aji, Akbar, Rhoma, Reja, Rofik, Fakta, Andra, Irwan.

16. Teman Seperjuanganku Penjas khususnya di Angkatan 17 terimakasih atas semua, peristiwa, kegiatan, acara, dan pelajaran yang telah kita lewati bersama selama ini.
17. Dan semua pihak manapun yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung di sengaja ataupun tidak disengaja Terimakasih semuanya.

Bandar Lampung, 2023

Penulis,



M Imam Robbani Agnesulu

NPM. 1753051004

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Minat	7
2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat	8
2.2.1 Faktor Intrinsik	8
2.2.2 Faktor Ekstrinsik.....	9
2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat.....	10
2.4 Ekstrakurikuler	12
2.5 Permainan Bola Basket	14
2.6 Teknik Permainan Bola Basket.....	18
2.7 Penelitian yang Relevan	21
2.8 Kerangka Berfikir.....	23
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Populasi dan Sampel	25

3.3 Tempat Penelitian	26
3.4 Variabel Penelitian	26
3.5 Instrumen Penelitian	26
3.6 Metode Pengambilan Data	27
3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	28
3.7.1 Validitas Instrumen	28
3.7.2 Reliabilitas Instrumen	28
3.8 Teknik Analisis Data	30
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Faktor Intrinsik	33
4.1.2 Faktor Ekstrinsik	34
4.2 Pembahasan	36
V. KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1. Klasifikasi Questionnaire	27
2. Tabel 2. Hasil Reliabilitas Instrument	29
3. Tabel 3. Rumus Menghitung Standar Deviasi	30
4. Tabel 4. Hasil Penelitian Minat Siswa SMAN 10 Bandar Lampung	32
5. Tabel 5. Hasil Penelitian Faktor <i>Intrinsik</i>	34
6. Tabel 6. Hasil Penelitian Faktor <i>Ekstrinsik</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1. Lapangan Bola Basket.....	15
2. Gambar 2. Papan Pantul Bola Basket	16
3. Gambar 3. Ring Bola Basket.....	17
4. Gambar 4. Bola Basket	17
5. Gambar 5. Menggiring bola (<i>dribbling</i>).....	20
6. Gambar 6. Cara menembak (<i>shooting</i>)	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	43
2. Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	44
3. Lampiran 3. Amgket Uji Coba Penelitian.....	45
4. Lampiran 4. Lembar Jawaban <i>TryOut</i> Siswa.....	50
5. Lampiran 5. Hasil Uji Validitas <i>TryOut</i>	62
6. Lampiran 6. Angkat Penelitian	78
7. Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	82
8. Lampiran 8. Hasil <i>Questionnaire</i>	84
9. Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	86

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina anak-anak peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila para peserta didik beroleh perubahan ke arah yang lebih baik dalam penambahan pengetahuan, perubahan penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju pendewasaan sikap-perilaku. Pendidikan di sekolah merupakan proses terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan. Pendidikan dapat terus berlangsung selama manusia hidup.

Hakekatnya pendidikan itu merupakan suatu proses yang terus berlangsung secara terus menerus dalam situasi lingkungan yang berbeda. Perbedaan itu pada akhirnya akan memberikan pengaruh pada tingkah laku dan perkembangan diri, kepribadian seseorang, dengan kata lain bahwa proses seseorang dipengaruhi oleh situasi atau lingkungan pendidikan yang ada di sekitarnya.

Dalam sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa, Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dalam sistem di sebagian tempat untuk menimba ilmu sesuai dengan bidangnya masing-masing, dari setiap individu. Sehingga sekolah merupakan wahana dalam dunia pendidikan untuk mencetak tenaga-tenaga ahli (khususnya bidang pendidikan jasmani). Sekolah menjadi salah satu tempat untuk mendidik anak-anak dengan maksud untuk memberikan ilmu yang diberikan supaya mereka mampu menjadi manusia yang berguna bagi bangsa dan juga negara. Mutu suatu sekolah sangat bergantung pada proses pembelajaran ini yang bisa juga ditunjang oleh penyediaan fasilitas oleh sekolah, baik dalam bentuk fisik (sarana dan prasarana) maupun kompetensi tenaga pengajar.

Banyaknya materi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ada dalam kurikulum, serta keinginan dan harapan dari siswa mengadakan pengayaan, berekspresi, mengembangkan bakat, minat, kesegaran jasmani, maupun untuk mewujudkan prestasinya dalam olahraga akan mendorong sekolah untuk berpikir ulang dalam menambah alokasi waktu yang telah tersedia. Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh sekolah menambah waktu di luar jam pelajaran intrakurikuler yaitu dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di luar jam pelajaran, dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah untuk memperluas atau meningkatkan kemampuan siswa. Kegiatan ekstrakurikuler adalah perencanaan sekolah yang berupa kegiatan siswa, optimalisasi mata kuliah terkait, pembinaan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan untuk meningkatkan kepribadian siswa. Manfaat dan nilai luhur yang diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler tersebut dimasukkan dalam kegiatan selanjutnya.

Tujuan kegiatan ekstrakurikuler pada umumnya adalah untuk mengembangkan bakat peserta didik sesuai dengan minatnya. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler juga untuk mengisi waktu luang anak pada kegiatan yang positif dan dapat lebih memperkaya keterampilan, memperluas wawasan, daya kreativitas, jiwa

sportivitas, meningkatkan rasa percaya diri, dan lain sebagainya. Akan lebih baik lagi apabila mampu memberikan prestasi yang gemilang di luar sekolah sehingga dapat mengharumkan nama sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 10 Bandar Lampung memiliki dua jenis yaitu kegiatan ekstrakurikuler wajib dan kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Berikut daftar kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMAN 10 Bandar Lampung: A. Kepramukaan; B. Rohis Atau Rohani Islam; C. Rohani Kristen; D. Basket; E. Futsal; F. Taekwondo; G. Volley; H. LDKS; I. Paskriba; J. Karya Ilmiah Remaja; K. Palang Merah Remaja; L. Marching Band; M. Paduan Suara; N. Seni Tari; O. Jurnalistik Dan Madding; P. English Club; Q. Fotografi

SMAN 10 Bandarlampung yang terletak di Jl. Gatot Subroto no. 81 Bandar Lampung, merupakan salah satu sekolah yang telah terakreditasi A di provinsi Lampung. Sekolah ini menjadi sekolah contoh yang melaksanakan mata pelajaran Informatika. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama di SMAN 10 Bandar Lampung, banyak kebiasaan-kebiasaan positif yang ditanamkan di sekolah ini baik dari pendidik, peserta didik sampai warga sekolah mulai dari pembangunan karakter hingga suasana sekolah. Sekolah ini juga memiliki program ekstrakurikuler guna menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Program ekstrakurikuler olahraga basket SMAN 10 Bandar Lampung merupakan salah satu ekstrakurikuler basket ternama di Provinsi Lampung karena merupakan ekstrakurikuler yang pernah mendapatkan juara saat mengikuti turnamen, adapun turnamen yang pernah dijuarai di ajang perlombaan yang di adakan oleh, Universitas Darmajaya, DBL (*Developmental Basketball League*) dan masing-masing perlombaan meraih juara 1. Namun beberapa tahun terakhir ekstrakurikuler basket di SMAN 10 Bandar Lampung ini mengalami kemunduran yang cukup pesat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, kegiatan ekstrakurikuler olahraga basket di SMAN 10 Bandar Lampung mengalami penurunan di dua tahun terakhir. Jumlah siswa (putra) yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga basket saat ini yaitu 22 siswa, futsal 30 siswa, dan voli 30 siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada saat observasi jumlah siswa putra yang mengikuti olahraga basket saat ini sebanyak 22 siswa, 15 siswa kelas X (8 siswa berasal dari jurusan IPA dan 7 siswa berasal dari jurusan IPS) dan 7 siswa kelas XI (5 siswa berasal dari jurusan IPS dan 2 siswa berasal dari jurusan IPA). Data observasi awal ekstrakurikuler basket di SMAN 10 Bandar Lampung juga dilakukan pada saat siswa mengikuti latihan, terlihat siswa yang mengikuti tidak konsisten dan sedikit yang hadir dibandingkan dengan ekstrakurikuler olahraga lain nya.

Hal ini tidak luput pula dari dampak Pandemi covid-19 yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar di sekolah atau tatap muka secara langsung diganti menjadi kegiatan belajar mengajar dari rumah (Daring) yang akhirnya banyak kegiatan-kegiatan disekolah tidak dapat terlaksana salah satunya adalah Demonstrasi Ekstrakurikuler yang biasanya dilaksanakan ketika awal tahun ajaran baru dimana siswa-siswi yang baru diterima pada sekolah tersebut dapat melihat penampilan dari kakak/senior kelas dari berbagai cabang ekstrakurikuler. Ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat siswa terhadap ekstrakurikuler bola basket di SMAN 10 Bandar Lampung.

Maka hal inilah yang membuat peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang “Minat Siswa Kelas X Jurusan IPA Terhadap Ekstrakurikuler Basket di SMAN 10 Bandar Lampung”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diketahui permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang tidak konsisten dalam mengikuti ekstrakurikuler basket di SMAN 10 Bandar Lampung.
2. Dari tiga cabang olahraga yang di tawarkan siswa sedikit menyukai ekstrakurikuler basket.
3. Kurang maksimal nya kegiatan latihan ekstrakurikuler olahraga basket di SMAN 10 Bandar Lampung.

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya maka masalah dalam penelitian ini dibatasi yaitu “Minat siswa kelas X jurusan IPA terhadap ekstrakurikuler olahraga basket di SMAN 10 Bandar Lampung”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar minat siswa kelas X jurusan IPA dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga basket di SMAN 10 Bandar Lampung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas X jurusan IPA dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga basket di SMAN 10 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan bukti ilmiah untuk membuktikan minat siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket SMAN 10 Bandar Lampung, sehingga dapat dijadikan acuan untuk pengembangan kurikulum pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai pedoman yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler khususnya kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

- b. Bagi guru sekolah, dapat digunakan untuk memahami motivasi siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga.
- c. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai pedoman atau acuan untuk meningkatkan prestasi dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Minat

Minat mendorong seseorang untuk memperoleh topik, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan tertentu untuk mendapatkan perhatian atau prestasi yang dibutuhkan. Menurut (Suryabrata, 2004:70) minat adalah suatu kondisi dalam kepribadian yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013:180). Minat pada dasarnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dan hal-hal eksternal. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Berdasarkan (Susanto, 2013:58) minat adalah motivasi atau faktor internal seseorang yang dapat secara efektif membangkitkan minat atau perhatian, mengarah pada pilihan objek atau aktivitas yang menguntungkan, menyenangkan, dan membawa kepuasan seiring waktu.

(Sardiman, 2011:76) mengemukakan minat adalah sebagai apa yang terjadi ketika seseorang melihat karakteristik atau makna dari suatu situasi yang berkaitan dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang pasti akan menggugah minatnya, selama yang dilihatnya berkaitan dengan kepentingannya sendiri.

Berdasarkan beberapa sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan ingin dikaitkan dengan objek seseorang, yaitu perasaan yang terjadi secara tidak sengaja dan memiliki dorongan / keinginan yang menyertai aktivitas tertentu. Dari preferensi tersebut dapat mendorong individu untuk melakukan sesuatu dengan suatu objek, seperti perhatian, ingin belajar atau

berpartisipasi dalam objek dan elemen yang berkaitan dengan minat, seperti minat, perhatian, dan aktivitas.

2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat akan mempengaruhi pencapaian tujuan yang dibutuhkan. Salah satu tolak ukur untuk menentukan kinerja sekolah adalah dengan mengetahui minat belajar siswa. Dengan melihat langsung ke lapangan saat belajar, guru dapat mengajak siswa dalam belajar, membuat siswa terlihat ceria, gembira, bersemangat dan penuh kegembiraan. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut (Harditono, 1998:188) ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu:

2.2.1 Faktor Intrinsik

Faktor yang berasal dari dalam individu yang bersangkutan. Seperti rasa tertarik, perhatian, dan aktivitas. Berikut penjelasan dari faktor intrinsik tersebut:

2.2.1.1 Perasaan Senang atau Rasa Tertarik

Perasaan di sifatkan sebagai suatu keadaan jiwa sebagai akibat adanya peristiwa – peristiwa yang ada pada umumnya menimbulkan goncangan-goncangan pada individu yang bersangkutan (Walgito, 2010:139).

2.2.1.2 Perhatian

Perhatian adalah proses melalui penggunaan panca indera, individu memiliki pemahaman tentang suatu aktivitas. Ketika seseorang memperhatikan suatu objek, maka objek tersebut otomatis akan memiliki minat spontan.

2.2.1.3 Aktivitas

Berdasarkan (Suryabrata, 2004:72) aktivitas adalah sejauh mana seseorang mengekspresikan dirinya, mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam tindakan spontan. Aktivitas adalah aktivitas berkelanjutan yang akan

membentuk kebiasaan, dan pada akhirnya akan mengembangkan kebiasaan yang menyenangkan dan menarik.

2.2.2 Faktor Ekstrinsik

Berikut penjelasan dari faktor ekstrinsik tersebut:

2.2.2.1 Faktor Lingkungan

(Sholeh, 2005:55) berpendapat bahwa lingkungan memegang peranan yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, kondisi lingkungan yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler juga akan meningkatkan hasil yang baik, sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai dengan baik.

2.2.2.2 Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan sosial yang pertama dikenalkan pada anak, atau dapat dikatakan bahwa seorang anak menganal kehidupan sosial itu pertama didalam keluarga.

2.2.2.3 Fasilitas

Untuk menunjang prestasi diperlukan fasilitas baik fisik maupun non fisik. Fasilitas fisik antara lain: peralatan, dana, teknologi, organisasi, dan manajemen. Fasilitas non fisik antara lain: perhatian, motivasi, suasana kondusif. Fasilitas merupakan sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi yang dapat membantu memudahkan pekerjaan, tugas, dan sebagainya. Kelengkapan fasilitas seperti lapangan bolabasket yang standar, bolabasket yang asli dan bagus, serta kelengkapan lainnya seperti ring basket dan kostum tim akan menumbuhkan minat seseorang untuk mengikuti aktivitas tersebut.

2.2.2.4 Pelatih atau Guru

Guru merupakan suatu profesi, yang berarti sesuatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang pendidikan (Hamzah, 2007:15).

2.2.2.5 Aturan Sekolah

Menurut (Ahmadi & Sholeh, 2005:56) sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama kecerdasannya. Suasana sekolah yang sangat menghargai prestasi akan mendorong siswa untuk banyak melakukan kegiatan yang mendukung prestasi. Sekolah sangat berperan akan meningkatkan pola pikir anak karena di sekolah mereka dapat belajar bermacam-macam.

2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dikutip dalam (Muhaimin 1994 :10), mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat seorang anak, antara lain:

2.3.1 Motifasi dan Cita-Cita

Motifasi erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong. Dengan adanya cita-cita dan dukungan motivasi yang kuat dalam diri seseorang maka akan dapat membesarkan minat orang itu terhadap suatu objek. Ada dua macam motivasi yaitu:

2.3.1.1 Motivasi Instrinsik

Adalah suatu bentuk motivasi yang berasal dari dalam diri individu dalam menyikapi suatu aktivitas dan pekerjaan yang diberikan kepada individu dan membuat aktivitas dan pekerjaan tersebut mampu memberikan kepuasan batin bagi individu itu sendiri (Ghufron, risnawati 2010: 87).

2.3.1.2 Motivasi Ekstrinsik

Dorongan yang berasal dari luar individu yang menyebabkan individu berprestasi. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang menyebabkan individu bertingkah laku karena adanya rangsangan dari luar individu yang di kutip Imam Gusnadi dalam (Basuki 1997: 15)

1) Sikap terhadap Guru dan Pelajar

Sikap terhadap guru meliputi bagaimana interaksi anak dan guru mempengaruhi terhadap minat pada pelajaran yang akan diberikan oleh guru, sebaliknya jika anak tidak dapat berinteraksi dengan baik maka dia akan menjadi simpati terhadap pelajaran yang akan diberikan. Didalam interaksi yang baik siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajaran yang akan diberikan sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya, dan sebaliknya. (Ketut, 1993)

2) Keluarga

Peranan keluarga sangat berperan dalam memberikan dorongan kepada peminat yang telah melakukan aktivitas olahraga, apabila keluarga mendukung anak mereka maka biasanya minat anak akan menjadi bertambah besar, artinya dia termotivasi oleh keluarga. Jika keluarga tidak mendukung dengan kegiatan yang diminati oleh anak maka minat anak tersebut semakin turun, bahkan dapat hilang, Peranan keluarga terhadap perkembangan anak tidak hanya terbatas situasi atau ekonomi kepada struktur dan sikap-sikap dalam pergaulan memegang peranan penting. Didalam hal ini mudah diterima apabila kita ingat bahwa keluarga itu sudah merupakan sebuah kelompok sosial dengan orang tua, struktur, norma-norma, dinamika-dinamika, kelompok termasuk cara-cara kepemimpinan yang sangat mempengaruhi kehidupan individu yang menjadi anggota kelompok tersebut (Dewa Ketut 1993: 118).

3) Sarana dan Prasarana

Suatu aktivitas olahraga akan berjalan secara lancar dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung dan lengkap. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung dan lengkap akan menimbulkan ketertarikan seseorang pada aktivitas olahraga tersebut. Dengan demikian akan menjadikan minat seseorang terhadap suatu objek menjadi lebih besar. Contoh dalam hal ini sarana dan prasarana permainan bola basket: lapangan, bola basket, sepatu basket, kaos tim, pelatih, dll.

4) Media Massa

Pengaruh alat komunikasi terhadap perubahan-perubahan minat dan perkembangan sosial pribadi manusia sangatlah besar. Alat-alat komunikasi itu antara lain: televisi, internet, surat kabar, majalah, dan lain-lain. Dari media massa inilah minat seseorang akan timbul untuk melakukan aktivitas olahraga karena media massa sering kali memunculkan tentang aktivitas olahraga dalam berbagai cabang olahraga, baik di dalam negeri maupun luar negeri, dengan kehadiran media massa ini dapat membantu meningkatkan minat bermain basket pada siswa.

2.4 Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang dilakukan sesudah atau setelah jam pelajaran intrakurikuler di sekolah, dan biasanya dilakukan pada jam setelah pulang sekolah ataupun hari libur yang tidak memakai jam pelajaran di sekolah. Pengertian ekstrakurikuler berdasarkan (Aqib, 2011:81) adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran biasa dalam suatu susunan program pengajaran, disamping untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan, juga untuk pengayaan wawasan dan sebagai upaya pemantapan kepribadian.

Sedangkan menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:291) adalah suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa. Kegiatan ekstrakurikuler sendiri

dilaksanakan diluar jam pelajaran wajib. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat memperkaya dan memperluas diri dan bisa membuat prestasi. Membuat prestasi dalam artian siswa mampu mengeksplorasi bakat dan kemampuan yang dimiliki dan melatihnya diluar jam pelajaran sekolah, karena jam pelajaran keterbatasan jam pelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan diluar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menentukan kegiatan sesuai dengan bakat dan minat.

Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan kemampuan masing-masing serta membentuk kepribadian siswa serta memunculkan bakat siswa yang berprestasi dibidangnya. Tujuan ekstrakurikuler menurut (Depdikbud, 2009:12-13) :

1. Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan, mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.
2. Untuk lebih memantapkan pendidikan yang kepribadian dan untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan. Kegiatan ekstrakurikuler sebagai suatu program di luar jam pelajaran sekolah yang dikembangkan untuk memperlancar program kurikuler dengan kegiatan ini dapat berjalan lancar. Kegiatan ini dilakukan dengan perencanaan kegiatan anak, yaitu kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan selama bersekolah dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan dan berupaya membentuk watak dan kepribadian serta pengembangan bakat, minat dan keunikan siswa (Yudha, 1998:8). Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah akan menambah keterampilan lain dan mencegah berbagai hal yang bersifat negatif pada saat ini. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler mampu menggali potensi dan mengasah keterampilan siswa dalam upaya pembinaan pribadi.

2.5 Permainan Bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Menurut (Sodikun, 1992:89) bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsure kekuatan, kecepatan, kelentukan dan ketepatan.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002:1) permainan bola basket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan dan mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin (ke keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap (*passing*), menggiring (*dribble*) dan menembak (*shooting*).

Bola basket adalah permainan yang dirancang untuk memasukkan bola gawang atau ring basket dengan tinggi lantai 305 cm. Untuk bisa bermain dengan baik, Anda perlu melakukan gerakan atau keterampilan yang baik. Gerakan yang baik dapat meningkatkan efisiensi kerja, dan latihan yang teratur juga dapat memberikan hasil yang baik. Untuk mendapatkan olahraga yang efektif, setiap pemain harus memahami keterampilan dasar bermain bola basket.

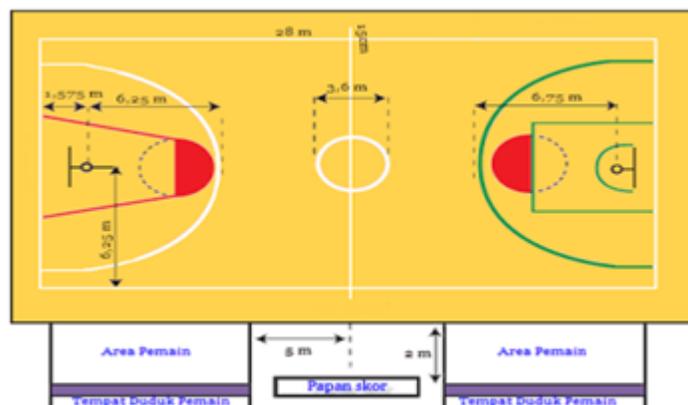
Permainan bola basket ini harus dibilang sebagai olah raga yang bisa diajarkan sejak dini. Untuk waktu yang lama, guru sering menunda pengajaran olahraga sampai anak berusia tiga belas atau empat belas tahun. Untungnya, kebiasaan berpikir ini hampir hilang. Pemikiran pendidikan terbaru telah membuat bola basket sangat populer di sekolah menengah, di mana anak laki-laki dan perempuan dapat bermain bersama dalam tim.

2.5.1 Lapangan Bola Basket

Permainan bola basket dimainkan di atas lantai yang rata dan lapangan berbentuk persegi panjang. Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras

dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Pada kedua garis lebar lapangan di tengah masing-masing dipasang ring atau basket. Masing-masing regu yang sedang bermain atau bertanding menempati separuh lapangan saling berhadapan.

Permainan bola basket dipimpin oleh tiga orang wasit dan dibantu oleh petugas meja, yang bertugas mencatat angka dan semua kejadian baik yang dilakukan pemain maupun pelatih. Permainan bola basket dilakukan dalam dua babak, satu babak terdiri dari 2 quarter. Babak pertama dengan babak kedua diberi waktu istirahat. Regu yang dinyatakan menang adalah regu yang sampai akhir pertandingan lebih banyak memasukan bola ke dalam *ring* basket. Berikut ini ilustrasi lapangan bola basket adalah sebagai berikut :

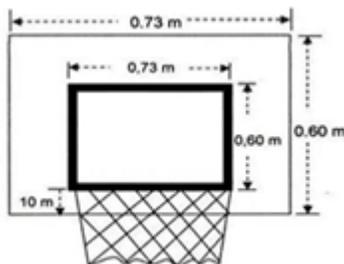


Gambar 1. Lapangan Bola Basket
(Irsyada, 2000:12)

2.5.2 Papan Pantul

Kedua papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan yang tembus pandang (*transparan*) dengan tebal 3 cm sesuai dengan kekerasan kayu, lebarnya 1,80 m dan tingginya 1,20 m permukaannya rata dan bila tidak tembus pandang harus berwarna putih. Permukaan ini ditandai dengan : di belakang *ring* dibuat petak persegi panjang dengan ukuran 59 cm dan tingginya 45 cm dengan lebar garis 5

cm. Garis dasar berbentuk empat persegi panjang tersebut di buat rata dengan ring (Abdul Rohim, 2010:6). Berikut ini adalah gambar papan pantul tersebut:

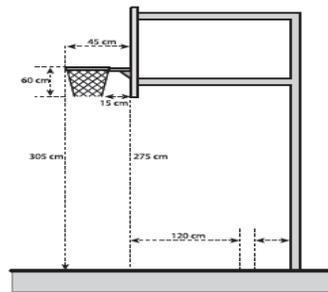


Gambar 2. Papan Pantul Bola Basket

(Nidhom, 2017:30)

2.5.3 Keranjang/Ring Basket

Keranjang yang diserang oleh suatu tim adalah keranjang lawan dan keranjang yang dipertahankan oleh suatu tim adalah keranjang sendiri (Perbasi,2012:1). Keranjang atau basket terdiri dari ring dan jala. Simpai terbuat dari lingkaran besi yang keras, garis tengahnya 45 cm dan berwarna jingga. Garis tengah besi simpai tersebut 20 mm dengan sedikit tambahan lengkungan besi kecil di bawah simpai tempat memasang jala. Simpai harus dipasang kokoh pada papan pantul dan terletak mendatar di atas lantai dan jarak tepi bawah simpai dengan lantai setinggi 3,05 m. Jarak terdekat dari bagian dalam tepi simpai 15 cm dari permukaan papan pantul. Jala terbuat dari tambang putih teranyam dan tergantung sedemikian rupa sehingga dapat menahan bola masuk keranjang/basket, kemudian terus jatuh ke bawah.



Gambar 3. Ring Bola Basket
(Nidhom, 2017:31)

2.5.4 Bola Basket

Dalam permainan bola basket, terdapat tiga ukuran bola yang digunakan menurut kelompok pemain, yaitu bola berukuran 5 untuk kelompok pemain tingkat Sekolah Dasar baik putra maupun putri. Bola berukuran 6 untuk kelompok pemain tingkat Sekolah Menengah Pertama baik putra maupun putri, serta digunakan untuk putri senior. Bola berukuran 7 untuk kelompok pemain putra Sekolah Menengah Atas dan senior putra. Bola yang digunakan haruslah benar-benar bundar dan terbuat dari bahan kulit, karet atau bahan sintesis. Keliling dari bola antara 75-78 cm dengan berat antara 600-650 gram. Bola dipompa secukupnya sehingga jika dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter, maka pantulan yang dihasilkan antara 1,20- 1,40 meter. Berikut ini adalah gambar dari bola basket tersebut:



Gambar 4. Bola Basket
(Nidhom, 2017:32)

2.6 Teknik Permainan Bola Basket

Secara teknis, setiap pemain bola basket akan menampilkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk membawa tim memenangkan pertandingan. Pola permainan individu dan tim pun diterapkan. Namun keberhasilan dari suatu penyerangan untuk meraih angka bergantung pada kemampuan individual yang akan menggambarkan kemampuan secara tim. Oleh karena itu setiap pemain harus menguasai tiga teknik bermain bola basket yaitu menangkap dan melempar bola (*catch and pass*), menggiring bola (*dribble*) dan menembak (*shooting*).

Menurut (Sarumpaet, 1992:223) mengatakan bahwa terdapat beberapa teknik dasar bola basket yaitu:

1. Melempar dan Menangkap (*Passing and Catching*)

Menurut (Jon, 2007:35) umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Ketepatan umpan yang hebat tidak boleh diremehkan, ini bisa memotivasi rekan-rekan tim, menghibur penonton, dan menghasilkan pemain yang tidak individualis. Seorang pengumpan yang terampil mampu melihat seluruh lapangan, mengantisipasi perkembangan dalam pertandingan yang penuh serangan, dan memberikan bola kepada rekan tim pada saat yang tepat. Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras, yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimannya agar permainan agar permainan dapat berjalan baik dalam hal penyerangan maupun pertahanan. Untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai macam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik.

Melempar adalah salah satu teknik yang perlu dikuasai oleh pemain bola basket.

Melempar dapat dilakukan dengan dua tangan maupun dengan satu tangan.

Terdapat beberapa cara untuk melempar yaitu: 1) Lemparan dada (*chest pass*), 2) Lemparan pantulan (*bounce pass*), 3) Lemparan atas kepala (*overhead pass*).

2. Menggiring (*dribbling*)

Menurut (Nuril,2007:17) *dribbling* bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai. *Dribbling* bola harus dengan satu tangan. *Dribbling* atau menggiring bola dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tangan kanan atau tangan kiri. *Dribbling* merupakan teknik dasar yang paling sering di salah gunakan dalam permainan bola basket, karena terlalu banyak melakukan *dribbling* tanpa tujuan atau sia-sia akan dapat menghancurkan kerja sama tim dan semangat tim. Selain digunakan untuk membawa bola ke segala arah, *dribbling* juga digunakan untuk mengatur irama permainan dan penetrasi untuk mencetak angka.

Dribble yang benar adalah melakukan *dribble* dengan tidak melihat bola, karena apabila *dribbling* melihat bola maka perhatian akan tertuju pada bola sehingga rekan satu tim tidak akan terlihat dan peluang-peluang rekan pun akan sia-sia karena kebiasaan ini. Pemain yang dikatakan dapat melakukan *dribble* yang baik adalah dapat menggunakan kedua tangan (tangan kiri dan kanan) dengan sama baik, karena akan memberikan solusi ketika dijaga lawan.

Menurut (Ahmad, 2007:17) manfaat *dribble* bola adalah untuk mencari peluang serangan, memperlambat tempo permainan, menerobos pertahanan lawan.

Dedy Sumiyarsono (2002: 45), mengungkapkan kegunaan *dribble* bola adalah usaha cepat menuju ke pertahanan lawan, usaha menyusup pertahanan lawan, usaha mengacaukan pertahanan lawan, usaha membekukan permainan. Adapun gambar dari *dribbling* adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Menggiring bola (*dribbling*)

(Abidin 1999:51)

3. Menembak (*shooting*)

Kemampuan menembak bola ke *ring* basket adalah kemampuan yang paling utama sehingga tim kamu bisa mencetak angka (skor). Menembak adalah salah satu usaha untuk memasukkan bola ke ring basket dengan mengarahkan bola pada sasaran tembakan.

Shooting adalah suatu aksi memasukkan bola ke *ring* basket. Biasanya *shooting* dilakukan dengan posisi berdiri atau lompat. Ketika melakukan *shooting*, poin yang didapat tergantung dari posisi ketika lemparan dilakukan. Bila dilakukan di lingkaran 2 poin, maka nilai yang didapat pun 2 poin, namun jika dilakukan di luar lingkaran 2 poin, maka nilai yang diperoleh adalah 3 poin. Cara melakukannya:

- a. Menghadap ke arah sasaran (*ring*).
- b. Kedua kaki dibuka selebar bahu dengan bagian lutut agak ditekuk.
- c. Kedua tangan memegang bola di depan dada.
- d. Angkat bola dengan kedua tangan diarahkan ke *ring* basket lalu dorong dibantu dengan lecutan tangan

(Wissel, 2000: 46-49) *shooting* merupakan pengantar untuk mendapatkan angka dari usaha menyerang ke arah *ring* lawan. Terdapat tujuh teknik dasar tembakan yaitu Tembakan satu tangan, lemparan bebas, tembakan sambil melompat, tembakan tiga angka, tembakan mengait, *lay up* dan *runner*. Selain itu terdapat mekanika dalam melakukan tembakan yaitu pandangan, keseimbangan, posisi tangan, siku dalam, irama menembak dan gerakan lanjutan (*follow through*).

Adapun gambar dari teknik shooting adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Cara menembak (*shooting*)

(Abidin 1999:60)

4. *Pivot* dan Olah Kaki

Menurut Nuril Ahmad (2007: 21), *pivot* adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap ditempat sebagai poros. Teknik dasar ini berguna untuk melindungi bola dari lawan yang merebut bola, kemudian bola di oper kepada rekan tim. Sedangkan menurut Muhajir (2004: 45), gerakan *pivot* ialah berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat pemain tersebut menguasai bola. Gerakan *pivot* berguna untuk melindungi bola dari perebutan pemain lawan, untuk kemudian bola tersebut dioperkan kepada kawannya untuk mengadakan tembakan.

2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menghindari duplikasi atau plagiat. Peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian penelitian terdahulu. Dari penelitian yang terdahulu terdapat beberapa masalah dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian, yaitu:

1. Penelitian yang di lakukan Bilal Apriyanto pada tahun 2017 yang berjudul Minat Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Terhadap Aktivitas Bolabasket di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, metode penelitian ini adalah survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler bolabasket di SMK Negeri 5 Yogyakarta

sebanyak 32 siswa dan 22 siswa untuk penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan nilai koefisien validitas 0,833 dan koefisien reliabilitas 0,936. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas diketahui minat peserta ekstrakurikuler bolabasket terhadap olahraga bolabasket di SMK Negeri 5 Yogyakarta yang berkategori sangat tinggi sebesar 4,54%, kategori tinggi sebesar 22,72%, kategori sedang sebesar 50,0 %, kategori rendah sebesar 18,18 % dan kategori sangat rendah sebesar 4,54 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan minat peserta ekstrakurikuler bolabasket terhadap olahraga bolabasket di SMK Negeri 5 Yogyakarta sebagian besar berkategori sedang.

2. Penelitian yang di lakukan oleh Irsyad Faiz Ramadhan pada tahun 2018 yang berjudul Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Di SMPN 2 Berbah. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 2 Berbah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMP Negeri 2 Berbah sebanyak 140 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket, dengan koefisien realibilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebesar 0,901 dan untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan tabel frekuensi pada program SPSS 16.0 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga di SMPN 2 Berubah cenderung masuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perincian sebagai berikut. Kategori sangat tinggi sebesar 10,7%, diikuti pada kategori tinggi sebesar 37,9%, kemudian kategori rendah sebesar 47,1%, dan kategori sangat rendah 4,3%.
3. Penelitian yang di lakukan oleh Supriadi pada tahun 2018 yang berjudul Survei Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bola Basket Pada Siswa SMPN 27 Makassar. Tujuan penelitian yaitu: untuk mengetahui berapa besar minat siswa terhadap Kegiatan Olahraga Bola Basket pada Siswa SMPN

27 Makassar. jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa SMPN 27 Makassar kelas VIII yang memiliki tingkat usia yang sama yaitu 13-15 tahun. populasi dan pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan perhitungan dalam angket menggunakan skala likert. berdasarkan hasil analisis diskriptif menunjukkan bahwa data Survei Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bola Basket pada Siswa SMPN 27 Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bola Basket pada Siswa SMPN 27 Makassar diperoleh beberapa kategori, kategori motivasi dan cita tinggi (60%), kategori sikap terhadap guru dan pelajar sedang (36,67%), kategori keluarga tinggi (33,33%), kategori sarana dan prasarana tinggi (43,33%), kategori media massa tinggi (40%). Kategori minat ekstrakurikuler olahraga bola basket SMPN 27 Makassar tergolong tinggi dengan persentase (36,67%).

2.8 Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritik minat merupakan kecenderungan dalam diri individu untuk merasa tertarik terhadap suatu objek serta menunjukkan arah perhatian dan mempunyai keinginan untuk terlihat dalam suatu objek tersebut. Minat ini merupakan suatu pernyataan psikis yang bersifat abstrak sehingga dapat diamati secara langsung yang meliputi gejala-gejala dalam perbuatan dan tingkah laku seseorang terhadap objek yang diamati.

Minat merupakan bagian dari perilaku manusia yang merupakan perwujudan dari tertarik, ingin tahu, dan dorongan untuk beraktivitas. Keberadaan ekstrakurikuler menjadi sangat penting sebagai penunjang potensi siswa, hal ini tentu mempengaruhi para siswa untuk memilih ekstrakurikuler tersebut. Kesenangan yang ditunjukkan oleh siswa bisa akibat pengaruh dari dalam diri sendiri (*intern*) atau karena adanya pengaruh dari luar (*ekstern*).

Kecintaan anak terhadap olahraga kini semakin meningkat, hal ini terlihat dari bertambahnya jumlah anak yang menyukai kegiatan berolahraga. Meningkatnya jumlah anak yang mengikuti latihan di pengaruhi oleh faktor yang berasal dari rasa tertarik, perhatian, aktivitas, dan pengalaman.

Dengan dasar pemikiran tersebut dalam penelitian ini mengambil judul “Minat Siswa Kelas X Jurusan IPA Terhadap Esktrakurikuler Basket Di SMAN 10 Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas X jurusan IPA dalam mengikuti ekstrakurikuler olahraga basket.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Basket di SMAN 10 Bandar Lampung, Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif. (Arikunto, 2010:234) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau memaparkan sesuatu hal misalnya keadaan, situasi, peristiwa dan lainnya.

(Arikunto, 2014:27) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Metode pada penelitian ini menggunakan metode angket, adapun teknik pengambilan datanya menggunakan angket/ kuesioner.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2014:73). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X jurusan IPA di SMAN 10 Bandar Lampung.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data (Sukardi, 2008:54). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sample*, dengan mengambil 6 sampai 7 orang siswa dari setiap kelas X jurusan IPA di SMAN 10 Bandar Lampung.

3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 10 Bandar Lampung khususnya siswa siswi yang berada di kelas X jurusan IPA.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah minat peserta ekstrakurikuler bola basket terhadap aktivitas ekstrakurikuler bola basket di SMAN 10 Bandar Lampung. Untuk lebih jelasnya secara spesifik penjelasan tentang definisi operasional variable yang di gunakan pada penelitian ini adalah kecenderungan dalam diri untuk merasa tertarik pada siswa kelas X jurusan IPA di SMAN 10 Bandar Lampung terhadap aktivitas ekstrakurikuler bola basket yang diukur menggunakan angket.

3.5 Instrumen Penelitian

(Arikunto, 2014:203) mengemukakan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang di gunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah di olah. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2010:102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Instrumen diperlukan agar dapat beroperasi dengan lebih akurat, lengkap dan sistematis, agar dapat bekerja lebih mudah dan memperoleh hasil yang lebih baik, sehingga data lebih mudah diolah. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner.

1. Instrumen Pengambilan Data

Kuesioner digunakan untuk pendapat responden tentang sesuatu atau untuk mengungkapkan kepada responden. Kuisisioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dilaporkan tentang kepribadian atau hal-hal yang mereka ketahui dari narasumber (Arikunto, 2014:194).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan questionnaire yang diambil dari peneliti sebelumnya yaitu (Apriyanto, 2017). Terdapat 55 butir pertanyaan yang digunakan peneliti, setelah di uji validitas terdapat 36 butir pertanyaan yang sah di gunakan peneliti untuk mengambil data.

Tabel 1. Klasifikasi Questionnaire

NO	FAKTOR MINAT	BUTIR SOAL
	Faktor Intrinsik	
1.	Perhatian	1,2,3,4,5
2.	Rasa Senang	6,7,8
3.	Aktivitas	9,10
	Faktor Esktrinsik	
4.	Pelatih	11,12,13,14,15,16,17
5.	Fasilitas	18,19,20,21,22,23
6.	Aturan Sekolah	24,25,26,27,28
7.	Lingkungan	29,30,31,32,33
8.	Keluarga	34,35,36

3.6 Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Berdasarkan (Arikunto, 2014:194) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kepribadian atau laporan tentang hal-hal yang mereka ketahui.

Jenis kuesioner ada dua yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri. Sedangkan angket tertutup mengacu pada angket yang telah memberikan jawaban, sehingga responden tinggal memilih. Dalam penelitian ini, penulis memilih kuesioner tertutup sebagai alat pengumpulan data penelitian.

3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.7.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen tertentu (Arikunto, 1993:136). Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Uji validitas atau kesahihan butir harus melalui beberapa langkah sebelum menyatakan bahwa butir instrument tersebut sah atau gugur.

Untuk menentukan validitas angket atau kuesioner yang di gunakan peneliti melakukan uji *tryout* terlebih dahulu. Uji *tryout* dilaksanakan di SMAN 5 Bandar Lampung pada kelas X E 6. Butir angket yang sah atau valid apabila mempunyai harga r hitung $\geq r$ table (0,334). Hasil uji coba 55 butir pertanyaan diperoleh 19 pertanyaan yang gugur yaitu no 9, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25., 26, 27, 29, 31, 32, 38, 45, 46,52, 53, dan 54.

3.7.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 1993:142).

Secara garis besar ada 2 jenis reliabilitas yaitu reliabilitas eksternal dan reliabilitas internal. Reliabilitas eksternal diperoleh dengan cara mengolah hasil pengesanan yang berbeda. Baik instrumen yang berbeda maupun yang sama. Sedangkan reliabilitas internal diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu

kali pengetesan. Untuk mengetahui reliabilitas internal ada bermacam-macam cara. Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *SPSS 25.00 for Windows Evaluation Version*. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut: (Arikunto, 2014:78)

$$r_1 = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum Si^2}{S^2} \right]$$

Keterangan :

A = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

K = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum si^2$ = Jumlah varians skor item

SX^2 = Varians skor-skor tes (seluruh item K)

Kriteria dari nilai reliabilitas adalah:

0.80 – 1.00 : Tinggi
 0.50-0.79 : Sedang
 0.00 – 0.49 : Rendah

(Hatch & Farhady, 1982)

Setelah menghitung reliabilitas instrument didapat koefisien alpha sebesar 0,869. Koefisien tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi berdasarkan pendapat ahli sehingga instrument dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Instrument

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.869	36

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dimaksud adalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang dirumuskan sebelumnya. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dimana menggunakan metode penelitian angket. Arikunto menyatakan bahwa ada beberapa langkah dalam penskoran sampai pada pemberian predikat, yaitu:

1. Memberikan skor jawaban dari setiap responden pada tiap-tiap butir.
2. Menjumlah skor untuk setiap responden, untuk setiap faktor dan keseluruhan faktor.
3. Menentukan kriteria sebagai patokan penelitian.
4. Menentukan predikat persepsi peserta didik.
5. Menyusun interval pengelompokan presentase skor jawaban.

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis kemudian data dimaknai, yaitu dengan mengkategorikan data, pengkategorian ini dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Sedangkan untuk pengkategorian berdasarkan *Mean* dan *Standar deviasi* menurut (Miller, 2002:88) sebagai berikut:

Tabel 3. Rumus Menghitung Standar Deviasi

No	Rumus	Kategori
1.	$(M + 1,5SD) \leq X$	Sangat tinggi
2.	$(M + 0,5 SD) \leq X < (M + 1,5 SD)$	Tinggi
3.	$(M - 0,5 SD) \leq X < (M + 0,5 SD)$	Sedang
4.	$(M - 1,5 SD) \leq X < (M - 0,5 SD)$	Rendah
5.	$X < (M - 1,5 SD)$	Sangat rendah

Keterangan:

X = Skor

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif, sedangkan perhitungan dalam angket menggunakan deskriptif presentase.

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relative presentase.

Dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah individu yang ada pada kategori tertentu

N = Frekuensi total atau keseluruhan jumlah subyek

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat mereka tersebut terhadap ekstrakurikuler basket ialah faktor intrinsik dan ekstrinsik. Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas X jurusan IPA terhadap ekstrakurikuler bolabasket di SMAN 10 Bandar Lampung adalah berkategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, adapun saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru agar selalu mengarahkan kepada siswa untuk meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket.
2. Bagi siswa agar selalu sadar dan memahami faktor-faktor yang mendukung minat siswa dalam memilih ekstrakurikuler dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menggunakan sampel dan populasi yang lebih luas serta penambahan variable lain, sehingga faktor yang mendukung minat dapat teridentifikasi secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Sholeh, M., 2005. *Psikologi Perkembangan*. PT Rineka Cipta, Jakarta
- Ahmad, N., *Keterampilan Bola Basket*. 2007. FIK UNY. Yogyakarta
- Apriyanto, B., 2017. *Minat Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Terhadap Olahraga Bolabasket di SMKN 5 Yogyakarta* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Arikunto, S., 1993. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arikunto, S., 2010. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arikunto, S., 2014. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Hadi, S., 1991. *Analisis Butir Soal Untuk Instrumen Angket, Tes & Skala Nilai Dengan Basic*. Andi Offset. Yogyakarta
- Hamzah, 2007. *Profesi Kependidikan*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Harditono, S. R., 1998. *Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Pembinaan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani*. Gajah Mada Universitas Press. Yogyakarta
- Hastuti, T., 2008. *Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Pembinaan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani* (Skripsi). Universitas Negeri Malang. Malang
- Hatch, E. & Farhady, H., 1982. *Research Design and Statistics for Applied Linguistics*. Newbury House Publisher. Los Angeles
- Irsyada, M., 2000. *Bola Basket*. Depdikbud. Jakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, K., 2002. *Pengertian Ekstrakurikuler*. Jakarta.
- Kebudayaan, D. P. d., 2009. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tentang Pembinaan Kesiswaan. Dalam. Jakarta. Depdikbud, pp. 12-13.
- Ketut, D., 1993. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Loekman, J. L., 1994. *Belajar Bagaimana Belajar*. BPK Gunung Mulia. Jakarta

- Miller, D., 2002. *Measurement by The Physical Educator*. Mc Graw Hill Companies. USA
- Nidhom, K., 2017. *Buku Pintar Basket*. Anugrah. Jakarta
- Ramadhan, I. F., 2018. *Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Di SMPN 2 Berbah* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Sardiman, 2011. *Psikologi Umum*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sarumpaet, 1992. *Permainan Besar*. Depdikbud. Jakarta
- Sholeh, A. A., 2005. *Psikologi Perkembangan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sodikun, I., 1992. *Olahraga Pilihan Basket*. Depdikbud. Jakarta
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sukardi, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta, p. 54.
- Supriadi, 2018. Survei Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Bola Basket Pada Siswa SMPN 27 Makassar. *Ejournal.unesa*. 19:6-10.
- Suryabrata, S., 2004. Psikologi Kepribadian. Dalam. PT Raja Grafindo. Jakarta, p. 70.
- Susanto, A., 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Walgito, B., 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Andi Offset. Yogyakarta
- Wissel, Bola Basket. Langkah Untuk Sukses. 2000: 46-49.
- Yudha, M., 1998. *Analisis Olahraga*. PT Citra Buana. Bandung