



## **Analisis Statistik Penyerangan Pada Pertandingan Final IBL (Indonesian Basketball League) 2023**

**Rachma Akmala Ayu Ardilla**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FIKS, Universitas Nisantara PGRI  
Kediri

\*Email Korespondensi: [rachmaakmala12@gmail.com](mailto:rachmaakmala12@gmail.com)

**Diterima:**  
7 Agustus 2024

**Dipresentasikan:**  
10 Agustus 2024

**Disetujui Terbit:**  
08 Oktober 2024

### **ABSTRAK**

Tujuan penelien ini adalah untuk mengetahui indikator *offense* atau nilai *shooting*, nilai *shooting* yang paling sering digunakan, dan nilai *shooting* apa yang berhasil memperoleh poin untuk tim pertandingan final IBL (*Indonesian Basketball League*) 2023. Permasalahan latar belakang penelitian ini yaitu (1) Pentingnya untuk mengetahui dan memahami cara menganalisis pertandingan dari catatan statistik, (2) Kurangnya pengetahuan tentang indikator yang terdapat pada statistik pertandingan menyerang (*offense*) atau bertahan (*defense*). Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data penilaian berupa observasi dokumenter, yaitu melihat video pertandingan yang sudah ada di *website* IBL dan mengambil serta menganalisa data-data tentang penyerangan untuk mendapat poin yang terjadi disetiap pertandingan final IBL. Hasil data penelitian yang telah dianalisis menunjukkan bahwa dari nilai *shooting* 3 poin, 2 poin dan 1 poin (*free throw*) yang sering digunakan oleh 2 tim final IBL 2023 adalah *shooting* dengang 2 poin. Rata-rata hasil persentase dari *shooting* 2 poin adalah 41,75%, sedangkan hasil persentase *shooting* 3 poin adalah 34%, dan hasil persentase *shooting* 1 poin (*free throw*) hanya 23,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil persentase jumlah keseluruhan *shooting* tertinggi adalah dengan nilai *shooting* 2 poin dan juga secara tidak langsung dapat memberikan rata-rata hasil poin yang telah diperoleh kedua tim dipertandingan yaitu dengan *shooting* 2 poin.

**Kata Kunci:** IBL, Statistik, dan *Shooting*

### **PENDAHULUAN**

Olahraga sendiri memiliki jenis aktivitas fisik yang dapat mendorong, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmani dan rohani dalam bentuk yang beragam. Pada Bab VI Pasal 17, ruang lingkup olahraga itu sendiri mencakup tiga pilar yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga prestasi merupakan olahraga yang dilakukan dan dikelola secara profesional yang memiliki tujuan untuk mendapatkan dan meraih suatu prestasi tertentu. Tujuan dari olahraga prestasi adalah untuk meraih prestasi dari bidang yang diperlombakan baik di tingkat daerah, nasional dan juga internasional (Sugito & Allsabah, 2018). Di Indonesia sendiri sudah banyak cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan untuk meraih prestasi atlet. Ada berbagai macam cabang olahraga yaitu ada bulu tangkis, renang, tenis meja, tenis lapangan,



pencak silat, sepak bola, futsal, bola voli, dan bola basket. Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga di Indonesia yang sangat populer yang dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa (Junaidi, 2018: 37). Bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain dengan tujuan setiap tim memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lawan memasukan bola atau mencetak angka (FIBA, 2018). Dalam bola basket selalu diadakan kejuaraan *multi event* dan *single event*. Ada beberapa kejuaraan *multi event* seperti porprov, kejurprov, kejurda, PON, dan SEA Games. Adapun kejuaraan *single event* yaitu Srikandi Cup, Piala Presiden, dan IBL. *Indonesian Basketball League* atau yang lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan IBL (Dewan IBL, 2008) merupakan sebuah liga profesional di Indonesia. Liga ini sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, karena sebelumnya *Indonesian Basketball League* (IBL) sudah pernah menjadi sebuah liga di Indonesia dalam 7 musim mulai dari tahun 2003 sampai dengan 2009. IBL di setiap pertandingannya telah menggunakan statistik pertandingan, statistik pertandingan sendiri merupakan data statistik yang mencatat kejadian- kejadian penting yang terjadi dalam sebuah pertandingan (Kurniawan, 2018).

Pada statistik pertandingan bola basket terdapat dua cara pengamatan yang penting yaitu *offense* (menyerang) dan *defense* (bertahan). *Offense* sendiri bertujuan untuk membongkar pertahanan lawan dan mencetak *point* sebanyak-banyaknya, sementara *defense* bertujuan untuk mencegah *offender* (pemain menyerang) mencetak *point* dengan mudah. Statistik pertandingan juga memperlihatkan persentase dari *offense* dan *defense* yang diperoleh tim atau individu selama pertandingan. Adapun indikator *offense* pada statistik terdiri dari *Field Goals*, *2 Point*, *3 Point*, dan *Free Throw*. Sementara *defense* terdiri dari *defensive rebound*, *turn overs*, *steal*, *block*, dan *Personal Foul points from turn overs*. Menurut (Muhammad Akbar Husein Allsabab & Sugito., 2021) Statistik adalah data itu sendiri, informasinya, atau hasil penerapan algoritma statistika pada suatu data tersebut. Dari kumpulan data statistika dapat digunakan untuk menyimpulkan atau mendeskripsikan data. Oleh karena itu catatan dari statistik adalah alat tolak ukur untuk memperbaiki cara bermain atau pola permainan terhadap tim yang akan bertanding untuk meraih kemenangan. Akan tetapi penentu kemenangan dalam pertandingan juga dipengaruhi oleh banyaknya poin yang dihasilkan. Dan mencetak poin hanya bisa dilakukan saat melakukan penyerangan. Maka dari itu sesuai dengan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Analisis Statistik Penyerangan pada Pertandingan Final IBL (*Indonesian Basketball League*) 2023”.



## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau (Sukmadinata, 2006: 5). Dimana menurut (Sugiyono 2016) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Teknik penelitian ini adalah dalam bentuk observasi penilaian dengan dokumenter. Observasi dengan teknik dokumenter yaitu berupa melihat video pertandingan yang sudah ada di *website* IBL dan mengambil serta menganalisa data-data tentang penyerangan untuk mendapat poin yang terjadi disetiap pertandingan final IBL. Penelitian ini dilaksanakan 3 hari, karena menganalisa pertandingan bola basket tidaklah mudah, diketahui permainan bola basket berlangsung selama 40 menit dalam satu pertandingannya. Tempat penelitian berada ditempat yang nyaman seperti perpustakaan atau ruang kelas yang memadai untuk melihat petandingan final IBL di video yang telah di unggah atau di tayangkan di akun resmi IBL. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena jumlah populasi yang terlalu banyak sehingga peneliti hanya menjadikan sampel kepada tim yang berhasil lolos menuju babak final IBL. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampling yang berdasarkan pertimbangan peneliti tentang sampel yang sesuai dan dianggap mempunyai sifat representative. Kriteria pengambilan sampel sebagai berikut: sampel pada penelitian ini adalah 2 Tim yang bertanding di final IBL, setiap tim memiliki 16 pemain. Jika dijumlah maka ada 32 pemain. Akan tetapi yang bertangtanding dilapangan hanya diperbolehkan 12 orang. Keberhasilan suatu penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan, sebab data yang diperoleh untuk menjawab pernyataan penelitian dan menguji melalui instrumen tersebut (Suharsimi Arikunto, 2010: 265). Untuk melakukan tahap penelitian ini peneliti menggunakan tabel untuk pengumpulan data agar memudahkan peneliti mengetahui data tersebut. Tabel penilaian yang akan digunakan penelitian dari buku yang berjudul basket dan statistic (Muhammad Akbar Husein Allsabab & Sugito., 2021) sebagai berikut:

**Table 1. Pengumpulan Data seluruh shooting**Nama  
Tanggal pertandingan

Posisi	Nama Pemain	NP	Shooting							
			3p	2p						1p
				ohs	hs	js	sd	lus	ub	FT
C		1								
SF		15								
PF		3								
SG		7								
PG		6								
Jumlah Hasil										

TTD Penilai

**Table 2. Pengumpulan Data shooting yang berhasil point**Nama  
Tanggal pertandingan

Posisi	Nama Pemain	NP	Shooting							
			3p	2p						1p
				ohs	hs	js	sd	lus	ub	FT
C		1								
SF		15								
PF		3								
SG		7								
PG		6								
Jumlah Hasil										

TTD Penilai

Keterangan:

NP : Nomer Punggung yang digunakan pemain

3P : (3 Point) melakukan tembakan 3 poin saat pertandingan.

2P : (2 Point) melakukan tembakan 2 poin saat pertandingan.

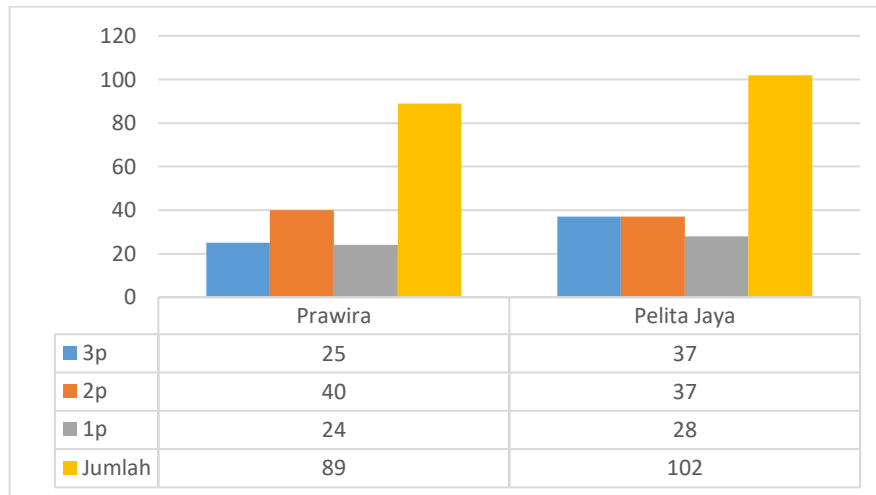
Ohs : *one hand shot*Hs : *hook shot*Js : *jump shot*Sd : *slam dunk*Lus : *lay up shot*Ub : *under basket*1P : (1 point) tembakan yang hanya mendapatkan nilai 1 poin seperti tembakan bebas atau *free throw*.FT : (*Free Throw*) melakukan tembakan 1 poin saat pertandingan.C : (*Center*) bertugas sebagai benteng pertahanan untuk menghalau serangan lawan.SF : (*Small forward*) bertugas menolong dan mengambil peran *point guard* ketika berada dalam tekanan lawan.PF : (*Power forward*) bertugas untuk menangkap bola yang memantul dari ring atau bola *rebound*.

SG : (*Shooting guard*) bertugas sebagai penembak bola dari jarak jauh.

PG : (*Point guard*) bertugas sebagai pengatur serangan tim.

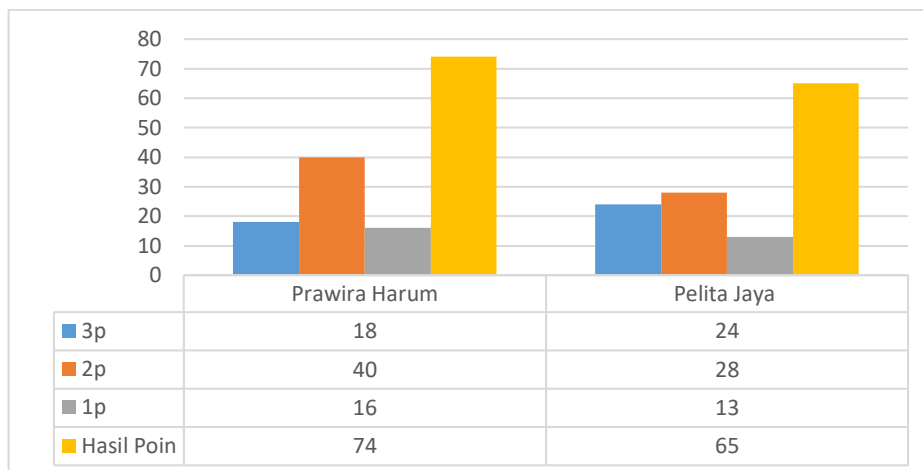
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa nilai angka poin yang bisa dihasilkan dari *shooting* dalam pertandingan bola basket dan juga bisa disebut dengan sebutan indikator *offense* yaitu ada *field goals*, nilai angka *3 point*, *2 point*, dan *1 point (free throw)*. Untuk hasil penelitian di *game* pertama akan dijelaskan sebagai berikut.



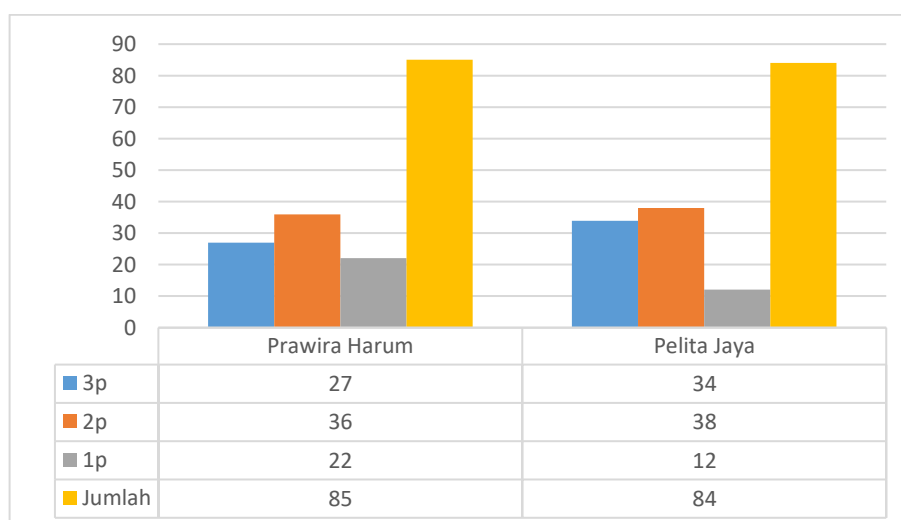
Gambar Diagram Batang 1. Jumlah *Shooting* Keseluruhan

Diagram diatas adalah hasil dari semua pemain yang melakukan *shooting* pada pertandingan final dari kedua tim. Untuk tim Prawira Harum sudah melakukan *shooting 3 point* sebanyak 25 kali dan *2 point* sebanyak 40 kali dan yang terakhir melakukan *shooting Free Throw* atau *1 point* sebanyak 24 kali dan jika dalam perhitungan peraturan FIBA sudah memperoleh poin sebanyak  $25 \times 3 = 75$ ,  $40 \times 2 = 80$ , dan  $24 \times 1 = 24$ . Dan hasil akhir poin adalah sebanyak 179 poin jika itu semua berhasil masuk ke dalam ring basket. Sedangkan tim Pelita Jaya Bakrie melakukan *shooting 3 point* sebanyak 37 kali dan *2 point* sebanyak 37 kali dan yang terakhir melakukan *shooting Free Throw* atau *1 point* sebanyak 28 kali dan jika dalam perhitungan peraturan FIBA sudah memperoleh poin sebanyak  $37 \times 3 = 111$ ,  $37 \times 2 = 74$ , dan  $28 \times 1 = 28$ . Dan hasil akhir poin adalah sebanyak 213 poin jika itu semua berhasil masuk ke dalam ring basket.

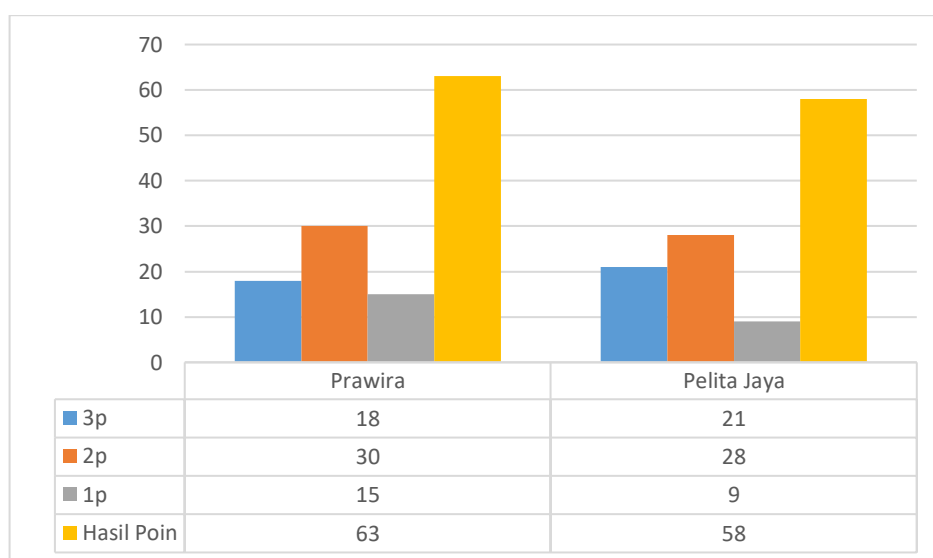


Gambar Diagram Batang 2. Hasil Akhir Perolehan Poin

Diagram diatas adalah hasil poin yang didapatkan oleh kedua tim yang bertanding pada *Game* pertama final IBL yang dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Juli 2023. Perhitungan diagram diatas sudah masuk dalam perhitungan peraturan FIBA. Yaitu nilai 3 *point* yang diperoleh tim sudah dikalikan 3 dan untuk nilai angka 2 *point* juga sudah dikalikan 2. Tim Prawira Harum Bandung berhasil mendapatkan nilai angka 3 *point* sebanyak 6 kali,  $6 \times 3 = 18$ , nilai angka 2 *point* sebanyak 20 kali,  $20 \times 2 = 40$ , dan nilai angka 1 *point* sebanyak 16 kali,  $16 \times 1 = 16$ . Jadi hasil poin keseluruhan yang didapatkan oleh Tim Prawira Harum Bandung sebanyak 74 poin. Sedangkan Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta berhasil mendapatkan nilai angka 3 *point* sebanyak 8 kali,  $8 \times 3 = 24$ , nilai angka 2 *point* sebanyak 14 kali,  $14 \times 2 = 28$ , dan nilai angka 1 *point* sebanyak 13 kali,  $13 \times 1 = 13$ . Jadi hasil poin keseluruhan yang didapatkan oleh Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta sebanyak 65 poin. Dan hasil dari *game* kedua akan dijelaskan sebagai berikut.


 Gambar Diagram Batang 4.4 Jumlah *Shooting* Keseluruhan

Dari hasil diagram *game* kedua diatas jika dalam perhitungan peraturan FIBA Tim Prawira Harum Bandung pasti sudah memperoleh poin sebanyak  $27 \times 3 = 81$ ,  $36 \times 2 = 72$ , dan  $22 \times 1 = 22$ . Dan hasil akhir poin adalah yang didapatkan oleh Tim Prawira Harum Bandung sebanyak 175 poin yang dimana jumlah untuk melakukan *shooting* lebih sedikit dari *game* pertama. Dan untuk tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta di pertandingan final kedua ini juga mengalami penurunan untuk melakukan *shooting 3 point* dan *1 point*. Dalam perhitungan peraturan FIBA Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta akan memperoleh poin sebanyak  $34 \times 3 = 102$ ,  $38 \times 2 = 76$ , dan  $12 \times 1 = 12$ . Dan hasil akhir poin yang didapatkan oleh Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta hanya sebanyak 190 poin yang jumlah poin juga lebih sedikit daripada pertandingan final pertama.



Gambar Diagram Batang 4.10 Hasil Akhir Perolehan Poin

Diagram diatas adalah hasil poin yang didapatkan oleh kedua tim yang bertanding pada *Game* kedua di final IBL yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Juli 2023. Perhitungan diagram diatas sudah masuk dalam perhitungan peraturan FIBA. Yaitu nilai 3 *point* yang diperoleh tim sudah dikalikan 3 dan untuk nilai angka 2 *point* juga sudah dikalikan 2. Jadi poin yang berhasil dipatkan oleh Tim Prawira Harum Bandung yaitu untuk nilai angka 3 *point* sebanyak 6 kali,  $6 \times 3 = 18$ , nilai angka 2 *point* sebanyak 15 kali,  $15 \times 2 = 30$ , dan nilai angka 1 *point* sebanyak 15 kali,  $15 \times 1 = 15$ . Jadi hasil poin keseluruhan yang didapatkan oleh Tim Prawira Harum Bandung sebanyak 63 poin. Sedangkan untuk Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta di pertandingan kedua ini telah berhasil mendapatkan nilai angka 3 *point* sebanyak 7 kali,  $7 \times 3 = 21$ , nilai angka 2 *point* sebanyak 14 kali,  $14 \times 2 = 28$ , dan nilai angka 1 *point* sebanyak 9 kali,  $9 \times 1 = 9$ . Jadi hasil poin keseluruhan yang didapatkan oleh Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta sebanyak 58 poin.

Analisis komponen atau indikator statistik penyerangan dari hasil persentase poin di *game* pertama untuk melakukan *shooting* dari seluruh pemain pada pertandingan final IBL dan hasil persentase *shooting* yang berhasil mendapatkan poin. Dari Tim Prawira Harum Bandung melakukan *shooting 3 point* sebanyak 25





kali, akan tetapi dari 25 tembakan yang berhasil Tim Prawira Harum Bandung hanya mendapatkan poin 6 kali tembakan dan hasil pesentase yang didapatkan hanya 7% dari hasil persentase keseluruhan *shooting* 28%. Untuk *shooting 2 point* yang dilakukan sebanyak 40 kali mendapatkan hasil 45% dan poin yang berhasil didapatkan hanya 20 kali tembakan dengan memperoleh persentase 22%. Dan *shooting 1 point* atau *free throw* yang dilakukan sebanyak 24 kali mendapatkan hasil 27% tetapi poin yang dapat dihasilkan oleh Tim Prawira Harum Bandung hanya sebanyak 16 kali tembakan menjadikan hasil persentase menjadi 18%. Hasil untuk melakukan *shooting* secara keseluruhan dari Tim Prawira Harum Bandung yaitu sebanyak 89 kali *shooting* dan poin yang berhasil didapatkan oleh Tim Prawira Harum Bandung sebanyak 74 poin karena sudah masuk dalam perhitungan peraturan FIBA dan mendapatkan *field goals* sebanyak 41,34%. Dari Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta yaitu melakukan *shooting 3 point* sebanyak 37 kali mendapatkan hasil 36% dan yang berhasil poin hanya 8 kali tembakan yang menghasilkan persentase 22%. Untuk *shooting 2 point* yang dilakukan Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta sebanyak 37 kali mendapatkan hasil 36% dan poin yang berhasil didapatkan hanya 14 kali tembakan dengan memperoleh persentase 27%. Dan *shooting 1 point* atau *free throw* yang dilakukan sebanyak 28 kali mendapatkan hasil 27% tetapi poin yang dapat dihasilkan oleh Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta hanya sebanyak 13 kali tembakan menjadikan hasil persentase menjadi 20%. Hasil untuk melakukan *shooting* secara keseluruhan dari Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta yaitu sebanyak 102 kali *shooting* dan poin yang berhasil didapatkan oleh Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta hanya sebanyak 65 poin karena sudah masuk dalam perhitungan peraturan FIBA dan mendapatkan *field goal* sebanyak 34,31%. Hasil persentase poin di *game* kedua untuk melakukan *shooting* dari seluruh pemain pada pertandingan final IBL dan hasil persentase *shooting* yang berhasil mendapatkan poin. Dari tim Prawira Harum Bandung melakukan *shooting 3 point* sebanyak 27 kali, akan tetapi dari 27 tembakan yang berhasil Tim Prawira Harum Bandung hanya mendapatkan poin 6 kali tembakan dan hasil pesentase yang didapatkan 22% dari hasil persentase keseluruhan *shooting* 32%. Untuk *shooting 2 point* yang dilakukan sebanyak 36 kali lebih banyak dari pertandingan pertama untuk melakukan *shooting* dan berhasil mendapatkan 42% dan poin yang berhasil didapatkan hanya 15 kali tembakan dengan memperoleh persentase yang sangat kecil yaitu 18%. Dan *shooting 1 point* atau *free throw* yang dilakukan sebanyak 22 kali mendapatkan hasil 26% tetapi poin yang dapat dihasilkan oleh tim Prawira Harum Bandung hanya sebanyak 15 kali tembakan yang menjadikan hasil persentase 24%. Hasil untuk melakukan *shooting* secara keseluruhan dari tim Prawira Harum Bandung yaitu sebanyak 85 kali percobaan *shooting* dan poin yang berhasil didapatkan oleh Tim Prawira Harum Bandung sebanyak 63 poin karena sudah masuk dalam perhitungan peraturan FIBA dan mendapatkan *field goals* sebanyak 36%. Di pertandingan kedua ini tim Prawira Harum Bandung mengalami penurunan untuk melakukan *shooting*, sehingga juga menyebabkan penurunan untuk memperoleh poin bagi tim Prawira Harum Bandung. Dari tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta melakukan *shooting 3 point* sebanyak 34 kali mendapatkan hasil 40% dan kali ini yang berhasil poin hanya 7 kali



tembakan yang menghasilkan persentase 21%. Untuk *shooting 2 point* yang dilakukan tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta sebanyak 38 kali mendapatkan hasil 45% dan poin yang berhasil didapatkan hanya 14 kali tembakan dengan memperoleh persentase 37%. Dan *shooting 1 point* atau *free throw* yang dilakukan sebanyak 12 kali mendapatkan hasil 14% tetapi poin yang dapat dihasilkan oleh tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta hanya sebanyak 9 kali tembakan menjadikan hasil persentase menjadi 11%. Hasil untuk melakukan *shooting* secara keseluruhan dari Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta di *game* kedua ini yaitu mendapatkan hasil sebanyak 84 kali *shooting* dan poin yang berhasil didapatkan oleh tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta hanya sebanyak 58 poin karena sudah masuk dalam perhitungan peraturan FIBA dan mendapatkan *field goal* sebanyak 30,52%. Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta di *game* kedua ini juga mengalami penurunan untuk melakukan *shooting*. Tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta juga harus mengalami penurunan untuk memperoleh poin di *game* kedua ini dikarenakan kesempatan untuk melakukan *shooting* tim Pelita Jaya Bakrie Jakarta sangat sedikit.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dan hasil data penelitian diatas bisa disimpulkan bahwasannya statistik penyerangan pada pertandingan bola basket adalah salah satu strategi penting untuk menghasilkan poin. Dikarenakan seorang pemain basket juga harus memiliki *skill* dan pengetahuan tentang cara memegang, menangkap, mengoper dan menembak (Nidhom, 2017). Agar bisa menghasilkan nilai angka poin yang pasti saat melakukan penyerangan (*offense*). Dan poin yang sering digunakan oleh kedua tim Final IBL 2023 adalah menggunakan *shooting 2* poin sehingga poin yang berhasil didapatkan oleh kedua tim juga dari hasil *shooting 2* poin.

### DAFTAR RUJUKAN

- Allsabab, Muhammad Akbar Husein, & Sugito. (2021). *Bola Basket: Permainan dan Pembelajaran*. Insan Cendekia Mandiri.
- Junaidi, I. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Chest Pass Bola Basket Melalui Metode Peer Teaching Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga. *Jurnal Penjaskesrek*, 5(9), 37–43. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- FIBA. (2018). *Official Basketball Rules*. Switzerland: FIBA Central Board.
- Dewan IBL. (2008). *Peraturan Pelaksanaan Kegiatan Indonesian Basketball League (IBL)*. Peraturan Pelaksanaan Kegiatan IBL. Jakarta, Indonesia: IBL.
- Kurniawan, R. D. (2018). Efektivitas Permainan Peserta Indonesian Basketball League (Ibl) 2017 / 2018 Pada Pertandingan Semifinal Dan Final. 1–10.
- Asdianto Pribadi, Bambang. 2022. *BASKETIK Basket dan Statistik*. Yogyakarta: Brigitta Pasca PS.



- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimin Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugito, S., & Allsabab, M. A. H. (2018). *Profil Kondisi Fisik Pemain Basket Putri Kota Kediri. Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*.
- Nidhom, K. (2017). *Buku Pintar Basket (Cetakan 1)*. Tim Anugrah.