



Keunggulan *Variasi Intratask* untuk Pembelajaran *Dribble* Basket

Davi Sofyan

*Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Majalengka,
Jl. K.H. Abdul Halim No. 103, Majalengka, Jawa Barat, 45418*

**Corresponding Author. E-mail: davisofyan@unma.ac.id*

Abstrak

Bola basket merupakan mata pelajaran disekolah yang wajib diajarkan disemua jenjang pendidikan sesuai dengan amanah kurikulum pendidikan nasional. Pembelajaran bola basket dengan tingkat kompleksitas yang tinggi menuntut berbagai strategi dan teknik dalam pengajarannya, salah satunya menggunakan teknik *intratask variation*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keunggulan *intratask variation* terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* siswa. *Intratask variation* merupakan upaya guru memodifikasi aktivitas pembelajaran menjadi dua kelompok, membedakan kelompok yang keterampilan rendah dan kelompok keterampilan tinggi. Sehingga kelompok yang memiliki keterampilan tinggi menjadi lebih terampil, dan kelompok yang memiliki keterampilan rendah menjadi lebih bisa. Metode yang digunakan adalah eksperimen, peneliti menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan sebanyak 42 siswa. Teknik pengumpulan data melalui tes *dribble zig-zag* selama 30 detik yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan rubik penilaian *dribble*. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari hasil tes awal melalui tes *dribble* bola basket hasil dari *pretest* menunjukkan angka 209 dan pada *posttest* menunjukkan angka 286. Menghasilkan rata-rata *pretest* 4,9762 dan *posttest* 6,8095. Dan mendapatkan hasil presentase 18,3%. Kesimpulan penelitian *intratask variation* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket.

Kata kunci: bola basket, *intratask variation*, pembelajaran

Abstract

Basketball is a school subject that must be taught at all levels of education in accordance with the mandate of the national education curriculum. Learning basketball with a high level of complexity requires various strategies and techniques in teaching, one of which is using the intratask variation technique. The purpose of this study was to determine the superiority of intratask variation in improving student dribbling learning outcomes. Intratask variation is the teacher's effort to modify learning activities into two groups, distinguishing the low-skill group from the high-skill group. so that groups with high skills become more skilled and groups with low skills become more capable. The method used is experimental; the researcher uses a one-group pretest-posttest design. The sample used was 42 students. The data collection technique was a 30-second zig-zag dribble test given at the pretest and posttest. The instrument in this study used a dribble scoring rubik. Based on the results of data processing and analysis from the results of the initial test through the basketball dribble test, the results from the pretest showed the number 209 and the results from the posttest showed the number 286. The pretest produced an average of 4.9762 and the posttest produced an average of 6.8095. and get a percentage of 18.3%. The conclusion of the research on intratask variation is that it can improve basketball dribble learning outcomes.

Keywords: basketball, *intratask variation*, learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan sehingga manusia dapat tumbuh dan berkembang secara individu maupun kelompok untuk hidup berdampingan satu sama lain dalam mengelola dunia (Sofyan & Hafezad, 2022). Olahraga itu seperti obat dan candu yang harus dipenuhi manusia beberapa keinginan dalam hidup, seperti hiburan, ekonomi, sosial, dan kesehatan (Sofyan et al., 2022). Saat ini, olahraga dan pendidikan jasmani telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat dunia. *Lifestyle Sport Activities* (LSA) mendapat tempat dalam masyarakat kontemporer sebagai bagian modern dari budaya olahraga (Gilchrist & Wheaton, 2017; Janeckova et al., 2021). Pendidikan olahraga dan jasmani dikemas dalam kurikulum pendidikan dan memasukkan mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal ini juga membuktikan bahwa olahraga dan pendidikan jasmani berada pada level yang sama dengan mata pelajaran lainnya dan tidak boleh dipinggirkan.

Karena pentingnya olahraga dan pendidikan jasmani, penelitian telah dilakukan pada sebagian besar topik yang berkaitan dengan olahraga pembentukan identitas pendidikan (Fasting et al. al., 2014; Hager, 2016), politik (Liston et al., 2013; Strittmatter et al., 2018), pelajar-atlet (Monda et al., 2016 ; Weber et al., 2019), perguruan tinggi (Loland & McNamee, 2016; Won et al., 2013), anak-anak (Hibshman et al., 2021; Karlsson et al., 2021), pendidikan rekreasi (Cottrell & Cottrell, 2020; Rodrigues & Payne, 2015), nilai (Grohs et al., 2019; Woratschek et al., 2014), kesehatan (Schulenkorf & Siefken, 2018; Walsh dkk., 2019). Fokus pada aspek yang berbeda tergantung pada hubungan dan keahlian masing-masing peneliti untuk memperoleh informasi yang dapat meningkatkan peradaban. Oleh karena itu, olahraga dan pendidikan jasmani membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak.

Menurut Sofyan, dkk. (2022) Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga permainan yang dilaksanakan secara beregu (tim), dimana tiap tim terdiri dari 5 orang, dengan tujuan mencetak poin sebanyak-banyaknya dan mempertahankan agar tidak kemasukkan sebanyak-banyaknya. Latihan bola basket memiliki aspek yang berbeda dan disesuaikan dengan kategori latihan (Sofyan & Budiman, 2022). Selama ini

pembelajaran dominan berpusat pada guru sehingga siswa tidak kreatif untuk mengumpulkan informasi (Sofyan, 2020). Tidak terkecuali dengan pembelajaran bola basket dan khususnya teknik *dribble*. Selain faktor berpusat pada guru, terkadang pembelajaran dinyatakan kurang berhasil karena faktor dari siswa itu sendiri.

Salah satu penyebab utamanya adalah siswa melakukan *dribble* bola basket dengan cara dipukul dan melakukannya dengan tidak bersungguh-sungguh atau bercanda dengan temannya sehingga tidak memiliki keinginan untuk bisa dan tidak memiliki daya saing antar individu dalam pembelajaran. Sehingga tidak ada kemajuan dalam pembelajaran dan siswa yang melaksanakan aktivitas pembelajaran gerak dengan sungguh-sungguh dapat melakukannya dengan baik, benar dan juga cepat mahir. Tetapi siswa yang tidak melaksanakan aktivitas pembelajaran gerak *dribble* bola basket dengan sungguh-sungguh atau bercanda dengan temannya, maka siswa tersebut tidak dapat melakukan *dribble* bola basket dengan baik dan benar, sehingga siswa tersebut enggan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar.

Untuk menyelesaikan permasalahan seperti ini, peranan seorang guru tidak hanya mengajar tetapi juga banyak peranan salah satunya mampu untuk bisa memotivasi siswanya untuk selalu bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Tentu tidak mudah bagi seorang guru untuk memotivasi siswa yang berbeda-beda dalam satu kelas atau beda kelas. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal bagi siswa, maka setiap kesulitan atau masalah yang timbul dalam belajar harus segera diberi bantuan atau perbaikan maupun evaluasi.

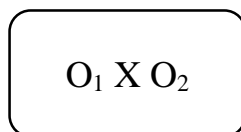
Dalam proses pembelajaran tidak lepas dari motivasi, baik motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang bertujuan untuk membangun semangat siswa didalam pembelajaran. Motivasi merupakan suatu hal yang penting, setidaknya siswa harus mempunyai motivasi agar lebih giat dalam pembelajaran. Terdapat enam teknik memotivasi siswa belajar, yaitu: "*teaching by invitation, intratask variation, task sheet, stations* atau *learning centers, child designed activities, videotaping*". Pengertian dari salah satu teknik memotivasi siswa pada *intratask variation* adalah suatu aktivitas belajar yang keputusan aktivitas mana yang akan dilakukan oleh siswa sepenuhnya ada di tangan guru.

Teknik *intratask variation* ini merupakan bentuk motivasi siswa dimana pembelajaran membentuk dua kelompok. Kelompok pertama berisikan siswa yang mahir,

kemudian melakukan gerakan selanjutnya yang lebih sulit, dan kelompok kedua berisikan siswa yang kurang mampu melakukan gerakan, sehingga siswa kelompok kedua masih melakukan gerakan yang mudah. Maka dari itu, berdasarkan uraian latar belakang, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keunggulan *intratask variation* untuk pembelajaran dribble basket.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket sebanyak 42 orang (siswa SMP) dengan berbagai macam kriteria dan kemampuan. Tidak ada pembatasan untuk sampel yang digunakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dribble yakni *zig zag dribble*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. *Desain One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pretest dilakukan pada saat awal peneliti sebelum memberi perlakuan pada siswa dalam pembelajaran dribble bola basket menggunakan teknik *intratask variation*, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada pembelajaran *dribble* bola basket. Perlakuan dilakukan pada siswa setelah *pretest*, dengan menggunakan teknik *intratask variation* dan peneliti sudah mengetahui seberapa besar kemampuan siswa melakukan teknik dasar bola basket sebelum diberi perlakuan dengan variasi latihan dilakukan selama delapan kali pertemuan dalam waktu satu bulan (2 kali per minggu dilaur jam pembelajaran).

Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian ini setiap minggunya adalah 80 menit (2x40 menit). Perlakuan yang diberikan adalah dengan cara membagi dua kelompok dan masing-masing kelompok diberi perlakuan yang berbeda. Misalnya kelompok A merupakan kelompok yang memiliki keterampilan kurang, sedangkan kelompok B memiliki keterampilan tinggi. Dari masing-masing kelompok diberi perlakuan yang berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan dari kelompok tersebut. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya siswa diberikan tes akhir untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik *intratask variation*. Dan apakah ada peningkatan dalam pembelajaran *dribble* bola basket yang dilakukan pada tes awal kemudian dilakukan lagi pada tes akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menggunakan bantuan software pihak ketiga yakni SPSS 22, tabel 1 menjelaskan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* teknik *dribble* bola basket. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dalam pembelajaran penjas yang dilakukan oleh Hardiana (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan teknik *intratask variations* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran beladiri di kelas X SMAN1 Baleendah.

Tabel 1. Deskriptif statistik

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i>	42	1.00	10.00	4.9762	2.20297	4.853
<i>Posttest</i>	42	4.00	10.00	6.8095	1.58096	2.499
Valid N (listwise)	42					

Berdasarkan tabel 1 deskriptif statistik hasil *pretest* dan *posttest* dapat analisis bahwa dari jumlah sampel sebanyak 42 siswa adalah sebagai berikut skor rata-rata 4,9762 dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 10 dengan simpangan baku 2,20297 serta varians sebesar 4,853. Pada tes akhir di peroleh data dari jumlah sampel sebanyak 42 orang adalah sebagai berikut skor rata-rata 6,8095 dengan skor terendah 4 dan skor tertinggi 10 dengan simpangan baku 1,58096 serta varians sebesar 2,499. Dan mendapatkan hasil persentase sebesar 18,3 %.

Data hasil uji normalitas berdasarkan alat uji *Kolmogorov-Smirnov*^a dapat dilihat pada tabel 2 tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Df	Sig.	Keterangan
Sebelum	42	0,396	Normal
Sesudah	42	0,080	Normal

Berdasarkan tabel 2 uji normalitas data, hasil *pretest* dan *posttest* dapat analisis bahwa hasil penghitungan uji normalitas data penelitian ini diperoleh melalui penghitungan dengan menggunakan spss 21 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*^a. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig atau nilai probability > 0.05 maka dilakukan distribusi data normal, dan jika nilai sig atau nilai probability < 0.05 maka dikatakan distribusi data tersebut tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas dari data-data penelitian yang telah diperoleh dari hasil tes awal sebesar 0,396 dan tes akhir sebesar 0,08. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai signifikan semuanya berada di atas 0.05 maka tes hasil uji normalitas dinyatakan normal.

Berdasarkan diagram 1 penilaian hasil *pretest* dan *posttest* dapat analisis bahwa grafik menunjukkan hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* dengan dihitung dalam rubrik yang diperoleh siswa. Dilihat dari diagram diatas, hasil yang diperoleh dari *pretest* proses dengan angka 4,976, dan hasil *posttest* 6,809. Dalam penilaian pretes proses ini adanya peningkatan pada pembelajaran *dribble* bola basket.

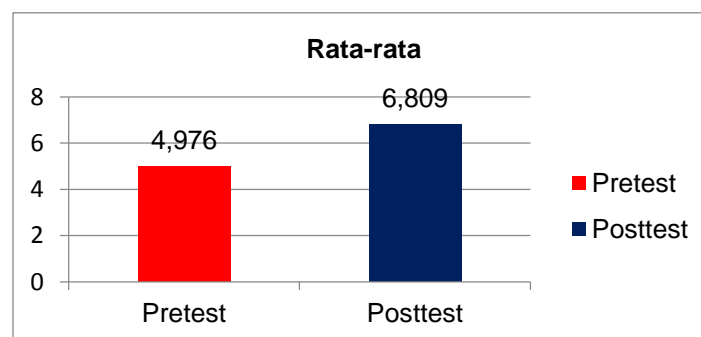


Diagram 1. Penilaian hasil *pretest*

Berdasarkan table 3 hasil uji *paired sample t-test* dapat analisis bahwa hasil analisis spss dengan uji paried sample test menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,854. Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel $7,854 > 2,01954$ maka artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan signifikan antara tes awal dan tes akhir.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Data	Df	T hitung	T tabel	Sig	Ket.
Proses <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	41	7,854	2.01954	0,000	signifikan

Pada penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pertama tes awal, kemudian kedua perlakuan terhadap sampel dan yang ketiga dilakukan tes akhir. Pelaksanaan ketiga tahapan peneltian tersebut dilakukan seminggu tiga kali selama delapan kali pertemuan yang dilaksanakan mulai tanggal 19 Juli sampai dengan 16 Agustus 2022. Pada penelitian ini variasi yang di berikan berbeda-beda pada setiap kelompok, kembali pada teknik *intratask variation* itu sendiri yang bertujuan membedakan variasi pada dua kelompok yang bisa dan tidak bisa dalam pembelajaran. Pemberian variasi yang diberikan berbeda pada siswa di setiap kelompoknya diupayakan untuk mengoptimalkan kemampuan teknik dasar *dribble* bola basket.

Dari hasil tes awal melalui tes *dribble* bola basket dengan penilaian pada proses yaitu menggunakan rubrik penilaian pembelajaran dari jumlah sampel sebanyak 42 siswa adalah sebagai berikut skor rata-rata 4,9762 dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 10 dengan simpangan baku 2,20297 serta varians sebesar 4,853 dan yang kedua tes *dribble* dengan menggunakan penilaian hasil yaitu tes untuk *dribble* melewati *cone* selama 30 detik mendapatkan hasil sebagai berikut skor rata-rata 9,5714 dengan skor terendah 5 dan skor tertinggi 15 dengan simpangan baku 1,97722 serta varians sebesar 3,909.

Selanjutnya pada tahap kedua diberikan perlakuan yaitu berupa *intratask variation* adalah suatu cara yang dilakukan guru memodifikasi aktifitas belajar untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Jadi dalam teknik ini guru berinovasi pada pelaksanaan pembelajaran agar muncul motivasi dalam diri siswa untuk dapat menerima pembelajaran dengan baik. Kemudian dilakukan tes akhir terhadap proses melalui rubrik

penilaian mendapatkan hasil yaitu berikut skor rata-rata 6,8095 dengan skor terendah 4 dan skor tertinggi 10 dengan simpangan baku 1,58096 serta *varians* sebesar 2,499. Lalu tes akhir penilaian menggunakan penilaian hasil yaitu tes baku untuk *dribble* adalah skor rata-rata 11,0952 dengan skor terendah 7 dan skor tertinggi 18 dengan simpangan baku 2,62083 serta *varians* sebesar 6,869.

Setelah melalui pengolahan data didapatkan hasil analisis spss 21 dengan uji *paired sample test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,842. Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel $7,854 > 2,01954$ maka H_0 di tolak artinya H_1 diterima, dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan signifikan antara tes awal dan tes akhir. Pelaksanaan tes awal (*pretest*) merupakan kemampuan yang diperoleh siswa sebelum adanya perlakuan yang diberikan melalui variasi pembelajaran, sedangkan tes akhir (*posttest*) merupakan hasil peningkatan sebagai pengaruh akibat dari adanya variasi pembelajaran yang diberikan. Proses pembelajaran melalui berbagai macam variasi yang diberikan mencapai tujuan yang diharapkan, dan hasil analisis yang ditunjukkan, antara tes awal dan tes akhir mengalami peningkatan yang positif dari hasil tersebut. Sedangkan untuk uji pengaruh sebagai jawaban dari hipotesis penelitian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan teknik dasar *dribble* bola basket dengan teknik *intra task variation* pada pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pengolahan dan analisis data yang telah penulis lakukan dengan menggunakan dalam bentuk rubik yaitu proses pembelajaran. Dari penilaian yang didapat menggambarkan peningkatan belajar pada siswa. Keterbatasan penelitian ini adalah sampel yang digunakan sudah memiliki teknik dasar *dribble* walaupun belum sempurna, akan lebih baik jika sampel yang digunakan adalah sampel yang benar-benar pemula sehingga mampu mengontrol dan melihat perkembangannya, dan akan lebih mengetahui dampak *intra task variation* serta keunggulan dari teknik ini dibanding teknik-teknik lainnya. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menguji keefektifan dari *intra task variation* untuk mendapatkan akurasi kemampuan *dribble* siswa dan variabel lain yang mungkin berdampak pada peningkatan teknik *dribble*, sehingga dapat

digunakan sebagai teknik belajar dan pelatihan yang menjamin kualitas *dribble* bola basket di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cottrell, J. R., & Cottrell, S. P. (2020). Outdoor skills education: what are the benefits for health, learning and lifestyle? *World Leisure Journal*, 219-241. <https://doi.org/10.1080/16078055.2020.1798051>
- Fasting, K., Chroni, S., & Knorre, N. (2014). The experiences of sexual harassment in sport and education among European female sports science students. *Sport, Education and Society*, 19(2), 115-130. <https://doi.org/10.1080/13573322.2012.660477>
- Gilchrist, P., & Wheaton, B. (2017). The social benefits of informal and lifestyle sports: a research agenda. *International Journal of Sport Policy*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.1080/19406940.2017.1293132>
- Grohs, R., Wieser, V. E., & Pristach, M. (2019). Value cocreation at sport events. *European Sport Management Quarterly*, 20(1), 69-87. <https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1702708>
- Hager, P. F. (2016). Philosophy, Sport and Education: International Perspectives. *Journal of the Philosophy of Sport*, 43(1), 171-174. <https://doi.org/10.1080/00948705.2015.1134269>
- Hardiana, A. (2014). *PENGARUH STATIONS (LEARNING CENTERS) DAN INTRATASK VARIATIONS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BELADIRI (KARATE)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hibshman, N., Yengo-Kahn, A., Wiseman, A., Kelly, P. D., Wu, J., Monk, S., Harris, G., Gannon, S., Shannon, C., & Bonfield, C. M. (2022). Child participation in collision sports and football: What influences parental decisions? *The Physician and Sportsmedicine*, 50(2), 171-180. <https://doi.org/10.1080/00913847.2021.1908867>
- Janeckova, K., Hamrik, Z., Matusova, M., & Badura, P. (2021). "I am going out!"—lifestyle sports and physical activity in adolescents. *BMC Public Health*, 21(1), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11066-3>
- Karlsson, J., Bäckström, Å., & Redelius, K. (2021). Commercialization processes within Swedish child and youth sport—a Deleuzioguttarian perspective. *Sport in Society*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/17430437.2021.1944114>
- Liston, K., Gregg, R., & Lowther, J. (2013). Elite sports policy and coaching at the coalface. *International Journal of Sport Policy*, 5(3), 341-362. <https://doi.org/10.1080/19406940.2012.735689>

- Loland, S., & McNamee, M. (2016). Philosophical reflections on the mission of the European College of Sport Science: Challenges and opportunities. *European Journal of Sport Science*, 17(1), 63-69. <https://doi.org/10.1080/17461391.2016.1210238>
- Monda, S. J., Voelker, D. K., Kimball, A. C., & Cardone, D. (2016). The Student-Athlete Leadership Academy: Ten years of interscholastic sport leadership training. *Journal of Sport Psychology in Action*, 7(2), 98-108. <https://doi.org/10.1080/21520704.2016.1179237>
- Rodrigues, C., & Payne, P. G. (2015). Environmentalization of the physical education curriculum in Brazilian universities: culturally comparative lessons from critical outdoor education in Australia. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 17(1), 18-37. <https://doi.org/10.1080/14729679.2015.1035294>
- Schulenkorf, N., & Siefken, K. (2018). Managing sport-fordevelopment and healthy lifestyles: The sport-for-health model. *Sport Management Review*, 22(1), 96-107. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2018.09.003>
- Sofyan, D. (2020). Pengaruh model cooperative learning tipe student team's achievement division terhadap keterampilan lay-up shoot bola basket. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 690-695. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.740>
- Sofyan, D., & Budiman, I. A. (2022). Basketball jump shot technique design for high school athletes: Training method development. *Journal Sport Area*, 7(1), 47-58. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(1\).7400](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(1).7400)
- Sofyan, D. & Abdullah, K. H. (2022). Scientific developments in educational innovation research in Indonesia and Malaysia: a scientometric review. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 1(1), 42-51. <https://doi.org/10.31949/ijeir.v1i1.2312>
- Sofyan, D., Irfansyah, A. A., & Prabowo, I. (2022). Model Visual Auditory Kinesthetic (VAK) sebagai Alternatif Meningkatkan Teknik Dasar Passing Bolabasket. *Journal RESPECS*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.31949/respects.v4i1.1657>
- Strittmatter, A. M., Stenling, C., Fahlén, J., & Skille, E. (2018). Sport policy analysis revisited: the sport policy process as an interlinked chain of legitimating acts. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 10(4), 621-635. <https://doi.org/10.1080/19406940.2018.1522657>
- Walsh, D. W., Green, B. C., Holahan, C., Cance, J. D., & Lee, D. (2019). Healthy aging? An evaluation of sport participation as a resource for older adults in retirement. *Journal of Leisure Research*, 50(1), 56-80. <https://doi.org/10.1080/00222216.2018.1554092>
- Weber, M. L., Suggs, D. W., Bierema, L., Miller, L. S., Reifsteck, F., & Schmidt, J. D. (2019). Collegiate student-athlete sex, years of sport eligibility completed, and sport contact level influence on concussion reporting intentions and behaviours. *Brain Injury*, 33(5), 592-597. <https://doi.org/10.1080/02699052.2019.1568573>

- Won, D., Park, M., & Lee, Y. (2013). Factors influencing college students' choice of a charity sport event. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 23(1), 41-54. <https://doi.org/10.1080/21639159.2012.744510>
- Woratschek, H., Horbel, C., & Popp, B. (2014). The sport value framework - a new fundamental logic for analyses in sport management. *European Sport Management Quarterly*, 14(1), 6-24. <https://doi.org/10.1080/16184742.2013.865776>