

## PENGARUH APLIKASI BASUKA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BOLA BASKET SISWA KELAS X SMK NU KUNDURAN

Sindhung Kuncahya Haryanta Putra<sup>1</sup>, Donny Anhar Fahmi<sup>2</sup>, dan Ibnu Fathku Royana<sup>3</sup>

*Email: [sindhungkampreto@gmail.com](mailto:sindhungkampreto@gmail.com) [pgsdikidonny@gmail.com](mailto:pgsdikidonny@gmail.com) [ibnufatkhuroyana@gmail.com](mailto:ibnufatkhuroyana@gmail.com)*

Universitas PGRI Semarang

### *Abstract*

The development of science and technology encourages teachers to create android-based learning media, which is the basis of this research. Students may be more interested in learning basketball theory if Basuka media innovations are used to increase student interest in lessons, especially basketball. The aim of the study was to find out how the Basuka media influenced the material for basic basketball techniques so that the learning outcomes of class X students at SMK NU Kunduran were improved. This research utilizes a quantitative approach. Students in class X TKJ 1 and X OTKP 1 SMK NU Kunduran are the subjects of this study. using purposive sampling method. In research, the effect of certain treatments (treatments) is sought through experimental analysis methods. The results of research at SMK NU Kunduran show that the use of the Basuka application to teach basketball gave an increase in the average value of 80.32 compared to before the second treatment which was 70.29. Whereas in the significant homogeneity test the observation was 0.858, the pre test was 0.797, and the post test was 0.712 with a tolerance value of 0.05, a homogeneous (same) variant was found for both samples (experiments). The conclusion of this study is that the learning media Basuka provides is significantly influenced by students' academic achievement. which is indicated by an increase in student learning outcomes in the cognitive aspect in addition to an increase in pre-test and post-test results. Suggestions, the application of basuka learning media is used both at the junior high school level and even at vocational high schools, especially in class X students of SMK NU Kunduran, because this learning media emphasizes the ease of learning for students.

*Keywords: Learning Media, Basuka, Basketball*

### ABSTRAK

Berkembangnya iptek mendorong guru untuk membuat media pembelajaran berbasis android, yang menjadi dasar penelitian ini. Siswa mungkin lebih tertarik dengan pembelajaran teori bola basket jika inovasi media basuka digunakan untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pelajaran, khususnya bola basket. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana media Basuka mempengaruhi materi teknik dasar bola basket agar hasil belajar siswa kelas X SMK NU Kunduran ditingkatkan. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif. Siswa di kelas X TKJ 1 dan X OTKP 1 SMK NU Kunduran adalah subjek penelitian ini. menggunakan metode *sampling purposive*. Dalam penelitian, pengaruh perawatan (perlakuan) tertentu dicari melalui metode analisis eksperimen. Hasil penelitian di SMK NU Kunduran menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Basuka untuk mengajar bola basket memberikan peningkatan nilai rata-rata sebesar 80,32 dibanding sebelum perlakuan kedua yang senilai 70,29. Sedangkan pada uji homogenitas signifikan observasi 0,858, *pre test* 0,797, dan *post test* 0,712 dengan nilai toleransi 0,05 maka varian homogen (sama) ditemukan untuk kedua sampel (eksperimen). Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran basuka memberikan dipengaruhi secara signifikan oleh prestasi akademik siswa. yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif selain peningkatan hasil pre-test dan post-test. Saran, penerapan media pembelajaran basuka baik digunakan pada tingkat sekolah menengah pertama atas atau pun sekolah menengah kejuruan terutama pada siswa kelas X SMK NU Kunduran, dikarenakan media pembelajaran ini menekankan kepada kemudahan siswa belajar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Basuka, Bola Basket

## **PENDAHULUAN**

Dengan globalisasi dan perkembangan ilmu pengetahuan, dunia pendidikan tidak dapat bertahan. Dunia pendidikan berkembang ke arah yang lebih modern seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah upaya untuk membangun dan mengembangkan kepribadian manusia, baik secara rohani maupun fisik. Selain itu, ada beberapa ahli yang mendefinisikan pendidikan sebagai proses pengajaran dan latihan untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang.

Pendidikan memiliki pengaruh positif pada kita, membantu kita tumbuh dan berkembang sebagai manusia. Literasi dapat diberantas dan banyak bakat mental dan praktis diperoleh melalui pendidikan. Menurut Samino (2010:37), pendidikan adalah usaha sengaja orang dewasa (guru) untuk membantu anak (siswa) berkembang menjadi orang dewasa yang matang dalam segala aspek kehidupan.

Strategi pembelajaran juga berdampak besar pada hasil belajar mengajar. Pemilihan materi, media, gaya mengajar, dan metodologi pembelajaran adalah salah satu dari proses dan kegiatan tersebut. Jika satu strategi mengajar tidak bekerja dengan baik dalam pembelajaran, *strategy* mengajar yang berbeda digunakan. Jadi, dengan berkembangnya teknologi di dunia pendidikan, berbagai gaya mengajar, media, dan pemilihan materi dapat membuat pendidikan menjadi lebih mudah.

Ada beberapa kemajuan dalam penyampaian konten atau instruksi pendidikan jasmani, semuanya dengan tujuan untuk menarik dan mempertahankan murid. Rahayu (2013:17) berpendapat bahwa penjasorkes, olahraga, dan kesehatan merupakan modalitas pedagogis karena menggunakan aktivitas fisik untuk mendorong pertumbuhan kemampuan mental siswa. Alih-alih melihat pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan hanya sebagai konsekuensi dari aktivitas fisik, kita malah melihatnya sebagai proses yang menciptakan sifat-sifat pikiran dan juga tubuh.

Pendidikan harus mencakup kesehatan, olahraga, dan aktivitas fisik. Kebugaran dan Persaingan Tujuan Pendidikan Jasmani termasuk pengembangan kemampuan mental dan fisik, serta kematangan sosial dan emosional, dan promosi perilaku etis. Program olahraga, kesehatan,

dan pendidikan jasmani sangat berharga di kelas karena memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam berbagai bidang konten.

Kesempatan pendidikan yang dirancang untuk mendorong kesehatan dan kesejahteraan jangka panjang melalui peningkatan fungsi fisik dan kognitif. Bidang pendidikan jasmani dan kesehatan mencakup berbagai macam olahraga, termasuk bola kecil dan bola besar. Permainan bola besar adalah olahraga beregu yang menggunakan bola berdiameter lebih dari 50 sentimeter sebagai instrumen utamanya. Sedangkan menurut Sri W (2019), permainan bola kecil adalah olahraga apa saja yang dimainkan dengan bola-bola kecil, baik secara individu maupun beregu. Berikut beberapa contoh permainan bola besar dan bola kecil: Sepak bola, bola basket, bola voli, dan futsal adalah contoh dari "permainan bola besar". Anda bisa bermain tenis meja, bisbol, bulu tangkis, atau softball, yang semuanya menggunakan bola-bola kecil. Peneliti berencana membawa Major League Baseball ke SMKN NU Kunduran yang kurang ideal.

Dalam permainan bola basket, dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing satu sama lain. Mayoritas pertandingan olahraga ini berlangsung di ruang tertutup (Mikanda R., 2014). Ada tiga peran utama dalam bola basket: penyerang, yang tugasnya adalah mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang, bek, yang tugasnya mencegah tim lain mencetak gol, dan playmaker, yang menjadi bagian integral tim dengan mengontrol tempo permainan dan mengarahkan tindakan rekan satu timnya (Aji F. 2010: 19–20).

Keterampilan dasar yang diperlukan untuk bermain bola basket dapat dikuasai, dimulai dari dasar cara memegang dan menangkap bola, mengoper bola, dan menggiring bola (Mikanda R 2014). Dalam bola basket, ada dua jenis keterampilan dasar: yang dilakukan dengan dan tanpa bola. Tanpa bola, pemain bola basket dapat menggunakan berbagai strategi, seperti berlari ke arah yang berbeda, melompat berulang kali, dan gerakan yang canggung. *Dribbling, passing, pivoting* (gerakan berputar ke segala arah yang didukung oleh satu kaki saat pemain menguasai bola), dan shooting adalah semua keterampilan bola yang mendasar. Metode Pemulihan Tujuan utama bola basket adalah memberi makan atau mengoper dan menembak ke arah ring, menjadikan passing bola sebagai fitur penentu permainan. (Muhajir 2015).

Ada banyak cara untuk meningkatkan keterampilan permainan bola basket, termasuk: Metode praktik terdistribusi bergantung pada prinsip pengaturan giliran praktik ketrampilan yang diselingi dengan waktu istirahat di antara latihan. Setelah mempelajari kedua metode, penulis memutuskan untuk membuat latihan permainan bola basket mini satu ring yang dapat diterapkan dalam latihan basket. Metode latihan massal adalah pengaturan giliran latihan yang dilakukan secara konsisten tanpa istirahat.

Dalam pembelajaran bola basket melihat dari hasil di sekolah SMK NU Kunduran belum optimal, sehingga peneliti ingin memberikan treatment nantinya agar hasil dari belajar bola basket lebih optimal. Dilihat dari rata-rata kelas di SMK NU Kunduran kelas X masih dibawah KKM 75:

**Daftar Nilai Hasil Observasi Bola Basket Kelas X**

No	Nilai KKM Kelas			
	TKJ 1		OTKP 1	
	Kode	Nilai	Kode	Nilai
1.	AI	66	AK	66
2.	AT	64	AT	64
3.	DA	74	DN	73
4.	EB	72	DA	71
5.	KN	78	DY	80
6.	MS	63	DO	63
7.	MN	67	DS	68
8.	MM	73	ES	74
9.	MA	64	EN	61
10.	NK	75	FL	72
11.	NL	61	GW	64
12.	RA	66	IR	66
13.	SI	68	JS	67
14.	SN	73	MC	75
15.	SJ	60	MF	62
16.	SNA	79	NR	80
17.	SU	80	NK	76
18.	SW	76	ND	78
19.	SM	69	PR	69
20.	SU	68	PN	68
21.	TE	78	ST	78
22.	TM	64	SS	64
23.	TW	61	SQ	61
24.	YA	74	SA	74
25.	ZA	71	SD	71
26.	ZAB	77	ST	77
27.	ZH	79	SSH	79
28.	SUH	69	SU	69

No	Nilai KKM Kelas			
	TKJ 1		OTKP 1	
	Kode	Nilai	Kode	Nilai
Rata-Rata		70		70

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil nilai bola basket di kedua kelas tersebut masih di bawah KKM 75. Peneliti berharap dengan menerapkan treatment dengan materi pembelajaran yang lebih menarik dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Media pembelajaran adalah segala jenis media yang dapat digunakan untuk mengajarkan suatu mata pelajaran dan telah terbukti dapat meningkatkan kognisi, emosi, perhatian, dan motivasi siswa. Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar” (Arsyad 2015:10). Secara khusus, media pembelajaran didefinisikan oleh Karim (2014: 7) sebagai “sebuah media melalui mana informasi yang disebarluaskan dalam bentuk konten instruksional dapat ditransmisikan dari penciptanya kepada khalayak yang dituju” dalam konteks prakarsa pendidikan. Bahan edukatif adalah alat yang membantu siswa belajar. Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah segala jenis media yang dapat digunakan untuk merangsang imajinasi, emosi, fokus, dan pengembangan keterampilan siswa. Definisi "sumber daya", "lingkungan", "orang", dan "metodologi pembelajaran" semuanya berkontribusi pada luasnya batasan ini.

Peneliti akan menggunakan mode pembelajaran visual. Media visual ini hanya akan menyampaikan pesan pembelajaran melalui indra penglihatan siswa. Jadi, penggunaan media pembelajaran ini tergantung pada apa yang dilihat siswa. Media cetak, seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta; model, seperti miniatur globe bumi; dan media realitas alam sekitar. Peneliti akan menggunakan media visual berbentuk suatu aplikasi yang diciptakan oleh peneliti itu sendiri, aplikasi tersebut bernama Basuka.

Aplikasi Basuka adalah aplikasi android untuk belajar bola basket yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang berisi materi tentang bola basket dan teknik bola basket. Peneliti berfokus pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini yang berkembang pesat. Berkembangnya IPTEK mendorong pendidik untuk membuat sumber daya pendidikan berbasis android. Android adalah system operasi yang dibuat khusus untuk smartphone dan

perangkat keras; fungsi smartphone adalah untuk membantu siswa menghindari pembelajaran teori dengan terlalu monoton. Meskipun tujuan yang sama adalah mempelajari materi bola basket, siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran teori bola basket karena inovasi media yang digunakan.

Sumber belajar siswa tentang materi basket akan semakin diperlengkapi dengan penambahan media pembelajaran berbasis android yang sudah dimiliki siswa. Sampai saat ini, pendidik masih menghadapi masalah minat belajar yang rendah. Ini ditunjukkan oleh nilai hasil belajar siswa pada kelas X untuk materi olahraga materi basket di bawah KKM sebesar 75. Hasil ulangan harian siswa baik di sekolah klasik maupun individual dipengaruhi oleh rendahnya nilai hasil belajar tersebut. Berbagai upaya telah dilakukan pendidik untuk mengatasi hal tersebut, akan tetapi sejauh ini belum didapatkan hasil yang maksimal. Materi tentang bola basket adalah salah satu pelajaran olahraga yang siswa belum sangat menyukainya.

Dari beberapa permasalahan diatas, peneliti mencoba untuk berinovasiserta pengaruh aplikasi Basuka yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMK NU Kunduran Kelas X untuk meningkatkan hasil belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini dilakukan dengan metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Eksperimen adalah cara penelitian untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu berdampak. Eksperimen bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendukung suatu hipotesis dan berdampak positif terhadap suatu variabel sasaran (Sugiyono 2015: 11). Responden diberikan media aplikasi Basuka yang memunculkan efek yang diinginkan. Tes sebelum dan sesudah disertakan dengan latihan yang ditawarkan.

Desain kuasi-eksperimental adalah evolusi kompleks dari desain eksperimental tradisional yang digunakan para peneliti. Rancangan ini mencakup kelompok kontrol, meskipun tidak dapat mengecualikan semua faktor pembaur potensial. Sulit untuk mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian, tetapi karena itu digunakan desain eksperimen semu (Sugiyono 2018:

77), sehingga desain ini lebih disukai daripada desain pra-eksperimental. Kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak, dan penelitian diulang empat kali selama dua minggu.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data uji persyaratan kegiatan awal (*opservasi*) pada kelas eksperimen menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas X TKJ 1 dan kelas X OTKP 1. Berikut hasil pengujian *independent t test*.

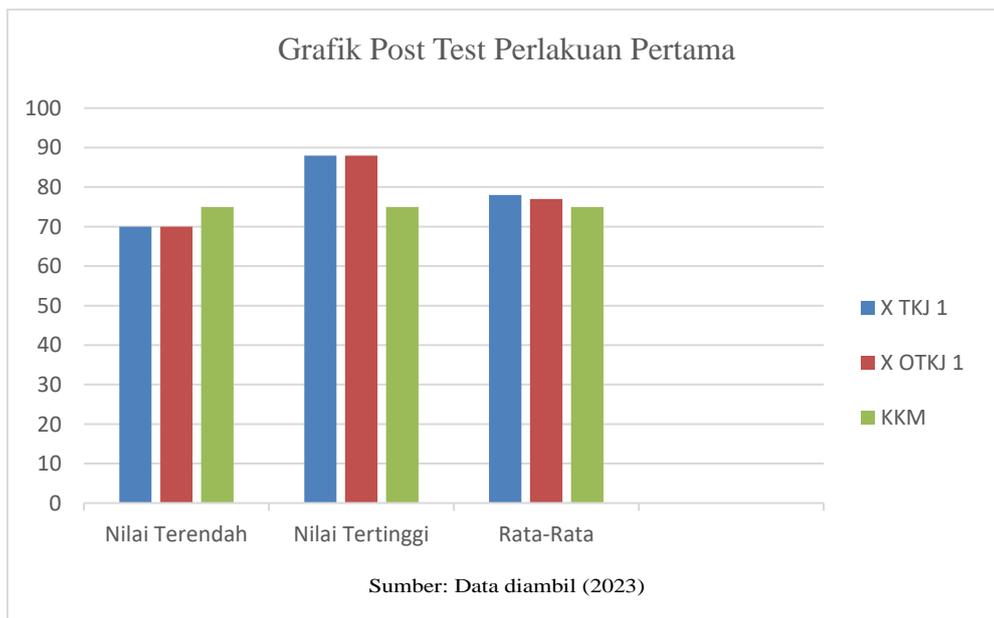
Perlakuan pertama									
Sumber: Data diambil (2023)									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	X_TKJ_1 - X_TKJ_2	-10.143	1.407	.266	-10.688	-9.597	-38.154	27	.000

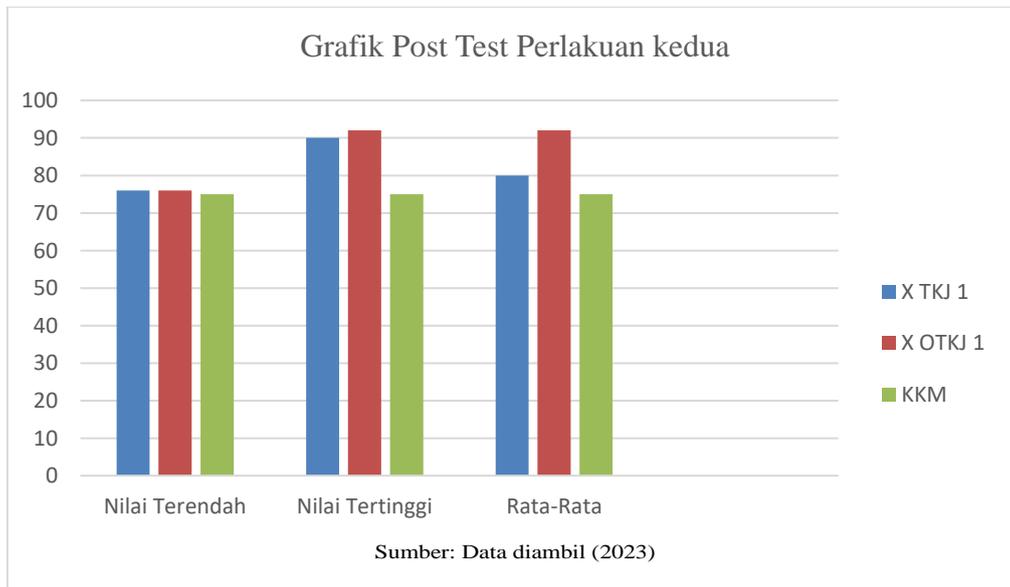
Perlakuan kedua									
Sumber: Data diambil (2023)									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	x_tkj_2 - x_tkj_3	-5.143	7.372	1.393	-8.001	-2.284	-3.691	27	.001

Rata-rata hasil kognitif siswa *opservasi* kelas X TKJ 1 eksperimen sebesar 69 dan kelas X OTKP 1 eksperimen sebesar 70. Selisih rata-rata sebesar 1 sehingga dapat dikatakan tidak ada

perbedaan yang signifikan. Dan untuk *observasi* rata-rata untuk kelas X TKJ 1 78 dan kelas X OTKP eksperimen 77. Selisih rata-rata sebesar 1 sehingga dapat dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan. Serta untuk *penanganan kedua* rata-rata untuk kelas X TKJ 1 80 dan kelas X OTKP 1 eksperimen 81. Selisih rata-rata sebesar 1 sehingga dapat dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan.

Setelah diberikan *treatment* media *Basuka* pada pembelajaran bola basket diperoleh data *observasi* kelas X TKJ 1 69 dan kelas X OTKP 1 70 tingkat kognitif siswa menjadi 78 dan 77 terjadi peningkatan sebesar 9 untuk kelas X TKJ 1 dan 7 untuk kelas X OTKP 1 untuk penanganan pertama. Sedangkan penanganan pertama kelas eksperimen tingkat kognitif siswa meningkat dari 78 kelas X TKJ 1 dan 77 kelas X OTKP 1 menjadi 80 dan 81 terjadi peningkatan sebesar 2 untuk kelas X TKJ 1 dan 4 untuk kelas X OTKP 1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan yang tidak terlalu signifikan antara kelas X TKJ 1 dan X OTKJ 1 eksperimen yang diberikan *treatment* berupa media *Basuka* pada pembelajaran bola basket.





Penggunaan media Basuka dalam pembelajaran bola basket di SMK NU Kunduran untuk meningkatkan kognitif siswa berkaitan dengan pendidikan jasmani sebagai proses pelaksanaan kegiatan belajar dengan inovasi baru. Media pembelajaran memberikan pengaruh positif kepada peserta didik, hal ini dapat dibuktikan dari meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah diberikan treatment media pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Basuka dapat meningkatkan kognitif siswa dalam pembelajaran bola basket. Kognitif siswa didukung dengan aplikasi Basuka ini berupa produk multimedia pembelajaran bola basket berbasis *android* terdapat 4 submenu yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan diantaranya pengertian bola basket, teknik dasar bola basket, video, peraturan permainan bola basket, dan latihan soal. Dalam penelitian ini terdapat pengaruh dalam pembelajaran bola basket menggunakan media aplikasi Basuka yang memberikan peningkatan nilai rata-rata sebesar 80,32 dibanding sebelum perlakuan kedua yang senilai 70,29. Dengan demikian apabila media pembelajaran basuka diberikan secara berkala akan memberikan efek yang positif bagi proses belajar mengajar. disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi Basuka terhadap hasil belajar bola basket siswa kelas X SMK NU Kunduran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian di SMK NU Kunduran menemukan bahwa penggunaan aplikasi Basuka untuk mengajar bola basket meningkatkan nilai rata-rata sebesar 80,32 dibandingkan dengan nilai pada

perlakuan kedua yang senilai 70,29. Sedangkan pada uji homogenitas signifikan observasi 0,858, *pre test* 0,797, dan *post test* 0,712 dengan nilai toleransi 0,05 maka varian homogen (sama) ditemukan untuk kedua sampel (eksperimen).

Aplikasi Basuka digunakan pada siswa SMK NU Kunduran dengan nilai rata-rata 80,32 pada tahun ajaran 2022/2023 karena dapat meningkatkan kognitif dalam pembelajaran bola basket. Siswa di kelas X TKJ 1 dan X OTKP 1 SMK NU Kunduran pada tahun ajaran 2022/2023 mencapai ketuntasan belajar dalam pembelajaran bola basket dengan using aplikasi Basuka, yang menunjukkan peningkatan kognitif.

Saran untuk SMK NU Kunduran adalah berupaya untuk meningkatkan kemampuan khususnya dalam hal pengembangan dan penyampaian materi, serta kemampuan pengelolaan kelas yang baik, sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad Faizul Muttaqin, A. R. S. T. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Lay Up Dalam Permainan Bola Basket Pada Kelas Viii Smpn 2 Tanggulangin. *Journal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 467–471.
- Amansyah, A. (2019). Dasar Dasar Latihan Dalam Kepelatihan Olahraga. *Jurnal Prestasi*, 3(5), 42.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 50, 163–188.
- Awali, M. (2018). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Pembelajaran Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1, 52–63.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cahyono, A. (2020). *Survei Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani SMP Kelas VIII*. 2(12), 605–612.
- Emral. (2017). *Pengantar Teori dan Metodologi Pelatihan Fisik* (Rendy (ed.)). Kencana.
- Gurit Prastowo, A. R. S. T. (2005). Pengaruh Metode Pembelajaran Part Practice Terhadap Hasil Belajar ( Studi Pada Siswa Kelas XI-IPS SMA Negeri 1 Cerme ). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 747–749.
- Hisbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16.
- Indra Darma Sitepu. (2016). Hubungan Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Minat Mahasiswa Menjadi Wasit Cabang Olahraga Bola Basket Di Fik Unimed. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(1), 77–84.

- Irawan, I., Mahendra, A., & Mulyana, M. (2019). Hubungan Waktu Reaksi Kognitif dengan Prestasi Pencak Silat Atlet PELATDA Jawa Barat. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 4(2), 137–147.
- Ismaryati. (2006). *Tes Dan Pengukuran Olahraga. Solo: Universitas Sebelas Maret.*
- Kartiko, M. U. C. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko ). *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03, 434–442.
- Kurniadi Ahmad, S. E. (2019). Pengembangan Modul Teknik Dasar Bola Basket Siswa Kelas VIII MTS. *Journal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5, 127–135.
- Laelatul Arofah, R. D. N. (2019). Pendidikan Jasmani dan Olahraga: Sebuah Pandangan Filosofi. *Pentingnya Critical Thinking Bagi Siswa Dalam Menghadapi Society 5.0*, 16.
- Mahnun, O. N. (2012). *Media Pembelajaran ( Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran ).* 37(1).
- Munir Yusuf. (2018). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*, 126.
- Pauweni, M. (2012). Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas di Kota Gorontalo. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(1), 61–67.
- Pito, G., Prakoso, W., & Sugiyanto, F. X. (2017). Pengaruh Metode Latihan dan Daya Tahan Otot Tungkai terhadap Hasil Peningkatan Kapasitas Vo 2 max Pemain Bola Basket. *Journal Keolahragaan*, 5(2), 151–160.
- Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12.
- Purwanto, S. (2006). Pentingnya Pelaksanaan Administrasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMU. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(April), 14–20.
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Journal Pendidikan Olah Raga*, 75–86.
- Sakti, B. P. I. (2017). Hubungan koordinasi mata-kaki dan kelincihan dengan keterampilan menggiring bola dalam permainan sepakbola pada siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Lubuklinggau. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–7. <http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/107>
- Sanjaya, W. (2009). *Pembelajaran.*
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahrag Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1, 64–73.
- Syaifulлах, S., & Mira, M. (2018). Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Nasabah Pt Pegadaian (Persero) Batam. (). *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 6(2), 86–91.
- Triadiansyah, M. R., & Widodo, A. (2019). Pengaruh Metode Drill Shooting Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Teknik Menendang Bola Menggunakan Punggung Kaki Pemain Sepakbola Usia 13-15 Tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2), 254.
- Walton, E. P. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Bagi Anak SD kelas Atas. *Journal Keolahragaan*, 3(April), 29–38.
- Wati, S., Sugihartono, T., & Sugiyanto, S. (2018). Pengaruh Latihan Terpusat Dan Latihan Acak Terhadap Hasil Penguasaan Teknik Dasar Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 36–43.
- Yunis, S. (2016). Pengembangan Pengetahuan Anak Difabel Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Outbound. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 70–77.