



PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA KULIAH BOLABASKET UNTUK MAHASISWA SARJANA PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Fernadiksa Rasta Putra Pratama¹, Supriyadi², Sapto Adi³

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang

Email: diksafernando14@gmail.com / supriyadi.fik@um.ac.id / sapto.adi.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Bulan-Tahun

Disetujui: Bulan-Tahun

Dipublikasikan : Bulan-Tahun

Kata Kunci:

Buku Ajar, Bolabasket, PJO

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku ajar mata kuliah bolabasket berbasis cetak, *offline*, dan *online* untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajari keterampilan bolabasket secara individu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada langkah-langkah Lee dan Owens. Validator yang digunakan berjumlah tiga ahli, yaitu ahli media, ahli model pembelajaran, dan ahli materi. Sampel penelitian ini berjumlah 20 mahasiswa untuk uji coba kelompok kecil dan 71 mahasiswa untuk uji coba kelompok besar. Hasil penelitian ini yaitu (1) hasil validasi dari dosen ahli menunjukkan produk dalam kriteria valid dan sedikit perbaikan, (2) hasil uji kelompok kecil sebesar 78% dengan kriteria valid, dan (3) hasil uji kelompok besar sebesar 80% dengan kriteria valid. Kesimpulannya yaitu bahan ajar mata kuliah bola basket layak untuk digunakan dalam pembelajaran bolabasket pada mahasiswa dengan sedikit perbaikan.

Abstract

This study aims to produce printed, offline, and online basketball textbooks to make it easier for students to learn basketball skills individually. This type of research is a development research that refers to the steps of Lee and Owens. The validators used are three experts, namely media experts, learning model experts, and material experts. The sample of this study amounted to 20 students for small group trials and 71 students for large group trials. The results of this study are (1) the validation results from expert lecturers show the product is in valid criteria and slightly improved, (2) the small group test results are 78% with valid criteria, and (3) the large group test results are 80% with valid criteria. That is, basketball course teaching materials are suitable for use in basketball learning for students with minor improvements

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dan pengetahuan, salah satunya dalam pendidikan jasmani dan kesehatan (PJK). Peningkatan ini tidak cukup hanya melalui pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan seminggu sekali. Penggunaan media pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut karena media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan baru peserta didik sehingga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran (Dwiyogo, 2013; Salahuddin, 2016).

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan baik dengan adanya media pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2018). Jenis media pembelajaran terbagi menjadi empat yaitu media elektronik (audio-video), media cetak (visual), media gambar (visual), dan media ilmiah (alam) (Hafid, 2011). Jenis media tersebut memiliki fungsi yang berbeda diiringi gaya belajar yang berbeda pula. Hal tersebut karena daya pemahaman satu dengan yang lainnya berbeda sesuai dengan kemampuannya. Ada beberapa jenis tipe gaya belajar diantaranya (1) gaya belajar visual, (2) gaya belajar auditorial, dan (3) gaya belajar kinestetik (Hartati, 2015). Ketiga jenis gaya belajar tersebut memiliki kriteria masing-masing untuk memahami materi dalam pembelajaran di kelas.

Dalam pembelajaran mengajar di kelas, media yang sering digunakan dalam media cetak berupa buku ajar. Buku ajar dikatakan baik untuk digunakan apabila menyajikan materi yang menarik, lengkap, dan jelas dalam bidang keilmuannya (Arsanti, 2018; Rahmat & Arnawa, 2019). Buku ajar cetak ini hanya menguntungkan bagi tipe gaya belajar visual saja, sedangkan tipe gaya belajar lain tidak bisa memanfaatkan media tersebut. Selain itu, buku ajar juga hanya berisi tulisan dan gambar yang membuat seseorang bosan untuk mempelajarinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlunya pengembangan sebuah buku ajar yang dapat digunakan oleh berbagai tipe gaya belajar seseorang. Adapun penyajian buku ajar dapat ditambahkan video yang menunjang pembelajaran dan mempermudah akses dalam memperoleh buku ajar tersebut. Akses buku ajar ini dapat dilakukan secara *offline* maupun *online*. Buku ajar dengan akses tersebut dapat disebut dengan *e-book*. Dengan adanya buku ajar tersebut, seseorang akan merasa senang dalam menggunakannya dan mempermudah penguasaan materinya (Budijanto et al., 2020; Dwijayanto, 2016; Purnamaningrum, 2016).

Buku ajar yang dilengkapi video dan aksesnya secara *offline* dan *online* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran PJK. Tujuan utama pembelajaran PJK yaitu meningkatkan keterampilan gerak seseorang dan membuat seseorang merasa senang, serta mau berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Muhajir, 2017). Adanya video yang disajikan dalam buku ajar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran PJK tersebut khususnya dalam meningkatkan keterampilan. Hal ini sependapat dengan (Li et al., 2020) yang menjelaskan bahwa video pembelajaran dalam mendemonstrasikan suatu materi dapat sangat membantu pemula maupun seseorang yang berpengalaman untuk mempelajari keterampilan baru dibandingkan dengan media yang hanya berisi text. Selain itu, pembelajaran melalui file video dan audio sangat berkontribusi pada motivasi siswa dan memungkinkan seseorang lebih menguasai materi pembelajaran dibandingkan buku text kertas (Kubiyeva et al., 2020).

Keterampilan yang cukup sulit dipelajari dalam pembelajaran PJK adalah bolabasket. Bolabasket sulit dipahami karena memiliki banyak keterampilan yang harus dipelajari (Candra, 2018; Simanjuntak & Hidasari, 2018). Kurangnya pemahaman teknik dasar bolabasket juga menjadi penyebab kehilangan bola ketika permainan bolabasket (Rubiana, 2017). Oleh karena itu, perlunya sarana penunjang dalam mempelajari permainan bolabasket secara individu. Sarana penunjang tersebut berupa buku ajar dan video pembelajaran.

Hasil observasi awal kepada mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah bolabasket di salah satu perguruan tinggi di kota Blitar menjelaskan bahwa penguasaan keterampilan mahasiswa pada permainan bola basket masih kurang, mahasiswa sulit untuk mempelajari permainan tersebut karena waktu perkuliahan yang relatif singkat, materi bolabasket yang sulit dipahami, dan mahasiswa tidak memiliki buku acuan pembelajaran bolabasket yang kompleks karena buku cetak yang ada hanya berupa tulisan dan gambar. Data hasil observasi juga menyebutkan bahwa sebagian besar mahasiswa menginginkan buku ajar bolabasket berbasis cetak, *offline*, dan *online*, serta dilengkapi dengan video permainan bolabasket. Adanya video pembelajaran dalam mempelajari teknik dasar bolabasket memberikan dampak positif dalam mempelajarinya (Juditya & Agusni, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, buku ajar yang baik dalam pembelajaran bolabasket harus menyesuaikan dengan gaya belajar pembaca. Hal ini sesuai dengan pendapat (Alzain et al., 2018) yang mengemukakan bahwa instrumen gaya belajar tergantung pada bentuk tekstual informasi untuk

menyajikan item. Oleh karena itu, buku ajar dengan adanya video pembelajaran pada setiap teknik dasar dapat membantu seseorang untuk mempermudah pemahaman mengenai teknik dasar permainan bolabasket. Penyajian video dalam buku ajar dapat diakses melalui scan kode QR (*quick response*) yang tersedia. Buku ini juga dapat diakses secara *online* melalui scan QR pada lembar pertama buku cetak yang terhubung di website penulis dan secara *offline* melalui buku ajar dengan format .pdf yang diperoleh secara langsung dari penulis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan Lee dan Owens 20014. Adapun langkah-langkah pengembangan yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi dalam melakukan analisis kebutuhan kepada 16 mahasiswa, (2) perencanaan pengembangan, (3) persiapan uji coba kelompok kecil, (4) persiapan uji coba kelompok besar, dan (5) evaluasi produk. Tahap validasi produk pengembangan berupa buku ajar dilakukan oleh 3 dosen ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli model pembelajaran. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 20 mahasiswa, dan kelompok besar dilakukan oleh 71 mahasiswa yang berasal dari tiga perguruan tinggi. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan perhitungan dalam bentuk persentase menurut (Sudijono, 2008).

HASIL

Hasil penelitian ini berupa produk buku ajar mata kuliah bolabasket yang dikemas dalam bentuk cetak disertai kode QR untuk mengakses buku secara *online* dan video teknik dasar bolabasket. Bahan ajar yang selesai dikembangkan kemudian di validasi oleh dosen ahli, dan dilanjutkan uji coba kepada mahasiswa. Pembahasan produk pengembangan yaitu (1) uji validitas buku ajar berdasarkan dosen ahli, (2) hasil uji kelompok kecil, dan (3) hasil uji kelompok besar.

Uji Validitas Buku Ajar Bolabasket

Uji validitas buku ajar bola basket dilakukan oleh tiga dosen ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Data hasil evaluasi ahli media berdasarkan instrumen validasi berupa kuesioner dengan 30 butir soal yang terangkum dalam sepuluh indikator soal dapat dilihat pada Tabel 1. Dari sepuluh indikator tersebut, diperoleh data persentase tingkat validitas produk buku ajar sebesar 98% yang menjelaskan bahwa produk sangat valid dan layak digunakan.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media Bolabasket

No	Indikator	No. Butir	TSEV	S-max	V (%)	Keterangan
1	Ukuran Fisik Media	1,2	10	10	100%	Sangat Valid
2	Tata Letak Sampul Media	3,4	9	10	90%	Sangat Valid
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	5,6,7,8	20	20	100%	Sangat Valid
4	Ilustrasi sampul media	9,10,11	15	15	100%	Sangat Valid
5	Konsistensi tata letak	12,13,14	15	15	100%	Sangat Valid
6	Unsur tata letak harmonis	15,16,17	15	15	100%	Sangat Valid
7	Unsur tata letak lengkap	18,19,20	15	15	100%	Sangat Valid
8	Tata letak mempercepat pemahaman	21,22,23	15	15	100%	Sangat Valid
9	Tipografi isi media sederhana	24,25,26	15	15	100%	Sangat Valid
10	Ilustrasi isi	27,28,29,30	19	20	95%	Sangat Valid
Jumlah			148	150	98%	Sangat Valid

Data hasil evaluasi ahli materi berdasarkan instrumen validasi berupa kuesioner dengan 15 butir soal yang terangkum dalam sembilan indikator soal dapat dilihat pada Tabel 2. Dari sembilan

indikator tersebut diperoleh persentase tingkat validitas produk pengembangan buku ajar sebesar 77% yang dinyatakan bahwa produk dalam kriteria valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi Bolabasket.

No	Indikator	No. Butir	TSEV	S-max	V (%)	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1	4	5	80%	Valid
2	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	2	4	5	80%	Valid
3	Kebenaran konsep	3,5,6,7	14	20	70%	Valid
4	Kesesuaian contoh yang diberikan	11	3	5	60%	Cukup Valid
5	Kesesuaian gambar, video yang diberikan untuk memperjelas materi	4	5	5	100%	Sangat Valid
6	Pemberian latihan soal	12,13,14	12	15	80%	Valid
7	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir mahasiswa	9	4	5	80%	Valid
8	Urutan penyajian materi	10	4	5	80%	Valid
9	Kemampuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa	8,15	8	10	80%	Valid
Jumlah			58	75	77%	Valid

Data hasil evaluasi ahli model pembelajaran bolabasket berdasarkan instrumen validasi berupa kuesioner dengan 23 butir soal yang terangkum dalam lima indikator soal dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan data tersebut, diperoleh persentase tingkat validitas produk buku ajar sebesar 92% yang menyatakan produk sangat valid dan layak digunakan.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Model Pembelajaran Bolabasket.

No	Indikator	No. Butir	TSEV	S-max	V (%)	Keterangan
1	Isi model pembelajaran dalam produk pembelajaran	1,2,3,5,6	22	25	88%	Sangat Valid
2	Pemanfaatan produk pembelajaran	4,20,21	13	15	87%	Sangat Valid
3	Gambar model pembelajaran	7,8,9,10,11,12,13	35	35	100%	Sangat Valid
4	Video model pembelajaran	14,15,16,17,18,19	26	30	87%	Sangat Valid

Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Data hasil uji coba kelompok kecil oleh 20 mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Kota Blitar melalui penyebaran kuesioner dengan 28 butir soal diperoleh hasil persentase sebesar 78% dapat dilihat pada Tabel 4. Hasil tersebut berada pada kriteria valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil oleh 71 mahasiswa di tiga perguruan tinggi melalui penyebaran kuesioner dengan 15 butir soal diperoleh hasil persentase sebesar 80% dapat dilihat pada Tabel 4. Hasil tersebut berada pada kriteria valid dan layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

No.	Uji Coba	TSEV	S-max	V
1	Uji coba kelompok kecil (n=28) dengan instrumen 28 butir pertanyaan	1754	2240	78%
2	Uji coba kelompok besar (n=71) dengan instrumen 15 butir pertanyaan	3396	4260	80%

PEMBAHASAN

Buku ajar merupakan bahan yang relevan dengan proses pembelajaran (De Andrade & Darido, 2011). Buku ajar ini tergolong dalam salah satu contoh media pembelajaran berbasis cetak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Güzer & Caner, 2014) terdapat lima jenis media pembelajaran yaitu cetak, audio, video, internet, dan *mobile* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keinginan baru, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wati and Widiyansyah 2020; Nurmadiyah 2016). Sehingga, pada pengembangan bahan ajar ini berupa media cetak, *offline*, dan *online*.

Data hasil validasi ahli media (98%) dan ahli model pembelajaran (92%) dinyatakan bahwa bahan ajar berada pada kriteria sangat valid. Hal ini sesuai (Arikunto, 2009), respon dari responden dalam interval 81%–100% dengan kriteria sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Pada ahli materi (77%) dinyatakan dengan kriteria valid menurut (Arikunto, 2009) dengan interval 61% – 80% sehingga layak digunakan. Namun, perlu adanya perbaikan atau revisi terkait penambahan materi tentang bolabasket untuk menyempurnakan produk bahan ajar yang dikembangkan. Mengacu dari penelitian (Aris & Mu'arifuddin, 2020) materi yang disajikan dalam buku ajar merupakan kumpulan materi-materi yang disesuaikan dengan pengguna buku ajar sehingga dapat diaplikasikan dengan baik dan benar. (Irwansyah & Junaidi, 2019) juga berpendapat bahwa adanya saran dan masukan dari validator bertujuan untuk perbaikan buku ajar menjadi lebih efisien, efektif, dan komunikatif kepada pembaca. Hal tersebut juga ditunjang dengan produk buku ajar bolabasket yang dikemas menarik.

Pengemasan buku ajar yang menarik (berupa cetak, *offline*, dan *online*) dapat meningkatkan pemahaman pembaca yang ingin mempelajarinya (Sopy et al., 2020). Pengembangan buku ajar bagi mahasiswa juga sebagai sumber belajar untuk tercapainya pembelajaran yang baik, mengembangkan kreativitas, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran (Kurniawan & Hayudi, 2018). Hal ini dibuktikan dari hasil persentase uji coba yang dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan buku ajar bolabasket. Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil (78%) dan kelompok besar (80%) menyatakan bahwa produk berada pada kriteria valid menurut (Arikunto, 2009) sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran di mata kuliah bolabasket.

Berdasarkan hasil tersebut, mahasiswa dapat mengaitkan pengetahuan awal yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang bersumber dari buku ajar. Aktivitas tersebut merupakan hasil dari penyesuaian tingkat belajar kognitif yang menghasilkan kegiatan belajar yang bermakna (Kurniawan & Hayudi, 2018). Menurut (Karya, 2016; Sardiyannah, 2020), belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi bermakna sehingga proses transfer pengetahuan menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tentang pengembangan bahan ajar mata kuliah bolabasket menghasilkan produk dengan kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Diharapkan untuk kedepannya, penelitian ini dilakukan penyempurnaan dengan melakukan uji efektivitas buku ajar untuk mengetahui tingkat keefektifan buku ajar terhadap proses pembelajaran bolabasket.

DAFTAR PUSTAKA

- Alzain, A. M., Clark, S., Jwaid, A., & Ireson, G. (2018). Adaptive education based on learning styles: Are learning style instruments precise enough? *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i09.8554>
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Aris, T., & Mu'arifuddin, M. A. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bola Basket Untuk Mahasiswa. *Jendela Olahraga*, 5(2), 62–69. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6131>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>

- Budijanto, Firmansyah, G., & Kurniawan, R. (2020). Pengembangan Media Elektronik Book Sebagai Sarana Sosialisasi Olahraga Futsal Pada Siswa Tingkat Tsanawiyah. *Jendela Olahraga*, 05(2), 1–8.
- Candra, O. (2018). *Contribution of Leg Muscle Explosive Power and Flexibility on Lay-Up Shoot in Basketball*. 278(YISHPESS), 479–482.
- De Andrade, H. R., & Darido, S. C. (2011). The textbook in school physical education: A vision of teachers. *Motriz. Revista de Educacao Fisica*. <https://doi.org/10.5016/1980-6574.2011v17n1p48>
- Dwijayanto, O. (2016). *Pengembangan Buku Elektronik Materi Teknik Dasar Mengoper Dan Menembak Bolabasket Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 9 Malang*.
- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media pembelajaran*.
- Güzer, B., & Caner, H. (2014). The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4596–4603. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.992>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Hartati, L. (2015). Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3, 224–235.
- Irwansyah, & Junaidi, A. (2019). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Praktek pada Mata Kuliah Tenis Lapangan di IKIP Budi Utomo. *Journal Sport Area*, 4(2), 348–358.
- Juditya, S., & Agusni, D. (2017). *Basketball Learning Using Animation Media-Based*. 134(Icirad), 109–113. <https://doi.org/10.2991/icirad-17.2017.21>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Karya, T. R. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 5(2), 1–11.
- Kubiyeva, S., Akhmetova, A., Islamova, K., Mambetov, N., Aralbayev, A., & Sholpankulova, G. (2020). Electronic physical education textbook: Effective or not?: Experimental study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i15.14273>
- Kurniawan, A., & Hayudi, H. (2018). Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga)*, 3(2), 178–187. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v3i2.210>
- Li, K., Fang, C., Wang, Z., Kim, S., Jin, H., & Fu, Y. (2020). Screencast tutorial video understanding. *Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*. <https://doi.org/10.1109/CVPR42600.2020.01254>
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan : buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- . Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Purnamaningrum, P. W. (2016). *Pengembangan buku ajar bolabasket untuk siswa SMPN 1 Pakis Kabupaten Malang*. 147, 11–40.
- Rahmat, H., & Arnawa, I. M. (2019). Development of learning media based on interactive multimedia in mathematics learning for class viii junior high school in Indonesia. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 2592–2594.
- Rubiana, I. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Shooting (Free Throw) Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil Shooting (Free Throw) Dalam Permainan Bola Basket*. 3(2), 248–257.
- Salahuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Worksheet pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 1, 113–129.
- Sardiyannah, S. (2020). BELAJAR DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.187>
- Simanjuntak, V., & Hidasari, F. P. (2018). *Bola Basket Melalui Bermain Lempar Sasaran Pada Peserta Didik*. 7(1)(2715–2723), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/23307>
- Sopy, H., Hasibuan, S., & Hariadi. (2020). *Development of Game Learning Media E-Learning Basketball Based on Students Class X of SMA Negeri 3 Medan*. 23(UniCoSS 2019), 11–13. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.004>

- Sudijono, A. (2008). *Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Wati, E. K., & Widiensyah, N. (2020). Design of learning media: Modeling & simulation of building thermal comfort optimization system in building physics course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23504>