

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR
BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
MELALUI CD INTERAKTIF**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Deni Febrianur
NIM. 12604221054

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket Untuk Siswa sekolah Dasar Melalui CD Interaktif” yang disusun oleh Deni Febrianur, NIM. 12604221054 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

Pembimbing

Yogyakarta, 28 -11- 2018
Reviewer


Tri Ani Hastuti, M.Pd
NIP. 19720904 200112 2 001


Drs. Agus Sumhendartin S., M.Pd.
NIP. 19581217 1998031 001



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR BOLA BASKET SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI CD INTERAKTIF

The Development Of Learning Media Basic Basket Ball Motion For Elementary School Students Through Interactive CD

Oleh : Deni febrianur, fik uny
denifebrianur6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa CD interaktif untuk pembelajaran gerak dasar bola basket siswa kelas atas di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek penelitian siswa kelas IV SD PIUS Kebumen yang berjumlah 29 siswa, dengan uji coba terbatas sebanyak 10 dan uji coba luas sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media interaktif teknik gerak dasar bola basket berbasis *macromedia flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bola basket SD. Validasi Ahli materi rerata tahap I sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori cukup dan hasil revisi rerata tahap II sebesar 4,06 yang termasuk kategori sangat baik. Validasi Ahli media tahap I menunjukkan rerata skor sebesar 3,43 yang termasuk cukup baik, dan rerata tahap II sebesar 4,25 yang termasuk kategori sangat baik. Produk berupa pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Pada uji coba lapangan rerata skor sebesar 85,06% termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, produk media CD interaktif gerak dasar bola basket dapat digunakan di kelas atas Sekolah Dasar

Kata kunci: *media CD iInteraktif, gerak dasar bola basket, siswa sekolah dasar*

Abstract

This study attempts to produce in the form of an interactive CD product for teaching basic basketball motion students upper class in elementary school.

The type of this study is research and development. Subject of the study are 19 kids 4th grade students of PIUS Kebumen Elementary School, with 10 limited test and 19 open test. Technique of data collection using questionnaire and documentation. The data analysis technique used is descriptive analysis qualitative and quantitative.

Study showed that the implementation of learning to promote disorder to through an interactive medium the technique of motion the base of a basketball macromedia flash based can used as a medium of learning a basketball in elementary schools. Master validation material 1st phase average are 3,4 which classified as enough and the result of 2nd phase average are 4,06 which classified as very good. Master validation media 1st phase showed average score 3.43 which classified good enough and the result of 2nd phase average are 4,25 which classified as very good. This learning product appropriate used in teaching on elementary school. In field test average score showed 85,06% classified as “very good”. Thus, the product of interactive media basic basket ball motion CD can be used in upper class of elementary school.

Keyword : *Interactive CD Media, Basic Basket Ball Motion, Elementary School Students*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 nomor 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran diarahkan dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiganya tidak bisa terpisahkan, harus menjadi satu kesatuan agar menciptakan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan di Indonesia diwajibkan selama 9 tahun atau disebut dengan wajib belajar 9 tahun yang dimulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama.

Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal yang harus diikuti oleh setiap warga negara Indonesia. Sesuai yang diwajibkan pemerintah untuk belajar 9 tahun, setiap anak di Indonesia diwajibkan mengikuti pembelajaran yang dimulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di sekolah banyak mata pelajaran yang harus dikuasai oleh seorang peserta didik untuk mencapai nilai standar yang ditetapkan oleh sekolah. Mata pelajaran yang ada sesuai dengan karakteristik anak, sesuai dengan usia mereka agar tidak terlalu dibaratkan dalam pendidikan di sekolah.

Sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang yaitu kurikulum 2013, di Sekolah Dasar terdapat 8 mata pelajaran

yang ditetapkan, yaitu Pendidikan Agama, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, karena PJOK masuk dalam kurikulum pendidikan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan jasmani memiliki tujuan dalam pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 702), yaitu (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis; (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap positif. Menurut Dini Rosdiani (2013: 15) pendidikan jasmani juga memiliki ruang lingkup yaitu (1) Permainan dan Olahraga, meliputi : olahraga tradisional, permainan, atletik, kasti, rounders, sepak

bola, bola basket, dll. (2) Aktivitas pengembangan, meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh; (3) Aktivitas senam, meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai; (4) Aktivitas ritmik, meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik; (5) Aktivitas air, meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang; (6) Pendidikan luar kelas, meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung; (7) Kesehatan, meliputi : penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Pada saat pembelajaran, guru membuat RPP yang didasarkan pada silabus yang sudah ada. Dalam RPP Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, sebagai contoh pada Banyak pilihan dari permainan bola besar, namun guru sangat jarang memilih basket untuk pembelajaran, kebanyakan guru pendidikan jasmani yang peneliti wawancarai memilih sepak bola dan bola voli saja, hal tersebut dikarenakan beberapa hal yaitu sarana dan pra-sarana yang kurang memadai, dan yang paling banyak ditemukan ialah pengetahuan guru tentang permainan bola basket yang kurang mendukung.

Guru susah untuk mendapatkan media selain media gambar. Media gambar pun tidak banyak yang sesuai dengan karakter anak Sekolah Dasar. Anak Sekolah Dasar lebih menyukai media berbentuk gambar bergerak (2D) dan berwarna, sedangkan gambar-gambar basket yang ada berupa gambar orang

yang sedang mempraktikkan gerakan dalam permainan bola basket, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Pelajaran tersebut sudah diajarkan, namun itu hanya satu dua kali dalam satu tahun pelajaran, ujar guru PJOK yang peneliti temui di salah satu sekolah dasar yang ada di Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Informasi yang diperoleh juga dari guru PJOK Sekolah Dasar lainnya di Kecamatan Kebumen pun membenarkan hal tersebut, sehingga permainan bola basket belum memasyarakat di Kebumen.

Perlunya media yang baru, dan dapat menarik perhatian peserta didik sangat diperlukan dalam pembelajaran. Sebelumnya hanya media gambar saja yang digunakan, media berupa audio-visual masih sangat jarang bahkan hampir tidak ada guru PJOK yang menggunakan. Hal tersebut bukan karena sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, tetapi karena masih sedikitnya media berupa audio-visual yang menarik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Media berupa CD interaktif sangat membantu guru dalam pembelajaran, ditambah lagi dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Setiap sekolah sudah memiliki LCD yang bisa digunakan untuk pembelajaran, dan semua guru sudah memiliki laptop yang bisa digunakan untuk menampilkan CD interaktif untuk mendukung jalannya pembelajaran basket di Sekolah Dasar, jadi sarana dan prasaran multimedia bukan halangan lagi untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan CD interaktif.

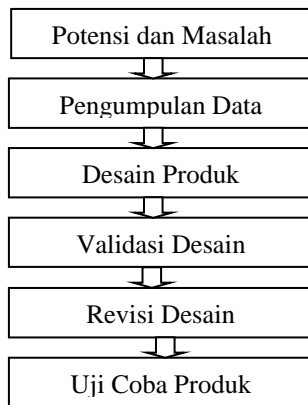
Berdasarkan uraian di atas, perlunya mengembangkan media yang baru yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar bola

basket. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran CD interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2015: 10) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural yakni mengikuti langkah-langkah yang telah ada pada penelitian (R & D) karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket (Sugiyono, 2015:400)

Penelitian akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data penyebaran angket. Skor dari perolehan penyebaran angket kemudian dikelola dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian di SD PIUS Bakti Utama Kebumen. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan September 2018.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini akan digunakan 29 siswa kelas atas Sekolah Dasar. Kemudian untuk uji coba produk dibagi menjadi uji coba terbatas sebanyak 10 siswa kelas atas, yang dipilih secara acak oleh peneliti dan guru kelas, dan uji coba luas sebanyak 19 siswa dengan seluruh siswa mencoba menggunakan produk media yang dikembangkan oleh peneliti.

Prosedur

Sebelum digunakan pengambilan data Instrumen dalam penelitian ini berupa angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup yang Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Linkert 5*.

Instrumen validasi ahli media yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 20 butir, dan validasi ahli materi berjumlah 15 butir/ Instrumen dalam penelitian ini telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada ahli materi, ahli media, dan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian. Adapun prosedurnya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis flash tentang gerak dasar bola basket.
- b. Peneliti melakukan validasi materi kepada 2 ahli materi.
- c. Peneliti melakukan validasi media kepada 1 ahli media.
- d. Peneliti melakukan penelitian di sekolah yang menjadi objek penelitian..

e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Jumlah

Data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian. Setelah dihitung kemudian dikategorikan sesuai dengan skor baku dengan 4 kategori yang digunakan untuk mendeskripsikan data dari Sugiyono (2007:134) yaitu:

Tabel 1. Kriteria Skor Pengkategorian

Interval Penilaian	Kriteria
81,25% < presentasi ≤ 100%	Sangat baik
62,5% < presentasi ≤ 81,25%	Baik
43,75% < presentasi ≤ 62,5%	Kurang baik
25% ≤ presentasi ≤ 43,75%	Tidak baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil produk media pembelajaran gerak dasar bola basket sebagai berikut : .



Gambar 2. Menu Home



Gambar 3. Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Profile



Gambar 6. Tampilan Evaluasi



Gambar 6. Tampilan Hasil Evaluasi

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash dengan gerak dasar bola basket. Media pembelajaran interaktif ini dianggap layak karena telah memenuhi kategori sangat baik pada indikator penilaian. Hal ini karena isi materi yang disuguhkan dalam media sangat sesuai untuk pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar, sehingga peserta didik mampu mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Ketika peserta didik melihat materi pembelajaran yang interaktif dan beranimasi, peserta didik selalu mengingat bagian dari materi dapat mempraktikkannya dengan baik sehingga proses pembelajaran gerak dasar bola basket lancar.

Selain itu pada saat dan setelah peserta didik belajar dengan media gerak dasar bola basket dapat mengukur tingkat kepahaman dengan mengerjakan soal evaluasi. Peserta didik juga lebih mudah mengenal gerak-gerak dasar bola basket. Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran, sehingga media mempunyai nilai-nilai praktis. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gerak dasar bola basket ini sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi gerak dasar bola basket, dengan gambar dan video maka peserta didik dapat langsung memahami cara mempraktikkan gerakan dasar bola basket. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan media sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar khususnya belajar bola basket. Media gerak dasar bola basket ini juga dapat digunakan kembali dan dapat disimpan sehingga dapat menyajikan informasi belajar secara konsisten dan diulang sesuai kebutuhan.

Media gerak dasar bola basket ini menyajikan gambar-bola basket berbentuk animasi sesuai dengan karakteristik anak. Pemilihan warna, bentuk dan ukuran media juga telah disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Ketika menggunakan media gerak dasar bola basket ini, peserta didik terlihat senang dan termotivasi karena melihat gambar dan warna yang menurut mereka menarik. Selain itu anak tertarik untuk menyelesaikan soal evaluasi karena media gerak dasar bola basket ini menarik minat mereka.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk terdiri dari pembuatan storyboard, pembuatan layout, penulisan materi, dan penambahan efek suara video, animasi dan gambar. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash materi gerak dasar bola basket. Produk awal media pembelajaran interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi sebanyak dua kali, dengan hasil rerata tahap I sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori cukup dan saran dari ahli materi kemudian peneliti melakukan revisi. Hasil revisi rerata skor hasil validasi materi yang menunjukkan nilai sebesar 4,06 yang termasuk kategori sangat baik sehingga media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh rerata skor hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 3,2 yang termasuk kategori cukup sehingga belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Media pembelajaran interaktif selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh ahli media pada tahap II ini menunjukkan hasil rerata skor sebesar 4,25 yang termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut media sudah layak untuk diujicobakan.

Peneliti mencari sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 untuk melaksanakan ujicoba. Hal ini dikarenakan materi gerak bola basket merupakan materi yang tercantum dalam kurikulum 2013. Setelah melakukan proses pencarian, peneliti menemukan sekolah yang menjadi lokasi penelitian, sekolah tersebut ialah adalah SD PIUS Kebumen. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena SD PIUS Kebumen sudah menerapkan kurikulum 2013. Selain itu, SD PIUS Kebumen memiliki fasilitas yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud adalah tersedianya LCD proyektor dan layar proyektor di setiap ruang kelas.

Ujicoba dilaksanakan dengan cara penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran oleh guru. Selama proses pembelajaran menggunakan media, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Guru yang telah menggunakan media dalam proses pembelajaran kemudian diwawancara untuk diminta tanggapan, komentar, dan juga saran mengenai media yang dikembangkan. Guru yang diwawancara berjumlah 1 orang.

Dalam pengembangan media pembelajaran gerak dasar bola basket ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:6), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang disampaikan, sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikaji lebih lanjut dan sebagai sumber belajar bagi anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari peserta didik. Media pembelajaran gerak dasar bola basket ini merupakan media pembelajaran yang telah layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik karena telah memuat materi dengan subtema bola besar yang dapat menambah pengetahuan

bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran gerak dasar bola basket.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, didapatkan kesimpulan yaitu, dari tahap-tahap desain media yang meliputi dari perumusan tujuan, rancangan media yang akan dikembangkan, persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, serta aspek perancangan lainnya telah menghasilkan media pembelajaran gerak dasar bola basket untuk siswa Sekolah Dasar yang berisi pengertian bola basket, lapangan, bentuk bola basket dan 5 gerak dasar bola. Produk berupa pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar ditinjau dari aspek media pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Validitas dari Media pembelajaran gerak dasar bola basket, materi pada Media pembelajaran gerak dasar bola basket dan pada uji coba lapangan dengan hasil rata rata 88,9% termasuk dalam kategori sangat valid

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini mempunyai beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi sekolah untuk bisa lebih memanfaatkan sarana prasarana yang ada di sekolah untuk proses pembelajaran olahraga di sekolah.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran, agar guru mendapat media yang baru, dengan demikian diharapkan agar guru tidak monoton dalam proses pembelajaran jasmani.

3. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga peserta didik bisa lebih tertarik untuk belajar basket.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya agar memudahkan peneliti selanjutnya

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun masih ada keterbatasan dalam penelitian ini. Penelitian ini masih kurang sesuai dengan KI dan KD dalam pembelajaran penjas. Seharusnya untuk Sekolah Dasar menggunakan gerak dasar yang sesuai dengan KI dan KD Sekolah dasar seperti melempar dan menangkap, bukan mengajarkan teknik seperti dalam penelitian ini (dribble, shooting, passing, layup, rebound). Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini masih perlu perbaikan sedemikian rupa agar menghasilkan produk yang sesuai dengan KI dan KD untuk siswa Sekolah Dasar.

Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi seluruh pejabat sekolah sebaiknya meningkatkan kerjasama demi peningkatan mutu sekolah secara menyeluruh.
2. Media pembelajaran gerak dasar bola basket dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah animasi edukatif yang lebih menarik, tidak hanya sebagai media pembelajaran pengenalan saja bisa ditambahkan animasi 3D pada media.
3. Media pembelajaran gerak dasar bola basket dapat dikembangkan dapat dikembangkan lagi dengan berbagai macam tema dan materi yang berbeda, misalnya dengan subtema kendaraan untuk

materi pengembangan kemampuan kognitif.

4. Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta : Dijen dikti, 2005.
- Rosdiani, Dini (2013) *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Wacana
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.