

## Pengembangan model pembelajaran *Kolary* untuk permainan bolabasket di sekolah menengah atas

Abdul 'Aziz Purnomo Shidiq <sup>1,a \*</sup>, Yustinus Sukarmin <sup>1,b</sup>, Rahmawati Al Adha Nikmah <sup>2,c</sup>

<sup>1</sup> SD IT Al-Ihsan. Jl. Solo-Semarang KM. 10 Kalangan, Ngasem, Colomadu, Karanganyar, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Yogyakarta. Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta, 55281, Indonesia

<sup>3</sup> Shanghai University of Sport. 650 Qingyuanhuan Rd, Yangpu District, Shanghai, 200433 China

<sup>a</sup> azizps@rocketmail.com; <sup>b</sup> yustinussukarmin@yahoo.com; <sup>c</sup> rahmawatinikmah4@gmail.com

\* Corresponding Author.

Received: 20 March 2023; Revised: 27 April 2023; Accepted: 10 June 2023

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik sekolah menengah atas kelas X. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 32 peserta didik SMA N 1 Kartasura, dan 30 peserta didik SMA N 2 Sukoharjo. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 32 peserta didik SMA N 1 Boyolali, 33 peserta didik SMA N 1 Banyudono, dan 36 peserta didik SMA N 2 Boyolali. Uji keefektifan dilakukan terhadap 32 peserta didik SMA N 7 Surakarta. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) pedoman wawancara, (2) pedoman observasi pembelajaran, dan (3) GPAI. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA. Dari hasil penilaian para ahli dan praktisi, model pembelajaran *kolary* memiliki validitas 0,988 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *kolary* yang disusun dapat meningkatkan keterampilan *dribbling*, *passing*, dan *shooting* dan aspek afektif yang terdiri atas kerja sama, disiplin, dan sportif. Di samping itu, model pembelajaran *kolary* juga sangat sesuai dengan karakteristik, pertumbuhan, dan perkembangan peserta didik serta mampu membuat peserta didik lebih mudah untuk mempelajari teknik dasar permainan bolabasket di SMA.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Kolary*, Bolabasket, Peserta Didik SMA

### *Developing Kolary instructional model for basketball games in senior high school*

**Abstract:** This study aims to produce the *Kolary* instructional model for basketball games in senior high school. The approach taken in this study was research and development. The subjects were the tenth grade of high school. The preliminary field test was conducted on 32 students of the X grade in SMA N 1 Kartasura and 30 students of the X grade students of SMA N 2 Sukoharjo. The preliminary field test was conducted on 32 students of SMA N 1 Boyolali, 33 students of SMA Negeri 1 Banyudono, and 36 students of SMA N 2 Boyolali. The evaluation of the effectiveness was conducted on 32 students of SMA N 7 Surakarta. The data collection instruments used were: (1) interview, (2) observation learning guide, and (3) GPAI. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The result of this research was a learning model *Kolar* for the game of basketball in high school. From the assessment results, experts' and practitioners' learning model *Kolary* has a validity of 0,988. It could be concluded that the learning model *Kolary* was drafted to improve the skills of *dribbling*, *passing*, and *shooting* and affective aspects consisting of cooperation, discipline, and sportsmanship. The learning models *Kolar* in accordance with the characteristics and growth and development of students, and students are able to make it easier to learn the basic techniques of basketball in high school.

**Keywords:** *Colary Learning Model, Basketball, High School Learners*

**How to Cite:** Shidiq, A., Sukarmin, Y., & Nikmah, R. (2023). Pengembangan model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di sekolah menengah atas. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 4(1), 1-11. doi:<https://doi.org/10.21831/jpok.v4i1.19243>



## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMA masih menggunakan metode konvensional. Hal ini didasarkan pada wawancara terhadap guru dan angket yang diberikan kepada peserta didik. Hasil yang didapat yaitu 7 dari 10 guru umumnya memberikan metode ceramah dan langsung masuk ke dalam materi teknik dasar. Dalam penyampaian materi pembelajaran, 3 dari 10 guru menyampaikan pembelajaran dengan video panduan pembelajaran. Hasil wawancara terhadap peserta didik secara acak pada 10 SMA yang berbeda menunjukkan 67,5 % dari 40 peserta didik mengatakan pada saat pembelajaran bolabasket setelah guru memberikan ceramah, peserta didik langsung diberi bola untuk bermain bolabasket dan 82,5 % dari 40 peserta didik menyatakan pembelajaran bolabasket yang diterima kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga mudah mengalami kebosanan.

Suasana pembelajaran itu diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya yang berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi. Tugas guru adalah mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, bukan hanya memberikan materi atau memaksa agar peserta didik dapat menghafal data dan fakta atau dapat melakukan sesuatu di luar kemampuannya.

Dimiyati (2009, p.6) mengatakan pembelajaran adalah segala kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan pembelajaran. Pada intinya proses pembelajaran harus bersifat mendidik peserta didik agar memahami bagaimana proses belajar yang benar dan bisa mendorong kemampuan peserta didik berkembang secara maksimal. Selanjutnya Dimiyati (2009, p.6) mengatakan, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari 10 SMA yang diobservasi, 7 SMA masih menggunakan metode yang berpusat pada guru sehingga peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan adalah nilai peserta didik rendah dan masih banyak peserta didik yang nilainya jauh dari KKM. Dari 32 peserta didik, hanya 18,75 % peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM. Hal ini masih jauh dari harapan terhadap ketuntasan untuk pembelajaran bolabasket. Hal ini juga sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2008, p.1) bahwa kedudukan dan fungsi guru cenderung lebih dominan sehingga keterikatan guru dalam strategi itu tampak masih terlalu besar, sedangkan keaktifan peserta didik masih terlalu kecil kadarnya. Jadi, pembelajaran merupakan upaya guru mendidik peserta didik dalam proses pembelajaran secara terprogram, sistematis, dan bersifat mendidik guna membantu peserta didik agar terjadi proses belajar sehingga terjadi adanya interaksi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Model pembelajaran *kolary* adalah suatu terobosan baru untuk model pembelajaran yang berlandaskan perpaduan dari model kooperatif, langsung, dan *inquiry* yang dipadukan menjadi satu untuk menutupi kekurangan tiap-tiap model pembelajaran dengan kesatuan model yang lebih kompleks. Model pembelajaran *kolary* berisikan permainan yang menarik yang mengajarkan teknik dasar bolabasket. Hal tersebut membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan berganti-ganti tetapi tetap pada satu tujuan.

Pembelajaran *kolary* adalah perpaduan antara model-model pembelajaran yang dikemas dalam satu paket yang saling berkaitan dan saling melengkapi satu sama lain untuk menyempurnakan suatu pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Muslich (2010, pp.48-51) bahwa ada lima prinsip kegiatan pembelajaran yang bisa mengembangkan potensi peserta didik yaitu: (1) kegiatan yang berpusat pada peserta didik, (2) belajar melalui berbuat, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial, (4) belajar sepanjang hayat, (5) belajar mandiri dan belajar bekerja sama.

Inti dari proses pendidikan secara formal adalah mengajar, sedangkan inti proses pengajaran adalah peserta didik belajar. Oleh karena itu, mengajar tidak dapat dipisahkan dari belajar, sehingga dalam istilah kependidikan mengenal ungkapan proses belajar mengajar yang disebut PBM (Ali, 2008 p.1). Di sisi lain, Rosdiani (2012, p.87) mengatakan, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Ciri-ciri khusus model pembelajaran adalah: (1) rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berpikir yang masuk akal. Para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana peserta didik belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran, (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya, (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Menurut Rumini (1993, p.37) anak usia 12/13 sampai dengan 17/18 masih tergolong pada remaja awal. Pada masa ini peserta didik ingin mencari jati diri. Masa ini masa peserta didik ingin dihargai sebagai pribadi. Apabila dilihat dari perkembangan fisik dan psikis peserta didik SMA ini belum matang. Lebih lanjut Rumini (1993, p.37) mengatakan remaja awal itu pertumbuhan fisik belum mencapai kesempurnaan demikian pula keadaan psikisnya. Dengan melihat perubahan-perubahan yang terjadi pada masa remaja dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja cenderung ingin mengaktualisasikan diri, dan keberadaannya sebagai individu ingin diakui oleh orang lain. Masa remaja pada dasarnya mengalami perubahan biologis atau fisiologis juga dalam psikologis. Menurut Agustiani (2006, p.30) perubahan-perubahan pada remaja serta interaksi yang berubah selama masa remaja adalah perubahan fisik, emosional, kognitif, dan implikasi psikososial.

Pembelajaran untuk peserta didik juga dikaitkan dengan model pembelajaran yang digunakan guru. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan, model dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain, (2) suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat diamati secara langsung, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa, (4) suatu desain yang disederhanakan, (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang nyata atau imajiner, dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya (Sukmadinata, 2012, p.175).

Model pembelajaran memiliki empat aspek pengembangan yaitu: (1) langkah-langkah (*syntax*), menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya serta dilakukan secara bertahap, (2) sistem sosial yang mendukung pelaksanaan setiap model, memaparkan bagaimana rencana penataan dan hubungan peserta didik dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut, (3) prinsip interaksi peserta didik dan guru, menjelaskan peranan guru dan peserta didik dalam setiap model bisa berubah-ubah dengan kata lain peran guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, dan pemberi tugas, (4) penjelasan tentang sistem penunjang, sistem ini berada di luar model pembelajaran tetapi menjadi salah satu syarat yang menentukan tingkat keberhasilan model-model pembelajaran yang dilaksanakan (Rosdiani, 2012, p.5).

Pengembangan model pembelajaran akan lebih baik jika dalam penyusunan aspek dalam model tersebut sesuai tingkatan yang sudah ditentukan oleh Bloom (1956) dalam Himberg, Hitchinson, & Roussell (2003, pp.106-107), yaitu terdapat enam tingkatan aspek kognitif sebagai berikut: (1) *knowledge*, (2) *comprehension*, (3) *application*, (4) *analysis*, (5) *synthesis*, and (6) *evaluation*. Aspek afektif memiliki lima tingkatan, yaitu: (1) *receiving*, (2) *responding*, (3) *valuing*, (4) *organizing*, and (5) *characterizing*. Aspek psikomotor terdapat tiga tingkatan, yaitu: (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama pembelajaran, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dan (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai. Jadi, proses pembelajaran akan berjalan dengan semakin baik jika prosesnya selalu banyak model yang dikembangkan agar tercipta minat yang positif dari peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran *kolary* yang berbasis perpaduan antara model pembelajaran kooperatif, langsung, dan *inquiry* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini khususnya dalam pembelajaran bolabasket. Peserta didik memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda yang membuat suatu penemuan konsep untuk mempelajari teknik dasar bolabasket menjadi berbeda antara peserta didik yang satu dan yang lain. Untuk mengatasi hal tersebut, pembelajaran *kolary* dibuat untuk memberikan pembelajaran yang lebih baru dan lebih dapat diterima oleh peserta didik dari yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi sampai dengan peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan rendah. Menurut Rosdiani (2012, p.24) proses pembelajaran pendidikan jasmani akan dikatakan sempurna jika menyangkut tiga aspek pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dengan model ini diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak monoton seperti halnya dengan metode konvensional. Peserta didik pada tingkatan menengah atas akan cenderung lebih menyukai dan mencoba hal-hal baru. Dengan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan ini, peserta didik diharapkan akan mendapatkan kemudahan dalam penguasaan keterampilan, kognitif, dan afektif karena dengan model pembelajaran ini ditanamkan pendidikan karakter untuk bersosialisasi dengan teman sekelas dan tidak hanya mementingkan ego individu semata.

Permainan bolabasket memiliki teknik dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Ketiga teknik dasar tersebut tidak dapat dipisahkan dalam permainan bolabasket. Setiap gerakan mempunyai tujuan masing-masing, gerakan *passing* bertujuan mengoper bola kepada teman dalam satu tim, gerakan *dribbling* bertujuan menggiring bola dan menghindari lawan, dan gerakan *shooting* bertujuan mencetak *point* (Febrianta, p.188).

Menurut Hergenhahn & Olson (2008, pp.60-62) bentuk paling dasar dari proses belajar adalah belajar harus dengan pengulangan. Belajar bersifat bertahap bukan langsung ke pengertian, dengan kata lain belajar dilakukan dengan langkah-langkah kecil sistematis. Pengembangan model pembelajaran di dalam PJOK harus memperhatikan kurikulum yang berlaku, agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Rosdiani, 2012, p.22). Kurikulum adalah pengalaman-pengalaman dan kegiatan-kegiatan yang direncanakan oleh sekolah dengan tujuan untuk memodifikasi perilaku peserta didik menuju perilaku yang diharapkan (Suherman, 2001, p.7). Kurikulum pendidikan jasmani merupakan bagian dari kurikulum sekolah secara keseluruhan yang memberikan sumbangan bagi filosofi, tujuan, dan sasaran pendidikan.

Dalam pembelajaran PJOK diharapkan peserta didik diberi kebebasan dalam bereksplorasi dan mengembangkan bakat serta potensinya guna mendukung tumbuh kembangnya dengan baik. Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2006, peserta didik harus lebih aktif dalam arti diberi ruang gerak yang lebih banyak guna mengetahui bakat dan potensi yang dimilikinya. Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan, model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu suatu model pembelajaran yang dibuat untuk menyampaikan materi-materi mengenai aktivitas gerak guna menunjang perkembangan tubuh peserta didik melalui model permainan dan media yang menarik.

Pelaksanaan pembelajaran bolabasket dengan model pembelajaran *kolary* mudah dan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik karena peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya mempelajari satu gerakan teknik dasar saja tetapi akan mempelajari beberapa gerakan teknik dasar pada permainan yang berbeda pula. Model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket ini terdiri atas delapan permainan, yaitu: (1) Permainan Penanda, (2) Meraih Bola Liar, (3) Mengikuti Bayangan, (4) *Dribble* Baksodor, (5) *Passing* Target, (6) *Fun Dribbling*, (7) *Shooting Target*, (8) Halang Rintang.

Setiap permainan memiliki karakteristik untuk meningkatkan keterampilan bolabasket. Keterampilan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut: (1) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* bolabasket melalui permainan penanda, meraih bola liar, mengikuti bayangan, *passing target*, *shooting target*, dan halang rintang, (2) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket di SMA melalui permainan penanda, mengikuti bayangan, *dribble* baksodor, *fun dribbling*, dan halang rintang, (3) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan keterampilan *shooting* bolabasket di SMA melalui permainan penanda, mengikuti bayangan, *shooting target*, dan halang rintang, (4) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan kerja sama peserta didik yang ditandai dengan sikap kerja sama dengan teman satu kelompoknya dan sikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran bolabasket, (5) model pembelajaran *kolary* meningkatkan sportivitas peserta didik yang ditandai dengan sikap

berkompetisi antarkelompok pada setiap permainan yang dilakukan, (6) model pembelajaran *kolary* mampu membuat peserta didik lebih mudah untuk mempelajari teknik dasar permainan bolabasket yang ditandai dengan peserta didik lebih aktif dan senang karena pembelajaran *kolary* tersebut dapat memfasilitasi dan mengeksplorasi peserta didik terhadap peningkatan teknik dasar dengan kegiatan yang ada pada permainan bolabasket dengan ditunjukkan adanya kegiatan jasmani mengenai teknik dasar bolabasket yaitu *passing, dribbling, dan shooting*.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kolary* dimaknai sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik untuk menganalisis dan menemukan suatu konsep dasar dalam kelompok kecil dan heterogen dengan bimbingan guru agar proses pembelajaran terstruktur dan ada *feedback* yang diterima oleh peserta didik. Model pembelajaran *kolary* dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif berupa pengambilan keputusan yang tepat dalam setiap permainan, afektif yang berupa kerja sama, sportivitas, dan kedisiplinan, dan psikomotor berupa penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bolabasket yaitu *dribbling, passing, dan shooting*.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Sukmadinata (2010, p.164) menyatakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut dengan istilah *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung-jawabkan.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan bulan Februari sampai bulan Mei. Uji coba skala kecil dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kartasura dan SMA Negeri 2 Sukoharjo. Uji coba skala besar dilaksanakan di SMA Negeri 1 Boyolali, SMA Negeri 2 Boyolali, dan SMA Negeri 1 Banyudono. Uji Keefektifan dilaksanakan di SMA Negeri 7 Surakarta.

### Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu: Subjek uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 30 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kartasura dan 32 peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sukoharjo. Subjek uji coba kelompok besar dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 32 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Boyolali, 36 peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Boyolali, dan 30 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Banyudono. Subjek uji keefektifan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 32 peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Surakarta.

Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2011: 218) *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel atau subjek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subjek.

### Prosedur

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan menurut Sugiyono (2010, p.409) meliputi sepuluh langkah yang harus dilaksanakan, yaitu: (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Dari hasil produk diseminasi tersebut nantinya dapat diimplementasikan secara luas oleh pendidik, para guru SMA maupun penggiat pendidikan sesuai dengan usia dan karakter peserta didik.

Dwiyoga (2004: p.6) menyatakan bahwa setiap peneliti dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitian pengembangan yang dilakukannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Berdasarkan pendapat tersebut dalam penelitian ini dalam prosedur pengembangannya dilakukan penyederhanaan sesuai dengan kendala dan kondisi dalam penelitian.

Langkah-langkah tersebut diadaptasi menjadi delapan rancangan prosedur penelitian pengembangan yaitu: (1) mengumpulkan informasi di lapangan, (2) melakukan analisis terhadap produk yang akan dikem-

bangkan, (3) mengembangkan produk awal, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan uji coba skala kecil dan revisi, (6) melakukan uji coba skala besar dan revisi, (7) membuat produk final, dan (8) melakukan uji keefektifan.

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *kolary* materi bolabasket. Pengujian produk akhir ini untuk mengetahui bahwa suatu produk yang sudah dihasilkan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi model di lapangan. Uji keefektifan menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas). Langkah-langkah pelaksanaan PTK dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu berupa data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi dan praktisi yang berupa komentar, masukan, atau saran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pembelajaran *kolary*. Data kuantitatif yaitu berdasarkan data yang diperoleh dari skor tanggapan para ahli dan peserta didik untuk mengukur kelayakan produk, serta skor penilaian dalam PTK untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *kolary* yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data empirik terkait dengan kebutuhan untuk menyusun draf model. Instrumen yang diperlukan untuk membuat draf model terdiri atas: (1) wawancara, (2) skala nilai, (3) observasi, dan (4) dokumentasi.

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpul data. Pertanyaan yang disusun disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu untuk menggali proses pembelajaran di SMA khususnya tentang pembelajaran PJOK untuk peserta didik dan kendala-kendala yang dihadapi guru terkait pembelajaran PJOK dalam permainan bolabasket untuk mendukung latar belakang masalah penelitian. Skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan model permainan yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil. Setelah para ahli menilai bahwa model pembelajaran sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam skala nilai, model permainan baru dapat diujicobakan dalam uji coba skala kecil.

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi dan kondisi). Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapor, agenda, dan lain sebagainya. Metode dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada di sekolah yaitu berupa profil sekolah, struktur organisasi, dan hasil penilaian. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RPP dan silabus. Keempat instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang terkait dengan kemampuan guru, proses pembelajaran dan sarana dan prasarana yang digunakan.

Untuk mendapatkan kelayakan instrumen yang digunakan, langkah-langkah yang ditempuh yaitu: (1) menyusun pedoman instrumen, (2) mengonsultasikan pedoman instrumen tersebut pada ahli materi atau validator, (3) menyusun butir-butir instrumen, (4) mengonsultasikan instrumen kepada ahli materi atau validator hingga mendapatkan instrumen yang valid. Tes yang diberikan pada peserta didik yaitu tes GPAI (*game performance assessing instrument*) yang sudah divalidasi ahli yang terdiri atas tes kognitif, afektif, dan psikomotor.

### Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Isi atau materi data berupa komentar, saran para ahli dan peserta didik, serta hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang telah dikembangkan. Sementara data yang berupa skor tanggapan ahli materi dan peserta didik yang diperoleh melalui angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan produk yang telah dikembangkan dengan mengubah data yang diperoleh dari angket berupa tanggapan menjadi data interval. Dalam angket tersebut diberikan lima pilihan menggunakan *skala likert* untuk memberikan tanggapan tentang

produk yang dikembangkan, yaitu sangat baik mendapat skor 5, baik mendapat skor 4, cukup mendapat skor 3, kurang mendapat skor 2, dan sangat kurang mendapat skor 1.

Instrumen yang dibuat harus ditelaah oleh teman sejawat untuk mengetahui keterbacaan, substansi yang ditanyakan, dan bahasa yang digunakan. Hasil telaah digunakan untuk memperbaiki instrumen, selanjutnya instrumen diujicobakan di lapangan. Adapun kategorisasi penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kategorisasi Model Pembelajaran *Kolary* untuk Permainan Bolabasket di SMA

Skor Model Permainan	Kategori Penilaian
≥ 96	Sangat baik/sangat efektif
72 – 95	Baik/efektif
48 – 71	Cukup baik/cukup efektif
≤ 47	Tidak baik/tidak efektif

Keterangan:

1. Skor batas bawah kategori sangat efektif adalah  $0,80 \times 120 = 96$ , dan batas atasnya adalah 96.
2. Skor batas bawah pada kategori baik atau efektif adalah  $0,60 \times 120 = 72$ , dan skor batas atasnya adalah 72.
3. Skor batas bawah pada kategori cukup baik atau cukup efektif adalah  $0,40 \times 120 = 48$ , dan atas atasnya adalah 48.
4. Skor yang tergolong pada kategori tidak baik atau tidak efektif adalah kurang dari atau sama dengan 47.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan adalah model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA berupa model pembelajaran yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang terdiri atas delapan permainan. Tiap-tiap permainan mengandung unsur kognitif, afektif, dan psiko-motor yang terpadu dalam permainan dengan kriteria secara keseluruhan dalam pembelajaran adalah sangat efektif untuk diterapkan pada peserta didik kelas X SMA. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Model pembelajaran *kolary* dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung yaitu 0.985, 0.960, 0.958, dan 0.982 lebih besar dari  $r$  tabel yaitu 0.950. Model pembelajaran *kolary* dinyatakan reliabel karena nilai  $r$  hitung yaitu 0.988 > dari 0.6. Secara keseluruhan model yang dibuat dalam kategori sangat efektif berjumlah 7 dan yang efektif berjumlah 1. Rincian 8 permainan dalam model pembelajaran *kolary* adalah sebagai berikut:

Permainan Penanda menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 108,75 dan persentase 90,63 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan penanda dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) permainan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mencari sendiri posisi kaki yang benar pada teknik dasar bolabasket secara berkelompok dan peserta didik diharuskan berpikir dan bekerja sama pada saat melakukan permainan penanda, (2) peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan penanda, (3) permainan penanda membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan melakukan gerakan teknik dasar permainan bolabasket tanpa bola dan permainan penanda menggembirakan peserta didik, (4) permainan penanda berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar gerakan teknik dasar *passing*, *shooting*, dan *dribbling* yang benar, (5) permainan penanda mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain, (6) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Permainan Meraih Bola Liar menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 113,00 dan persentase 94,17 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan penanda dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menangkap dan mengoper bola ke sasaran yang tepat serta pada saat melakukan permainan meraih bola liar peserta didik diharuskan berpikir, (2) peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan meraih bola liar, (3) permainan meraih bola liar membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan menangkap dan mengoper bola pada saat bermain bolabasket dan menggembirakan peserta didik, (4) permainan meraih bola liar berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *passing*, (5) permainan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama untuk mempertahankan bola melalui *passing* dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain, (6) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Permainan Megikuti Bayangan menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 102,75 dan persentase 85,63 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan mengikuti bayangan dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan teknik dasar yang benar di dalam tempat yang disediakan dan pada saat melakukan permainan mengikuti bayangan peserta didik diharuskan berpikir, (2) peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan mengikuti bayangan, (3) permainan mengikuti bayangan membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan melakukan gerakan teknik dasar permainan bolabasket tanpa bola dan permainan mengikuti bayangan menggembirakan peserta didik, (4) permainan mengikuti bayangan berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar gerakan teknik dasar *passing*, *shooting*, dan *dribbling* yang benar, (5) permainan mengikuti bayangan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik lain, (6) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Permainan *Dribble Baksodor* menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 113,75 dan persentase 94,79 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *dribble baksodor* dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggiring dan melewati lawan serta pada saat melakukan permainan *dribble baksodor* peserta didik diharuskan berpikir, (2) peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan *dribble baksodor*, (3) permainan *dribble baksodor* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan menggiring dan melewati lawan pada saat bermain bolabasket serta sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, (4) permainan *dribble baksodor* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *dribbling*, (5) permainan *dribble baksodor* mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain, (6) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

*Passing Target* menunjukkan kategori baik dengan rata-rata 95,75 dan persentase 79,79 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *passing target* dalam kategori baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengoper bola dan pada saat melakukan permainan *passing target* peserta didik diharuskan berpikir, (2) peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan *passing target*. (3) permainan *passing target* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan mengoper bola dan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, (4) permainan *passing target* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *passing*, (6) permainan *passing target* mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain, (7) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Permainan *Fun Dribbling* menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 103,50 dan persentase 86,25 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *fun dribbling* dalam kategori baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggiring dan pada saat melakukan permainan *fun dribbling* peserta didik diharuskan berpikir, (2) permainan *fun dribbling* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan menggiring dengan teratur pada saat bermain bolabasket dan menggembirakan peserta didik, (3) permainan *fun dribbling* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar *dribbling*, (4) permainan *fun dribbling* mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Permainan *Shooting Target* menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 115,50 dan persentase 96,25 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan *shooting target* dalam kategori baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengoper sekaligus menembak dan pada saat melakukan permainan *shooting target* peserta didik diharuskan berpikir, (2) permainan *shooting target* membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan menembak pada saat bermain bolabasket dan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, (3) permainan *shooting target* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar menembak dan mengoper, (4) permainan *shooting target* mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain, (4) permainan *shooting target* berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar

mengoper dan menembak, (5) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Permainan Halang Rintang menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata 115,25 dan persentase 96,04 %. Hal-hal yang menyebabkan model permainan halang rintang dalam kategori sangat baik akan dijelaskan sebagai berikut: (1) permainan halang rintang mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggiring, mengoper, dan menembak serta pada saat melakukan permainan peserta didik diharuskan berpikir, (2) peserta didik terlihat senang dan aktif ketika melakukan permainan halang rintang, (3) permainan halang rintang membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan mengoper, menggiring, dan menembak pada saat bermain bolabasket dan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, (4) permainan halang rintang berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan dapat mengeksplorasi kegiatan belajar teknik dasar mengoper, menggiring, dan menembak, (5) permainan halang rintang mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan peserta didik yang lain, (6) permainan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan mendorong peserta didik dalam mematuhi peraturan.

Dari 8 permainan yang dihasilkan, terdapat 1 permainan yang masuk dalam kategori baik, yaitu permainan *passing target*. Permainan *passing target* masuk dalam kategori baik karena peraturan permainan *passing target* tidak membuat peserta didik bergerak secara dinamis seperti permainan yang lain tetapi hanya diam di tempat. Model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket secara keseluruhan dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 108,53 dan persentase 90,44 %. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA layak untuk digunakan dan dijadikan pedoman untuk pembelajaran bolabasket di SMA.

Setelah mendapat penilaian dan masukan baik dari para pakar maupun guru PJOK sebagai penguji coba model, dilakukan proses-proses revisi terhadap draf model pembelajaran *kolary* sehingga akhirnya dihasilkan model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA. Model pembelajaran tersebut termuat dalam satu buku panduan praktis model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket dan layak digunakan. Buku panduan praktis model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket ini terdiri atas delapan permainan, yaitu: (1) Permainan Penanda, (2) Meraih Bola Liar, (3) Mengikuti Bayangan, (4) *Dribble Baksodor*, (5) *Passing Target*, (6) *Fun Dribbling*, (7) *Shooting Target*, dan (8) Halang Rintang.

Pada uji keefektifan produk, subjek penelitian menggunakan peserta didik SMA N 7 Surakarta kelas X yang berjumlah 32. Uji keefektifan ini dilaksanakan tiga kali pertemuan. Penilaian yang diambil yaitu penilaian dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Persentase rata-rata nilai pra-siklus atau sebelum diberikan perlakuan sebesar 59,94 %.

Hasil siklus 1 uji keefektifan produk, penilaian yang diambil yaitu penilaian dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dijadikan satu dalam instrumen penilaian. Persentase rata-rata nilai siklus 1 sebesar 89,49 %. Perbandingan hasil belajar peserta didik pada permainan bolabasket disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Peningkatan dari Pra-Siklus ke Siklus I

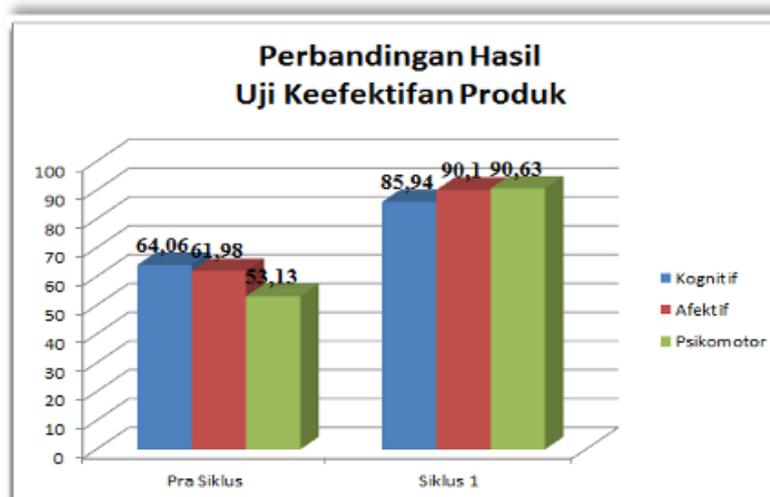
Produk Pembelajaran <i>Kolary</i>		
Pra-Siklus	Siklus I	Peningkatan
59,94 %	89,49 %	29,55 %

Perbandingan hasil belajar permainan bolabasket pada saat pra-siklus ke siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase pada Pra-Siklus ke Siklus I

No.	Ranah	Pra-Siklus	Siklus 1	Peningkatan
1.	Kognitif	64,06 %	85,94 %	21,88 %
2.	Afektif	61,98 %	90,10 %	28,13 %
3.	Psikomotor	53,13 %	90,63 %	37,50 %

Berikut disajikan histogram perbandingan hasil uji keefektifan produk model pembelajaran *kolary* yang dirinci pada tiap-tiap ranah. Histogram dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Histogram Nilai Rata-Rata Pra-Siklus dan Siklus I Uji Keefektifan Produk

Persentase yang didapatkan pada saat pra-siklus adalah 59,94 % dan pada siklus I persentase yang didapatkan adalah 89,45 % sehingga terjadi peningkatan sebesar 29,55 %. Berdasarkan hal tersebut, tingkat keefektifan model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA masuk ke dalam kategori sangat efektif karena persentase yang didapatkan secara keseluruhan adalah 89,45 %.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil suatu kesimpulan yaitu dihasilkan sebuah model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket di SMA berisi delapan permainan. Tiap-tiap permainan mengandung unsur kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpadu dalam permainan dengan kriteria secara keseluruhan dalam pembelajaran adalah sangat efektif untuk diterapkan pada peserta didik kelas X SMA. Hasil penelitian ini menjawab permasalahan yaitu: (1) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* bolabasket di SMA, (2) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan keterampilan *passing* bolabasket di SMA, (3) model pembelajaran *kolary* dapat meningkatkan keterampilan *shooting* bolabasket di SMA, (4) model pembelajaran *kolary* meningkatkan kerja sama peserta didik yang ditandai dengan sikap kerja sama dengan teman satu kelompoknya dan sikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran bolabasket, (5) model pembelajaran *kolary* meningkatkan sportivitas peserta didik yang ditandai dengan sikap berkompetisi antarkelompok pada setiap permainan yang dilakukan. (6) model pembelajaran *kolary* untuk permainan bolabasket sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik SMA yang ditunjukkan dengan adanya jenis kegiatan yang mengandung unsur pengembangan psikomotor, kognitif, dan afektif, (7) model pembelajaran *kolary* mampu membuat peserta didik lebih mudah untuk mempelajari teknik dasar permainan bolabasket yang ditandai dengan peserta didik lebih aktif dan senang karena pembelajaran *kolary* tersebut dapat memfasilitasi dan mengeksplorasi peserta didik terhadap peningkatan teknik dasar dengan kegiatan yang ada pada permainan bolabasket dengan ditunjukkan adanya kegiatan jasmani mengenai teknik dasar bolabasket yaitu *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Buku panduan praktis permainan untuk pembelajaran bolabasket berisi delapan permainan, yaitu: (1) Permainan Penanda, (2) Permainan Meraih Bola Liar, (3) Permainan Mengikuti Bayangan, (4) Permainan *Dribble Baksodor*, (5) Permainan *Passing Target*, (6) Permainan *Fun Dribbling*, (7) Permainan *Shooting Target*, dan (8) Permainan Halang Rintang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, H. (2006). *Psikologi perkembangan: Pendekatan ekologi kaitannya dengan konsep diri dan penyesuaian diri pada remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Bloom, B. S., etc. (1956). *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals, handbook cognitive domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dwiyogo, W. D. (2004). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Malang: Lemlit UM.
- Febrianta, Y., & Sukoco, P. (2013). Upaya peningkatan pembelajaran permainan bolabasket melalui metode pendekatan taktik siswa SMPN 2 Pandak Bantul. *Jurnal Keolahragaan, 1*(2), 186 - 196. doi:<https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.2574>
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2008). *Theories of learning (teori belajar)*. Terjemahan Tri Wibowo B.S. Vol 7. Jakarta: Kencana.
- Rosdiani, D. (2012). *Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rumini, S., dkk. (1995). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiyarsono, D. (2002). *Ketrampilan bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.