

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *SHAKING STICK* DALAM MENINGKATKAN *SITUATIONAL INTEREST* SISWA PADA MATERI BOLA BASKET

THE IMPLEMENTATION OF LEARNING MEDIA'S SHAKING STICK TO IMPROVE STUDENT'S SITUATIONAL INTEREST ON BASKETBALL

Akhmad Sobarna

Dosen STKIP - Cimahi

E-mail: akhmadsobarna9@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran permainan *shaking stick* dalam meningkatkan *situational interest* siswa pada materi bola basket. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan *Intact-Group Comparison (posttest group)*, artinya dalam penelitian ini terdapat kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Padalarang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling random*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tentang *situational interest* siswa dalam materi bola basket. Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa media pembelajaran permainan *shaking stick* dapat meningkatkan *situational interest* siswa dalam materi bola basket dibandingkan dengan media konvensional. Kemudian dari hasil penghitungan dengan analisis uji *independent samples t test* mengenai perbedaan implementasi media permainan *shaking stick* dan konvensional diketahui bahwa nilai $F= 0,037$ dengan signifikansi 0,848 Nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan antara implementasi *situational interest* siswa dengan media permainan *shaking stick* dan konvensional.

Kata Kunci: media pembelajaran, *shaking stick*, *situational interest*, bola basket

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the implementation of shaking stick game learning media in improving student's student interest on basketball. The research method used is Intact-Group Comparison (post-test group), meaning that in this research there is a control group. The population in this study were students of SMA Negeri 2 Padalarang with sampling technique using cluster random sampling. The instrument in this research is questionnaire neighbor situational interest of the student in basketball material. Based on the results obtained that the media learning shaking stick game can increase the student's interest in basketball material compared with conventional media. Then from the calculation results with independent test samples t test on differences in shaking stick game implementation and conventional known that the value of $F= 0.037$ with the significance of 0.848 sig value > 0.05 then H_0 accepted. So, in conclusion, there is a difference between the implementation of situational interest students with shaking stick media and conventional game.

Keywords: learning media, shaking stick, situational interest, basketball

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan jasmani ada 3 aspek yang harus dilihat dan dapat dikembangkan dari diri siswa yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotor (Purnama, 2014). Dalam dunia pendidikan jasmani juga sangat jarang terdengar tentang media pembelajaran untuk Pendidikan jasmani, tetapi seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.

Guru pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan perlu meningkatkan *situational*

interest belajar siswa dengan memberikan pengajaran yang menarik, sesuatu yang baru, penuh tantangan sehingga siswa akan tertarik untuk mencoba tugas belajar dengan penuh semangat dan melakukannya dengan usaha yang tinggi (Ilmawati, 2014). *Situational interest* siswa perlu dikembangkan dalam upaya untuk mengembangkan motivasi anak dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat dicapai dengan baik.

Salah satu domain afektif yang menjadi sorotan dalam proses pembelajaran adalah *situational interest* siswa. Fakta yang ditemui dalam proses pembelajaran adalah minat

belajar siswa seringkali tidak stabil karena dipengaruhi oleh materi ajar yang berbeda. Siswa seringkali memiliki minat belajar yang baik hanya pada materi ajar tertentu saja. Materi ajar yang bersifat permainan, seringkali menjadi materi ajar yang senang dipilih oleh siswa.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam kurikulum 2013 adalah semua kompetensi yang tertuang dalam kurikulum dapat disampaikan kepada siswa dengan menyeluruh. Implementasi pengajaran yang diduga tidak dilakukan dengan pendekatan yang *scientific* diduga menjadi penyebab timbulnya ketidakstabilan *situational interest* siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti berasumsi bahwa materi pembelajaran mempengaruhi *situational interest* siswa dalam belajar. Akan tetapi, pertanyaan besar ini perlu ditelusuri pengaruhnya terhadap *situational interest* melalui data empiris. Apakah ketidakstabilan *situational interest* ini hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran saja atau terdapat keterkaitan antara model pembelajaran dengan materi pembelajaran.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia tersebut, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Hamalik dalam Jatmika, 2005).

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah

pada khususnya (Gultom, 2012).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran (Haryanto, 2015). Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2013).

Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik lebih besar dibandingkan jika guru hanya menerapkan cara pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah juga demonstrasi, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Suda, 2010). Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Suwarsito, Sutomo, & Fauziah, 2011). Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, dalam dunia pendidikan, sering terdengar dengan media pembelajaran. Aqib (2010:58) mengartikan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Suyato (2008:40) mengatakan bahwa pada prinsipnya media pembelajaran berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau

menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Selanjutnya, Anita (2010:5) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi yang membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Melihat beberapa pengertian tersebut di atas, hal yang perlu diperhatikan dari penggunaan media pembelajaran adalah setiap media yang digunakan haruslah memudahkan siswa dalam belajarnya, bukan sebaliknya malah mempersulit siswa.

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran di buat bertujuan agar para siswa tida merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang selalu sama dari dulu hingga sekarang dengan media pembelajaran siswa bukan hanya mendapatkan ilmu namun para siswa juga merasa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih aktif dan mampu meningkatkan pengetahuan mereka tentang materi yang dipelajari, serta lebih termotivasi dan lebih tertarik lagi pada materi yang di berikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan rasa kesenangan dalam materi bola basket mereka. Hal tersebut menandakan bahwa media ini memiliki fungsi dan peran yang sangat strategis dalam pembelajaran. Dalam hal ini Husdarta (2011:176) berpendapat bahwa dengan alat dan media yang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan partisipasi anak dalam proses belajar mengajar akan terwujud.

Inovasi dalam media pengajaran dianggap dapat mengembangkan *situational interest* siswa. Sehingga minat belajar siswa pada

semua materi akan stabil. Stabilitas minat belajar siswa dalam setiap materi ajar diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran yang bersifat *scientific* diharapkan dapat menjadi faktor penunjang agar *situational interest* siswa dalam belajar selalu dapat dikembangkan. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah *shaking stick*.

Shaking stick adalah sejenis permainan yang menggunakan beberapa peralatan seperti gelas tertutup (digunakan untuk *shaking*), *stick*, lembar *shaking stick*, *pion* dan *manual book*. Agar lebih jelasnya, berikut gambar beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan *shaking stick* diantaranya sebagai berikut:





Nantinya media pembelajaran permainan *shaking stick* ini akan diimplementasikan dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan *situational interest* siswa. Permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang cukup populer di Indonesia, cara permainan ini adalah mencoba sebanyak mungkin memasukan bola ke dalam keranjang. Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas 5 orang pemain. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/score. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau dipantulkan/didribble ke segala arah, sesuai dengan peraturan yang berlaku (PB Perbasi, 2004:11).

Selanjutnya Kanca (2010:40) mengatakan bahwa permainan bola basket merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan baik putra maupun putri yang tiap regu terdiri dari 12 orang dan 5 orang yang dapat langsung turun ke lapangan pertandingan untuk tiap regu yang bertujuan membuat kemenangan dengan memasukan bola ke keranjang lawan lebih banyak dari regu lawan dengan lamanya pertandingan 4 x 10 menit.

Sedangkan menurut Muhajir (2007:11), bolabasket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing reguterdiri atas lima orang pemain. Olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan, tidak hanya mahasiswa saja yang memainkannya, tetapi sekarang merambah ke anak pelajar dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat menengah atas, sehingga pembelajaran

bola basket selalu ada dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Maka dari itu siswa harus bisa menguasai teknik dasar olahraga bola basket.

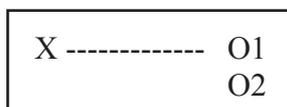
Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu dikuasai agar jalannya permainan sesuai dengan yang diharapkan oleh tim, yaitu diantaranya kondisi fisik, teknik dan taktik. Namun jika dilihat dari karakteristik permainannya, maka faktor taktik yang lebih diutamakan, karena permainan ini menuntut adanya kerjasama tim yang baik.

Gerakan-gerakan atau teknik dasar dalam permainan bola basket sangat kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan kelenturan dan lain-lain. Menurut Wissel (2014:40) keahlian dasar bolabasket antara lain: (1) *Foot work* (gerakan kaki); (2) *Shooting* (menembak); (3) *Passing and cacthing* (mengoper dan menangkap); (4) *Mendrible* (memantulkan bola); (5) Bergerak dengan bola; (6) Bergerak tanpa bola; (7) Bertahan. Selanjutnya dalam olahraga bola basket terdapat beberapa teknik dasar yang dapat dipelajari, yaitu mulai dari yang paling mendasar, seperti cara memegang bola dan menangkap, mengoper bola serta menggiring bola. Teknik dasar lainnya adalah teknik *pivot*, *shooting* (menembakan bola ke dalam keranjang atau ring), dan *lay up* (Rahmani, 2014:51).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode eksperimen dengan teknik *Intact-Group Comparison*. Sugiyono (2012: 75) mengatakan dalam desain ini terdapat suatu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok control (yang tidak diberi perlakuan). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Padalarang dengan teknik pengambilan sampel

menggunakan *cluster sampling random*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tentang *situational interest* siswa dalam materi bola basket. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:



Sumber: (Sugiyono, 2012:75)

Gambar 1

Intact-Group Comparison

Keterangan:

X = Treatment berupa implementasi media pembelajaran permainan (*shaking stick*)

O1 = Hasil pengukuran kelompok yang

diberikan perlakuan

O2 = Hasil pengukuran kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)

Prosedur dan analisis data yang ditempuh adalah dengan mencari nilai rata-rata dan simpangan baku, mencari uji normalitas dan homogenitas dari dua variabel, melakukan uji signifikansi kesamaan dua rata-rata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Rata-Rata dan Simpangan Baku

Berdasarkan perhitungan dari hasil penelitian, maka diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku sebagai berikut:

Tabel 1
Deskripsi Data Situational Interest Siswa

Tes	Perlakuan	N	Rata-rata	Simpangan Buku
Post test	Permainan Shaking Stick	20	91,55	11,02
Post test	Konvensional	20	83,30	11,38

Berdasarkan tabel 1 di atas, skor pada pengujian test situational interest pada kelompok materi permainan bola basket dengan menggunakan media pembelajaran *shaking stick* post test memiliki rata-rata 91,55 dan simpangan bakunya 11,02, sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional hasil post test memiliki rata-

rata sebesar 83,30 dan simpangan bakunya 11,38.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Uji normalitas yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*.

Tabel 2
Uji Normalitas Variabel Penelitian

		Media	Konvensional
N		20	20
Normal Parameters	Mean	46.00	41.8500
	Std Deviation	5.554	5.64078
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.118
	Positive	.114	.118
	Negative	-.141	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		.629	.528
Asymp. Sig. (2-tailed)		.824	.943

a. Test distribution is normal

b. Calculated from data

Dengan melihat data yang diperoleh dari penghitungan uji normalitas di atas, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig. 2-tailed pada kelompok Media sebesar 0,824 dan konvensional 0,943. Nilai signifikansi

dari keseluruhan data pada kelompok pembelajaran *Permainan shaking stick (Media)* dan konvensional lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05) artinya, keseluruhan data berdistribusi normal.

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's test*. Dan dalam penghitungan pengujiannya dilakukan

dengan menggunakan SPSS 17, berikut hasil pengujian homogenitas yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3
Uji Homogenitas Variabel Penelitian
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	Df1	Sf2	Sig
.067	1	38	.797

Dari tabel di atas nilai hasil pengujian homogenitas dari variabel *Situational interest* menggunakan *Levene's Test* menunjukkan angka sebesar 0,797 pada sig. lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05) Artinya, data dalam keadaan homogen yaitu semua populasi

memiliki varian yang sama.

Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Terdapat pengaruh media permainan *shaking stick* terhadap *situasional interest* siswa dalam materi permainan bola basket.

Tabel 4
Hasil Uji Signifikansi Pembelajaran *Shaking Stick*

	Paired Samples Test						t	Df	Sig (2-tailed)
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 media – nilai media	45.00000	5.55357	1.24182	42.40085	47.59915	36.237	19	.000	

Dari hasil perhitungan analisis uji *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 artinya Ho diterima. Jadi kesimpulannya bahwa media permainan *shaking stick* berpengaruh secara signifikan

terhadap *situasional interest* siswa.

Terdapat pengaruh pengajaran konvensional terhadap *situasional interest* siswa dalam materi permainan bola basket.

Tabel 5
Hasil Uji Signifikansi Pembelajaran Konvensional

	Paired samples Test						T	Df	Sig (2-tailed)
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 konvensional – nilai konven	39.85000	5.64078	1.26132	37.21003	42.48997	31.594	19	.000	

Dari hasil perhitungan analisis uji *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 artinya Ho diterima. Jadi kesimpulannya bahwa signifikan model pembelajaran konvensional berpengaruh secara signifikan terhadap *situasional interest* siswa.

Terdapat perbedaan pengaruh media permainan *shaking stick* dan konvensional terhadap *situasional interest* siswa dalam materi bola basket.

Dari hasil penghitungan dengan analisis uji *Independent Samplestest* mengenai perbedaan pengaruh *situasional interest* siswa

pada media *permainan shaking stick* dan konvensional diketahui bahwa nilai $F = 0,037$ dengan signifikansi $0,848$ Nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima atau kedua varians adalah sama. Hasilnya didapat nilai signifikansi

sebesar $0,025 < 0,05$ artinya H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan signifikan antara pengaruh situational interest siswa melalui media permainan *shaking stick* dan konvensional.

Tabel 6
Hasil Uji Perbedaan Dua Variabel
Independent Samples Test

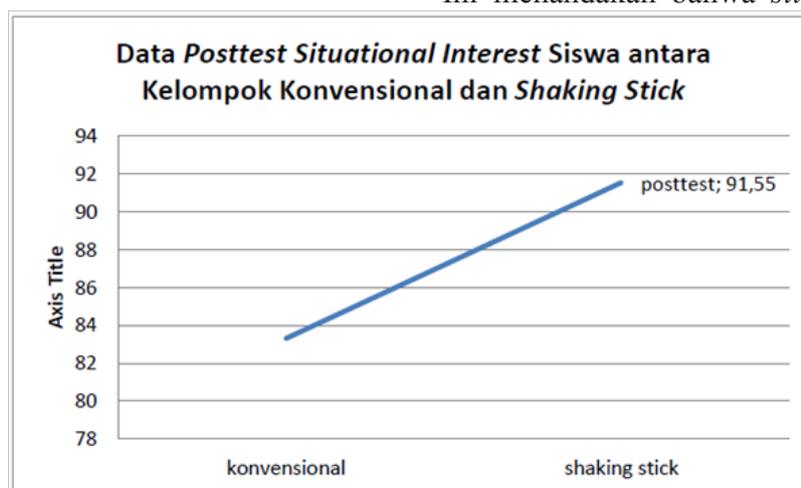
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Situational Interest	Equal variances assumed	.037	.848	2.328	38	.025	8.250	3.543	1.077	15.423
	Equal variances not assumed			2.328	37.961	.025	8.250	3.543	1.077	15.423

PEMBAHASAN

Dari kedua model pembelajaran tersebut jika dilihat dari hasil rata-rata, media permainan lebih berpengaruh dibandingkan konvensional terhadap *situational interest* siswa.

Berdasarkan pada data tersebut di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata *situational*

interest yang diperoleh siswa berbeda antara pembelajaran dengan permainan *shaking stick* dengan konvensional. Pada pembelajaran dengan media permainan *shaking stick* nilai rata-rata *situational interest* siswa mendapatkan nilai sebesar 91,55 sedangkan dengan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai 83,30. Ini menandakan bahwa *situational interest*



Gambar
Diagram Perbandingan Situational Interest Siswa Antara Pembelajaran *Shaking Stick* Dengan Konvensional

siswa menggunakan media pembelajaran permainan *shaking stick* lebih besar daripada pembelajaran konvensional. *Situational*

interest is the appealing effect of unique characteristics students recognize in a learning task during interaction with the

task. It occurs when a learning task gives the learner a sense of novelty and challenge, demand high attention and exploration intention, and generates instant enjoyment during the person task interaction (Chen & Darst, 2011).

Situational interest adalah efek menarik dari karakteristik unik siswa mengenali dalam tugas belajar selama interaksi dengan tugas. Hal ini terjadi ketika tugas belajar memberikan pelajar rasa baru dan tantangan, permintaan perhatian yang tinggi dan niat eksplorasi, dan menghasilkan kenikmatan instan selama interaksi orang tugas). Maksudnya adalah *situational interest* merupakan efek menarik dari karakteristik unik siswa untuk melakukan tugas belajar selama pembelajaran. Hal ini terjadi jika tugas belajar memberikan tantangan dan pembelajaran yang baru, menuntut perhatian yang tinggi serta berkeinginan mengeksplorasi dan menimbulkan kesenangan selama berinteraksi dengan orang lain ketika mengerjakan tugas belajar.

Dari pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan untuk memenuhi *situational interest* siswa dalam tugas belajar harus berinteraksi dan memberikan rasa baru dan tantangan. Media permainan *shaking stick* dapat memenuhi *situational interest* siswa dibandingkan dengan konvensional. Sesuai pendapat dari Astuti(2010:11) bahwa bermain juga membuat anak lebih terdorong dalam mempelajari dan mengembangkan apa saja hal yang mereka ketahui sejak duduk

dibangku sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah bahwa: (1) Implementasi media pembelajaran permainan *shaking stick* memberikan pengaruh terhadap *situational interest* siswa pada materi bola basket; (2) Implementasi pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap *situational interest* siswa pada materi bola basket; dan (3) Terdapat perbedaan antara implementasi media pembelajaran permainan *shaking stick* dengan konvensional terhadap *situational interest* siswa pada materi bola basket.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian tersebut diharapkan guru dapat menerapkan serta mengembangkan model pembelajaran media permainan untuk meningkatkan rasa kesenangan siswa (*situational interest*). Namun disamping itu guru juga harus berani dalam mencoba mengaplikasikan berbagai macam model pembelajaran karena seperti yang dikatakan dalam pembahasan penelitian bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang sempurna meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, masih banyak berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Presindo.
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Arsyad, A. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN* (Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, Y. A. (2010). *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Angrek.
- Chen, A., & Darst, P. W. (2011). Situational Interest in Physical Education: A Function of Learning Task Design. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 72(2), 150–164. <https://doi.org/10.1080/02701367.2001.10608945>
- Gultom, J. J. (2012). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–13. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/476/1/Fulltext.pdf>

- Haryanto. (2015). Kajian Konseptual Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(4), 32–40.
- Husdarta, J. . (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Ilmawati, H. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Dan Materi Pembelajaran Terhadap Situational Interest*. Indonesian University of Education.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99. Retrieved from file:///E:/6176-16152-1-SM.pdf
- Kanca, I. N. (2010). *Teori dan Praktek Permainan Bola Basket*. SIngaraja: Udiskha.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (First)*. Jakarta: Erlangga.
- PB Perbasi. (2004). *Media Pembelajaran Permainan Shaking Stick Dalam Meningkatkan Situational Interest Siswa Pada Materi Bola Basket*. Pb Perbasi. Jakarta.
- Purnama, W. (2014). *Perbedaan Partisipasi Siswa Putri Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sd, Smp dan Sma Negeri Se-Kecamatan Ujungberung*. Education University of Indonesia.
- Rahmani, M. (2010). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Suda, I. K. (2010). Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 60–69.
- Suwarsito, Sutomo, & Fauziah, D. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 91–95. Retrieved from file:///E:/437-861-1-SM.pdf
- Suyato, S. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Wissel, H. (2014). *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.