

## Integrasi *Game Based Learning* Berbasis Video sebagai Inovasi Pembelajaran *Shooting* Bolabasket

I Putu Agus Dharma Hita

Universitas Pendidikan Ganesha

Corresponding Author: [agus.dharma@undiksha.ac.id](mailto:agus.dharma@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran keterampilan shooting bolabasket memerlukan pendekatan yang mampu meningkatkan pemahaman teknik dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas integrasi *Game Based Learning* berbasis video sebagai inovasi pembelajaran shooting bolabasket. Penelitian menggunakan desain quasi experiment dengan model *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 25 siswa SMAN 3 Singaraja. Intervensi dilaksanakan selama 4 pertemuan ( $\pm 120$  menit per sesi) melalui penerapan *Game Based Learning* yang dikombinasikan dengan video tutorial teknik shooting bolabasket sebagai media visualisasi dan refleksi gerak. Model permainan yang diterapkan meliputi *shooting challenge*, *time-based shooting games*, dan *scoring race*. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan shooting yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Data dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 4 pada *pretest* menjadi 7 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *Game Based Learning* berbasis video berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan shooting bolabasket. Pembelajaran berbasis permainan yang didukung media video direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan olahraga.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*; Video; Shooting Bolabasket

Received: 7 Des 2025; Revised: 22 Des 2025; Accepted: 31 Des 2025; Available Online: 31 Des 2025

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan bolabasket, terus mengalami perkembangan seiring hadirnya inovasi teknologi digital yang menawarkan peluang peningkatan kualitas pembelajaran. Transformasi digital dalam dunia olahraga telah membuka ruang bagi model pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Al Ardha (2022) menegaskan bahwa inovasi digital learning dalam pembelajaran PJOK telah menjadi tuntutan penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam konteks perubahan karakteristik peserta didik yang semakin dekat dengan teknologi. Kondisi ini menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman konsep teknik olahraga secara lebih mendalam.

Perkembangan teknologi juga telah memberikan kontribusi signifikan dalam dunia kepelatihan dan performa olahraga, termasuk bolabasket. Integrasi teknologi seperti video, aplikasi kecerdasan buatan (AI), serta sistem analisis gerak terbukti meningkatkan efektivitas latihan teknik dasar. Syobri et al., (2025) menunjukkan bahwa kombinasi latihan *plyometric* dengan analisis video berbasis AI mampu meningkatkan kualitas jump shot secara signifikan. Begitu pula penelitian (Senda & Soko, 2025) yang mengungkapkan bahwa aplikasi *HomeCourt* berbasis AI efektif membantu siswa menguasai teknik dribbling melalui umpan balik otomatis dan visual yang akurat. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa media video dan teknologi analitis mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, terutama dalam memvisualisasikan kesalahan gerak dan memberi koreksi berbasis data.

Pada konteks pembelajaran teknik dasar, video pembelajaran telah lama dikenal sebagai media efektif untuk membantu siswa memahami detail gerakan yang kompleks. Setiawan (2023) menyatakan bahwa media video tutorial terbukti meningkatkan penguasaan teknik dasar dribbling dan shooting karena memungkinkan siswa mengamati, meniru, dan mengulang gerakan secara mandiri. Selain itu,

perkembangan teknologi modern juga memperlihatkan perubahan besar pada metode latihan bolabasket. Hariyanto & Hita (2025) menjelaskan bahwa teknologi telah membawa revolusi dalam cara pemain belajar dan berlatih, terutama melalui pendekatan yang lebih personal, adaptif, dan berbasis data. Dengan demikian, penggunaan media video dalam pembelajaran bukan hanya pelengkap, tetapi sudah menjadi komponen strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teknik dasar bolabasket.

Seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik dan perkembangan pendekatan pembelajaran modern, guru pendidikan jasmani dihadapkan pada tuntutan untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dan aplikatif. Temuan Saleh (2025) menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum bolabasket berbasis aktivitas permainan menjadi kebutuhan penting bagi guru Penjas agar pembelajaran selaras dengan kebutuhan belajar peserta didik masa kini. Dalam konteks tersebut, pendekatan *Game Based Learning* dipandang sebagai strategi yang tepat karena mampu mengintegrasikan unsur bermain dan pembelajaran secara seimbang. Salah satu model yang banyak digunakan dalam pendekatan ini adalah Teaching Games for Understanding (TGfU), yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman taktik permainan sekaligus penguasaan teknik dasar melalui aktivitas permainan yang dirancang secara kontekstual dan bertahap (Gulo et al., 2025). Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam situasi permainan, mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, serta membangun pemahaman konsep permainan secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan diminati.

Meskipun *Game Based Learning* telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian, integrasi media video ke dalam model ini masih jarang dioptimalkan, terutama pada pembelajaran shooting bolabasket. Kurikulum PJOK sendiri menekankan pentingnya variasi metode dan media pembelajaran (Marani et al., 2024), namun implementasi nyata di lapangan masih belum maksimal. Di sisi lain, inovasi media seperti flipbook e-module interaktif dalam pembelajaran olahraga yang terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa, (Fauzi et al., 2024) menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang visual, interaktif, dan multimodal. Maka, kombinasi antara *Game Based Learning* yang menekankan permainan dengan media video yang menonjolkan visualisasi teknik merupakan peluang strategis untuk meningkatkan penguasaan shooting.

Berdasarkan analisis literatur, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang bersifat operasional, yaitu integrasi media video tutorial teknik shooting ke dalam model *Game Based Learning* yang diterapkan secara sistematis melalui permainan shooting terstruktur. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan media video atau pendekatan permainan secara terpisah, tetapi pada cara pengintegrasian dalam satu siklus pembelajaran, yang meliputi: (1) pemanfaatan video tutorial sebagai stimulus awal dan acuan teknik, (2) penerapan model *Game Based Learning* melalui permainan shooting seperti shooting challenge, time-based shooting games, dan scoring race, serta (3) penggunaan video sebagai sarana refleksi dan umpan balik untuk koreksi teknik gerak.

Secara operasional, kebaruan penelitian ini diukur melalui peningkatan keterampilan shooting siswa sebelum dan sesudah intervensi, sehingga memberikan bukti empiris bahwa integrasi *Game Based Learning* berbasis video lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional yang umumnya hanya mengandalkan demonstrasi langsung guru. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan model pembelajaran yang aplikatif, terstruktur, dan mudah direplikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi shooting bolabasket.

## 2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan rancangan *one-group pretest-posttest* yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan *Game Based Learning* berbasis video terhadap peningkatan keterampilan shooting bolabasket. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan November 2025 dan bertempat di Lapangan Bolabasket SMAN 3 Singaraja.

Partisipan penelitian berjumlah 25 siswa SMAN 3 Singaraja yang ditentukan menggunakan teknik *total sampling*. Subjek penelitian dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu siswa yang telah mengikuti

kegiatan ekstrakurikuler bolabasket sekurang-kurangnya selama satu bulan, berada dalam kondisi fisik yang sehat, serta memperoleh persetujuan dari orang tua. Siswa yang mengalami cedera atau tidak mampu mengikuti seluruh rangkaian perlakuan dan pengukuran secara lengkap tidak diikutsertakan dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan yang tersusun secara sistematis yaitu:

### *Pretest*

Pada tahap awal, siswa mengikuti tes keterampilan shooting dengan melakukan 10 percobaan shooting dari titik *free throw*. Skor dihitung berdasarkan jumlah tembakan yang berhasil masuk. Instrumen yang digunakan mengacu dari Penelitian (Munir, 2023) Tahun 2023 dengan judul Pengaruh Latihan Animals Name dan Wall Shoot Terhadap Ketepatan Shooting Free Throw ditinjau dari Koordinasi Mata Tangan Mahasiswa STKIP Modern dengan nilai validitas sebesar 0,73 dan nilai reliabilitas sebesar 0,78.

### **Intervensi**

Intervensi berupa pembelajaran *Game Based Learning* berbasis video yang dilaksanakan selama 4 pertemuan, satu kali per minggu dengan durasi  $\pm 120$  menit per sesi. Pada setiap pertemuan, pembelajaran diawali dengan pemutaran video tutorial teknik shooting bolabasket berdurasi  $\pm 5-7$  menit. Video tutorial tersebut menampilkan demonstrasi teknik shooting yang benar, meliputi posisi tubuh, koordinasi tangan dan kaki, fase pelepasan bola (*release*), serta contoh kesalahan umum yang sering terjadi.

Setelah pemutaran video, siswa mengikuti pembelajaran *Game Based Learning* melalui berbagai permainan shooting terstruktur, antara lain *shooting challenge*, *time-based shooting games*, dan *scoring race*, yang dirancang untuk meningkatkan akurasi, konsistensi, dan fokus siswa dalam melakukan *scoring race* shooting. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan dan umpan balik langsung terhadap teknik yang dilakukan siswa. Selain itu, video juga digunakan sebagai sarana refleksi, di mana siswa dapat membandingkan teknik shooting yang dilakukan dengan contoh teknik ideal yang ditampilkan dalam video tutorial.

### *Posttest*

Setelah intervensi selesai, siswa kembali mengikuti tes shooting dengan prosedur yang sama seperti *pretest* untuk melihat peningkatan keterampilan.

### **Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap untuk memastikan ketepatan hasil pengujian. Tahap awal meliputi pengujian prasyarat statistik, yaitu uji normalitas data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* guna mengetahui kesesuaian distribusi data, serta uji homogenitas varians dengan *Levene's Test* untuk memastikan keseragaman varians antar data pengukuran. Setelah seluruh prasyarat analisis terpenuhi, selisih nilai keterampilan shooting antara *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan pada keterampilan shooting siswa setelah mengikuti pembelajaran *Game Based Learning* berbasis video. Keputusan efektivitas intervensi ditentukan berdasarkan nilai signifikansi ( $p$ ), di mana nilai  $p < 0,05$  menunjukkan adanya peningkatan keterampilan shooting yang signifikan secara statistik.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis terlebih dahulu menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran awal mengenai karakteristik data penelitian. Analisis ini bertujuan untuk menjelaskan sebaran nilai keterampilan shooting pada masing-masing tahap pengukuran, yang meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai terendah, nilai tertinggi, serta simpangan baku (*standard deviation*). Ringkasan hasil analisis statistik deskriptif tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Uji Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif					
	N	Minimum	Makimum	Rata-Rata	Standar Deviasi
Sebelum	25	2	6	4	3.16557
Sesudah	25	3	8	7	5.85752

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan hasil disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	
Kelompok Data	<i>Shapiro-Wilk</i> Sig.
Sebelum	.657
Sesudah	.853

Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa seluruh kelompok data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data penelitian memenuhi asumsi distribusi normal. Setelah prasyarat tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians, yang hasilnya disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Varians			
Skor Sebelum dan Sesudah			
Statistik Levene	df1	df2	Sig.
.547	1	23	.785

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data penelitian memiliki varians yang seragam. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis data selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Paired Sample t-Test*, untuk menguji perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>	
Kelompok Data	Sebelum-Sesudah
Sig. (2-tailed)	.000

Hasil pengujian menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai keterampilan shooting sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis video memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan keterampilan shooting bolabasket siswa SMAN 3 Singaraja. Peningkatan tersebut tercermin dari perubahan nilai rata-rata yang mengalami kenaikan dari 4 pada tahap *pretest* menjadi 7 pada tahap *posttest*, disertai dengan perbaikan rentang skor, baik pada nilai minimum maupun maksimum. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan shooting siswa secara menyeluruh setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Secara konseptual, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media video dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Media video berperan sebagai sarana visualisasi teknik yang membantu siswa memahami detail gerakan secara lebih akurat, sementara *Game Based Learning* menciptakan suasana belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan (Al Ardha, 2022) yang menyatakan bahwa penerapan *digital learning* dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta performa keterampilan motorik melalui penyajian materi yang interaktif dan mudah dipahami. Dengan demikian, kombinasi media video dan GBL memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional.

Integrasi media video ke dalam GBL memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan terstruktur. Video membantu siswa memvisualisasikan teknik shooting dengan lebih jelas, mulai dari posisi tubuh, koordinasi tangan, hingga pelepasan bola. Hal ini sesuai dengan penelitian (Andrian et al., 2023) serta (Mahardika et al., 2024), yang menegaskan bahwa penggunaan video tutorial efektif dalam pembelajaran shooting karena mampu menyajikan demonstrasi yang akurat dan dapat diulang sesuai kebutuhan siswa. Kekuatan media video terletak pada kemampuannya mengurangi miskonsepsi teknik, mempercepat pemahaman, dan meningkatkan akurasi gerak.

Di sisi lain, pendekatan *Game Based Learning* memberikan lingkungan belajar yang penuh tantangan, menyenangkan, dan kompetitif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. (Gulo et al., 2025) menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan, termasuk TGfU, mampu meningkatkan pemahaman taktik, pengambilan keputusan, serta teknik dasar seperti shooting. Dengan menggabungkan permainan yang terstruktur dan penggunaan video, siswa tidak hanya memahami teknik secara visual, tetapi juga menerapkannya langsung dalam konteks permainan. Model ini memperkuat transfer belajar dari pengetahuan ke performa nyata di lapangan.

Pembelajaran berbasis game juga terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa. (Hakim et al., 2025) melaporkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran bolabasket meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa karena siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi. Dalam penelitian ini, siswa terlibat aktif dalam berbagai bentuk permainan shooting yang disusun secara bertahap dan disertai evaluasi mandiri melalui rekaman video. Hal ini memungkinkan siswa meninjau kembali kesalahan gerak yang dilakukan dan melakukan koreksi secara mandiri, sesuai dengan temuan (Syobri et al., 2025) yang menekankan efektivitas analisis video dalam meningkatkan ketepatan tembakan.

Selain meningkatkan keterampilan teknik shooting, integrasi GBL berbasis video juga berperan dalam membangun pemahaman konsep permainan. (Hita, 2023) menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan pemahaman taktik dalam permainan bolabasket. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya mempelajari teknik shooting sebagai aktivitas motorik, tetapi juga memahami kapan, bagaimana, dan dalam situasi apa teknik tersebut digunakan secara efektif dalam permainan. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil penelitian (Ramadhan et al., 2024), yang menegaskan bahwa media interaktif dan augmented reality membantu siswa memahami konteks penggunaan teknik shooting dan passing secara lebih komprehensif.

Dari perspektif inovasi pembelajaran, hasil penelitian ini mendukung literatur sebelumnya yang menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan dasar bolabasket siswa SMA. (Al Munawar et al., 2025) menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan keterampilan teknik, terutama ketika dipadukan dengan metode pembelajaran yang terstruktur. (Dinata et al., 2025) juga menemukan bahwa e-learning dan aplikasi mobile dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempercepat penguasaan teknik bolabasket, khususnya dalam konteks era digital saat ini.

Pengembangan inovasi pembelajaran dalam penelitian ini juga sejalan dengan kebutuhan guru Penjas untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran yang relevan dan modern. (Saleh, 2025) menekankan bahwa guru Penjas harus mampu menghadirkan pengalaman belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Integrasi media video ke dalam GBL merupakan bentuk inovasi yang tepat, karena mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan memadukan visualisasi teknik dan praktik berbasis permainan.

Hasil penelitian ini juga mencerminkan pentingnya penerapan pembelajaran yang variatif dan multimetode dalam PJOK. (Marani et al., 2024) menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran olahraga dipengaruhi oleh pemilihan metode dan media yang tepat sesuai karakteristik materi. Dalam pembelajaran shooting yang membutuhkan pemahaman visual dan latihan berulang, kombinasi GBL dengan video memberikan keseimbangan antara demonstrasi teknik dan pelaksanaan gerak yang kontekstual dalam permainan (Kuncoro et al., 2023).

Temuan penelitian ini diperkuat oleh peningkatan skor rata-rata dari 4 (*pretest*) menjadi 7 (*posttest*),

menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan shooting siswa. (Yanti et al., 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket di tingkat sekolah dasar. Meskipun tingkat pendidikan berbeda, prinsip dasar efektivitas media interaktif tetap berlaku dan terbukti relevan dalam penelitian ini.

Di era perkembangan teknologi olahraga, integrasi media digital menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran modern. (Hariyanto & Hita, 2025) menyatakan bahwa revolusi teknologi telah mengubah cara pelatih dan guru mengembangkan kemampuan atlet, termasuk dalam penguasaan teknik shooting. Hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa penggunaan video sebagai alat analisis dan pembelajaran merupakan strategi yang sesuai dengan perkembangan teknologi olahraga saat ini.

Secara keseluruhan, integrasi *Game Based Learning* berbasis video terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif, modern, dan relevan untuk meningkatkan keterampilan shooting bolabasket siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknik, tetapi juga memperkuat motivasi, keterlibatan, pemahaman taktik, serta kemandirian siswa dalam belajar. Dengan demikian, model pembelajaran ini sangat layak untuk diterapkan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran bolabasket maupun cabang olahraga lainnya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Game Based Learning* berbasis video terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan shooting bolabasket pada siswa SMAN 3 Singaraja. Peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran berbasis permainan dengan dukungan media video mampu meningkatkan pemahaman teknik, akurasi gerak, serta motivasi siswa dalam pembelajaran bolabasket. Secara praktis, hasil penelitian ini merekomendasikan kepada guru pendidikan jasmani untuk mengintegrasikan video tutorial teknik dasar ke dalam pembelajaran berbasis permainan, khususnya pada materi shooting bolabasket. Guru dapat memanfaatkan video sebagai media stimulus awal, acuan teknik, dan sarana refleksi, serta mengombinasikannya dengan permainan shooting yang terstruktur agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah, serta durasi intervensi yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan sampel yang lebih luas, memperpanjang durasi intervensi, serta mengembangkan variasi media video dan model permainan agar diperoleh gambaran efektivitas pembelajaran yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

#### Daftar Pustaka

- Al Ardha, M. A. (2022). Inovasi digital learning pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). *Teknologi Metaverse Dalam Ilmu Keolahragaan*, 39–45.
- Al Munawar, Y., Anwarsyah, F., Ginting, Y. P. P., Syaputra, M. A., & Kristian, R. (2025). Literatur Review: Inovasi Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Bolabasket pada Siswa SMA. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(4), 578–587.
- Andrian, P. D. P., Sudatha, I. G. W., & Suartama, I. K. (2023). VIDEO TUTORIAL MATERI SHOOTING BOLABASKET UNTUK Mendukung Blended Learning. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 147–158.
- Dinata, M. I., Daeli, A. A., Tafonao, D. J., Gulo, W. O., Zebua, W. A., Hulu, B. J. U., & Gulo, Y. J. K. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas E-Learning dan Mobile Apps dalam Pembelajaran Bolabasket di Era Digital. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(4), 303–320.
- Fauzi, M. S., Cahyono, D., Arianto, F. C., & Mangape, G. (2024). Pengembangan Dan Evaluasi Flipbook E-Module Interaktif Untuk Pengajaran Bola Voli Di Sekolah Menengah Pertama. *JCEKI: Jurnal*

---

*Cendekia Ilmiah*, 4(1), 2911–2920.

- Gulo, J. S. P., Aulia, C., Lombu, S., Daviansyah, L., & Zebua, H. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Metode Teaching Games for Understanding (TGfU) pada Pembelajaran Bolabasket. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(4), 434–453.
- Hakim, H., Ishak, M., & Fadillah, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknik Dasar Bolabasket untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 94–115.
- Hariyanto, A. L., & Hita, P. A. D. (2025). Revolusi Basket: Bagaimana Teknologi Mengubah Permainan dan Pelatihan Bolabasket. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3(11), 835–842.
- Hita, I. P. A. D. (2023). Pengaruh Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Taktik Permainan Bolabasket pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Indonesian Journal of Sport and Tourism*, 5(1), 19–26.
- Kuncoro, B., Punggeti, R. N., Nove, A. H., Amahoru, A., Setyaningsih, R., Handayani, F., & Hita, I. P. A. D. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN MOTIVASI BERMAIN BOLABASKET PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2505–2515.
- Mahardika, I. P. A., Semarayasa, I. K., & Satyawan, I. M. (2024). Development of Video-Based Learning Media Tutorial Basketball Material (Shooting Skills) for Grade XI High School Students: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Materi Bolabasket (Shooting Skill) untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal IKA*, 22(2), 94–99.
- Marani, I. N., Muhyi, M., Ginanjar, S., Widyaningsih, H., Mustafa, P. S., Yono, T., Pratiwi, I. R., Sefriana, N., Siregar, F. S., & Surimeirian, M. A. (2024). Aspek Pembelajaran dan Metode Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Akademia Pustaka*.
- Munir, A. (2023). Pengaruh Latihan Animals Name dan Wall Shoot Terhadap Ketepatan Shooting Free Throw ditinjau dari Koordinasi Mata Tangan Mahasiswa STKIP Modern. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhan, R., Sinulingga, R. E. C., Simanjuntak, R. E., Hamdani, M., & Ahmad, N. H. P. (2024). Kajian Literatur Sistematis: Efektivitas Media Interaktif dan Augmented Reality dalam Pembelajaran Teknik Passing dan Shooting Bolabasket. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(3), 30–42.
- Saleh, M. S., & Saleh, M. S. (2025). Analisis Kebutuhan Guru Penjas Dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Permainan Bolabasket. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 5(1), 132–144.
- Senda, R. M., & Soko, I. P. (2025). EFEKTIVITAS APLIKASI HOMECOURT BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP PENGUASAAN TEKNIK DRIBBLE BOLABASKET SISWA. *Haumeni Journal of Education*, 5(1), 103–111.
- Setiawan, I. M. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Dribbling dan Shooting dalam Permainan Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(2), 149–155.
- Syobri, N., Kusuma, A. I., & Pratama, R. (2025). Integrasi Latihan Plyometric dan Analisis Video AI untuk Meningkatkan Efektivitas Jump Shot dalam Basket. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (Jontak)*, 6(2), 116–125.
- Yanti, N. P. S. D., Hita, I. P. A. D., & Mahotama, I. B. G. J. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Permainan Bolabasket Pada Anak Sekolah Dasar: Kajian Studi Literatur. *JURNAL ANGGARA: Jurnal Pendidikan Olahraga, Kesehatan, Rekreasi Dan Terapannya*, 2(2), 51–59.