

Pengembangan Metode Belajar DAPAT untuk Meningkatkan Keterampilan *Dribble* Bola Basket pada Pendidikan Jasmani Siswa di Sekolah Dasar

Richard Putranto^{1✉}, Harwanto¹, Rofi'i²

¹Prodi Pendidikan Jasmani, Program Magister, FKIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

²Prodi Pendidikan Teknologi Pembelajaran, Program Magister, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia.

Corresponding author*

Email: richard.putranto@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 2026-07-19
Direvisi: 2026-08-10
Diterima: 2026-09-02
Diterbitkan: 2026-10-08

Keywords:

DAPAT; metode; dribble; bola basket; pendidikan jasmani; ADDIE; elementary school

Abstract

This study aims to develop and test the feasibility of the DAPAT learning method (Listen, Observe, Learn, Apply, Repeat) in physical education learning on basketball dribbling material for fourth-grade elementary school students. This research is a Research and Development study using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The trial subjects consisted of a material expert (n=1), a design expert (n=1), a media expert (n=1), a peer (n=1), small group students (n=5), and large group students (n=20). The data collection instrument used a Likert scale questionnaire (1-5). Data analysis used the feasibility percentage formula. Validation results showed: material expert 80% (good/feasible category), design expert 89.33% (very good/very feasible), media expert 100% (very good/very feasible), and peer 97.33% (very good/very feasible). The small group trial obtained a score of 86% (very good/very feasible), and the large group 99% (very good/very feasible). The DAPAT method is a systematic learning approach that integrates five cognitive-motor stages (listening, observing, learning, applying, repeating) into one complete framework that is easy for elementary school students to remember. The DAPAT method is declared highly feasible for use in basketball dribbling learning and can be recommended as a learning method innovation in physical education in elementary schools.

Kata Kunci:

DAPAT; metode; dribble; bola basket; pendidikan jasmani, ADDIE; sekolah dasar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan metode belajar DAPAT (Dengarkan, Amati, Pelajari, Aplikasikan, Terulang) dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada materi dribble bola basket siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba terdiri atas ahli materi (n=1), ahli desain (n=1), ahli media (n=1), rekan sejawat (n=1), peserta didik kelompok kecil (n=5), dan kelompok besar (n=20). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket skala Likert 1-5. Analisis data menggunakan rumus persentase kelayakan. Hasil validasi menunjukkan: ahli materi 80% (kategori baik/layak), ahli desain 89,33% (sangat baik/sangat layak), ahli media 100% (sangat baik/sangat layak), dan rekan sejawat 97,33% (sangat baik/sangat layak). Uji coba kelompok kecil memperoleh skor 86% (sangat baik/sangat layak) dan kelompok besar 99% (sangat baik/sangat layak). Metode DAPAT merupakan pendekatan belajar

sistematis yang mengintegrasikan lima tahapan kognitif-motorik (mendengarkan, mengamati, mempelajari, mengaplikasikan, mengulang) dalam satu kerangka utuh yang mudah diingat siswa usia sekolah dasar. Metode DAPAT dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dribble bola basket dan dapat direkomendasikan sebagai inovasi metode belajar dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Copyright (c) 2026 Richard Putranto, Harwanto, Ruffi'i
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



✉ **Alamat korespondensi:**

Prodi Pendidikan Jasmani, Program Magister, FKIP, Universitas PGRI Adi Buana
Surabaya, Indonesia

How to cite:

Putranto, R., Harwanto, & Ruffi'i. (2026). Pengembangan Metode Belajar DAPAT untuk Meningkatkan Keterampilan Dribble Bola Basket pada Pendidikan Jasmani Siswa di Sekolah Dasar. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(3), 1160-1166.
<https://doi.org/10.46838/spr.v7i3.1357>

PENDAHULUAN

Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan jasmani memiliki peran strategis sebagai sarana untuk membentuk peserta didik yang sehat dan bugar, memiliki kemampuan berpikir kritis, emosi yang stabil, keterampilan sosial yang baik, serta mampu bernalar dan bertindak secara moral melalui berbagai aktivitas fisik dan olahraga (Pratiwi & Asri, 2020). Lebih lanjut, pendidikan jasmani di sekolah dasar berfungsi untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik dasar, kemampuan fisik, dan pemahaman tentang pentingnya gaya hidup aktif (Gallahue & Donnelly, 2019).

Fleksibilitas yang menjadi ciri utama Kurikulum Merdeka memungkinkan guru merancang dan menggunakan berbagai perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, serta ketertarikan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna (Kemendikbudristek, 2022). Kebijakan ini memberikan peluang bagi guru untuk berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik, sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan kondisi siswa saat ini. Namun, kebebasan ini juga menuntut guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam menentukan metode yang tepat.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Mawar Sharon Christian School Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket pada teknik dasar dribble belum dikuasai dengan baik oleh siswa kelas IV. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dribble, baik secara statis maupun dinamis. Kesalahan-kesalahan yang sering muncul antara lain: bola dipukul bukan didorong, lengan tidak menunjukkan gerakan mendorong, telapak tangan kaku, dan

posisi tubuh yang tidak seimbang. Kondisi ini menyebabkan siswa berasumsi bahwa dribble adalah gerakan yang sulit, sehingga motivasi belajar menurun dan pemahaman terhadap teori tidak terinternalisasi dengan baik (Putranto, 2024). Permasalahan serupa juga ditemukan dalam penelitian Pasaribu (2022) bahwa *pre-test* tindakan menunjukkan bahwa 64% hingga 70% siswa gagal mencapai ketuntasan minimal. Siswa mengalami kesulitan mendasar berupa kontrol bola yang liar, memantulkan bola menggunakan telapak tangan (bukan jari), dan pandangan yang kaku menghadap ke bawah. Menegaskan bahwa siswa sekolah dasar sering kali merasa jenuh dengan metode pembelajaran olahraga yang monoton. Pembelajaran olahraga yang hanya berfokus pada latihan fisik mekanis tanpa variasi permainan cenderung kurang menarik, sehingga menurunkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa (Kuncoro et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi metode pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman teori dan praktik secara sistematis. Usulan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan metode belajar yang dinamakan DAPAT (Dengarkan, Amati, Pelajari, Aplikasikan, Terulang) sebagai solusi inovatif. Metode ini dirancang untuk memberikan kerangka berpikir yang jelas dan mudah diingat bagi siswa dalam mempelajari pelajar praktik di PJOK khususnya di praktik permainan bola besar bola basket pada salah satu teknik dasar yakni dribble bola basket, sekaligus menjawab kebutuhan pendekatan pembelajaran yang aktif, sistematis, dan berorientasi pada penguasaan keterampilan motorik (Setiawan et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan inovasi pembelajaran melalui metode DAPAT menurut ahli materi,

ahli desain, ahli media, dan rekan sejawat, dan bagaimana respons siswa terhadap penerapan metode DAPAT dalam pembelajaran dribble bola basket khusus pada keterlaksanaan dan kepraktisan dalam pembelajaran PJOK.

METODE

Pengembangan produk dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE. Model yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi tersebut dipilih karena memberikan alur kerja yang runtut sehingga mendukung proses pengembangan produk pembelajaran secara optimal (Sugiyono, 2019); (Branch, 2009), termasuk dalam pembelajaran terkait dengan pendidikan jasmani (Muhyi et al., 2025).

Metode dan Desain

Tahap 1: Analysis (Analisis)

Peneliti melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SD Mawar Sharon Christian School Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman dan keterampilan dribble bola basket siswa masih rendah serta belum ada metode belajar yang memandu siswa secara sistematis

(Putranto, 2024).

Tahap 2: Design (Perancangan)

Peneliti merancang metode DAPAT, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan mengembangkan instrumen angket validasi beserta kisi-kisi indikator penilaian.

Tahap 3: Development (Pengembangan)

Produk awal (buku panduan metode DAPAT, RPP, dan media pembelajaran) divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Revisi dilakukan berdasarkan saran para ahli.

Tahap 4: Implementation (Implementasi)

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap: uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan uji coba kelompok besar (20 siswa) di SD Mawar Sharon Christian School Surabaya.

Tahap 5: Evaluation (Evaluasi)

Peneliti menganalisis data angket dari para ahli, rekan sejawat, dan siswa untuk menentukan kelayakan produk final.

Partisipan

Partisipan pada penelitian disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Responden Penelitian

No	Responden	Jumlah	Keterangan
1	Ahli materi/isi	1 orang	Dosen Pendidikan Jasmani
2	Ahli desain	1 orang	Dosen Pendidikan Jasmani
3	Ahli media	1 orang	Dosen Pendidikan Jasmani
4	Rekan sejawat	1 orang	Guru SD
5	Kelompok kecil	5 siswa	Kelas IV SD
6	Kelompok besar	20 siswa	Kelas IV SD

Instrumen

Instrumen penelitian berupa angket skala Likert dengan rentang skor 1 (sangat kurang) hingga 5 (sangat baik). Kisi-kisi angket dikembangkan berdasarkan indikator kelayakan yang mencakup aspek isi/materi, aspek pemilihan bahasa, aspek grafis, aspek rancangan pembelajaran, aspek teknologi, aspek kualitas dan tampilan media, serta aspek daya tarik (Elvina & Dewi, 2020).

Sebelum digunakan, seluruh instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data..

Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase hasil validasi

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Kriteria kelayakan yang digunakan (Sari & Harjono, 2021):

Tabel 2. Klasifikasi Kelayakan

Interval Nilai	Klasifikasi	Keterangan
81% – 100%	Sangat baik	Tidak perlu diperbaiki
61% – 80%	Baik	Tidak perlu diperbaiki
41% – 60%	Cukup baik	Sedikit perbaikan

Interval Nilai	Klasifikasi	Keterangan
21% – 40%	Kurang baik	Harus diperbaiki
0% – 20%	Tidak baik	Harus diperbaiki

Produk dinyatakan layak untuk digunakan jika mencapai minimal kriteria "Baik" (61% - 80%) (Sugiyono, 2017).

Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd., dosen Magister Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

HASIL

Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Validasi ahli materi/isi dilakukan oleh

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian metode DAPAT dengan prinsip belajar	4
2	Kesesuaian metode DAPAT dengan tujuan belajar	4
3	Kesesuaian metode DAPAT dengan tujuan belajar PJOK	4
4	Kejelasan uraian metode DAPAT pada materi dribble	5
5	Kejelasan urutan cara belajar dalam metode DAPAT	4
6	Kemudahan siswa memahami materi dribble	4
7	Bahasa tidak menimbulkan banyak penafsiran	4
8	Isi media metode DAPAT mudah dipahami	4
9	Tidak ada bahasa provokatif	4
10	Kesesuaian sumber belajar dengan penggunaan teknologi	4
11	Kejelasan simulasi video pembelajaran	4
12	Gambar dan ilustrasi menarik siswa	3
13	Kemenarikan tahapan belajar	4
14	Kesesuaian dengan karakter siswa	4
15	Menarik minat belajar siswa	4
Jumlah Skor		60
Presentase		80%
Kriteria		Baik/Layak

Saran perbaikan dari ahli materi: perlu menambah ilustrasi gambar yang lebih bervariasi dan menarik agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti setiap tahapan metode DAPAT.

Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh Dr. Luqman Hakim, M.Pd., dosen Magister Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Hasil validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik siswa	5
2	Ketepatan strategi untuk kemudahan pemahaman dan penguasaan materi	4
3	Peningkatan kemandirian belajar	4
4	Kejelasan uraian materi pada media berbasis metode DAPAT	5
5	Kejelasan latihan dengan metode DAPAT	5
6-15	(Aspek teknologi dan desain lainnya)	4-5
Jumlah Skor		67
Presentase		89,33%
Kriteria		Sangat Baik/ Sangat Layak

Saran perbaikan: menyederhanakan beberapa tahapan teknologi agar lebih mudah diakses oleh siswa.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes., dosen Magister Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Hasil validasi menunjukkan

persentase 100% dengan kriteria Sangat Baik/Sangat Layak. Seluruh aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, serta daya tarik mendapatkan skor maksimal 5.

Hasil Validasi Rekan Sejawat

Validasi rekan sejawat dilakukan oleh Arnold Firmantomo, S.Pd., guru SD Mawar

Sharon Christian School Surabaya. Hasil validasi menunjukkan persentase 97,33% dengan kriteria Sangat Baik/Sangat Layak.

Rekapitulasi Hasil Validasi

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Rekan Sejawat

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Materi/Isi	80%	Baik/Layak
2	Ahli Desain	89,33%	Sangat Baik/Sangat Layak
3	Ahli Media	100%	Sangat Baik/Sangat Layak
4	Rekan Sejawat	97,33%	Sangat Baik/Sangat Layak
Rata-rata		86%	Sangat Baik/Sangat Layak

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa kelas IV. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata 86% dengan kriteria Sangat Baik/Sangat Layak. Seluruh siswa memberikan respons positif terhadap metode DAPAT, terutama pada tahap "Aplikasikan" dan "Terulang" yang dinilai sangat membantu dalam praktik dribble.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa kelas IV. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata 99% dengan kriteria Sangat Baik/Sangat Layak. Sebanyak 15 dari 20 siswa memberikan skor sempurna (100%). Siswa menyatakan bahwa metode DAPAT mudah diingat karena menggunakan akronim yang sederhana, dan kelima tahapannya sangat membantu dalam memahami teori sekaligus mempraktikkan dribble bola basket.

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa metode DAPAT memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran dribble bola basket. Penilaian yang diberikan oleh para ahli maupun respons positif dari siswa mengindikasikan bahwa metode ini memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak diterapkan di sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Amin (2022) yang menjelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan Prasetyo et al., (2023) yang menegaskan bahwa proses validasi oleh pakar merupakan tahapan esensial untuk memastikan mutu produk pembelajaran sebelum digunakan secara lebih luas.

Salah satu keunggulan metode DAPAT terletak pada penyusunan langkah-langkah pembelajaran yang sederhana, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Tahapan "Dengarkan" dan "Amati" berfungsi sebagai proses awal dalam membangun pemahaman konseptual melalui penerimaan informasi dan observasi, yang selaras dengan teori pembelajaran motorik yang dikemukakan oleh Schmidt & Lee (2019). Selanjutnya, tahap "Pelajari" mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam menemukan dan memahami materi pembelajaran, sebagaimana prinsip *active learning* yang dikembangkan oleh Bonwell & Eison (1991). Pada tahap "Aplikasikan", siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan dribble secara langsung sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Adapun tahap "Terulang" berperan sebagai proses penguatan melalui latihan berulang yang mendukung terbentuknya otomatisasi gerak sesuai dengan pendapat Hariyanto & Mustafa (2020).

Integrasi kelima tahapan tersebut membentuk suatu proses pembelajaran yang mampu menghubungkan pemahaman konseptual dengan penguasaan keterampilan praktik. Kondisi ini menjadi salah satu keunggulan metode DAPAT dalam mengatasi kesenjangan antara penguasaan teori dan kemampuan melakukan teknik dribble yang sering dijumpai dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil tersebut selaras dengan pandangan Gusti et al., (2025) yang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan materi yang diajarkan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Fokus penelitian hanya mencakup tahap pengembangan produk dan pengujian kelayakan

sehingga belum mengevaluasi efektivitas metode DAPAT melalui rancangan eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan pengukuran pretest-posttest. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menguji pengaruh metode DAPAT terhadap peningkatan hasil belajar dribble bola basket secara empiris. Selain itu, implementasi metode ini juga perlu diperluas pada berbagai materi pendidikan jasmani lainnya agar manfaat dan tingkat efektivitasnya dapat diketahui secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian proses pengembangan serta hasil uji coba yang telah dilaksanakan, penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan. Pertama, metode DAPAT terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan dribble bola basket pada siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan tersebut didukung oleh hasil validasi para ahli yang memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak, serta hasil uji coba kelompok besar yang menunjukkan rata-rata respons siswa sebesar 99% dengan kategori sangat baik.

Kedua, penerapan metode DAPAT memperoleh tanggapan yang sangat positif dari peserta didik. Sebagian besar siswa menilai bahwa tahapan dalam metode ini mudah dipahami dan diingat, membantu mereka menguasai konsep dasar dribble, serta mempermudah penerapan teknik dribble bola basket secara tepat selama kegiatan pembelajaran.

Ketiga, unsur kebaruan (novelty) dari metode DAPAT terletak pada pengintegrasian lima tahapan pembelajaran yang menghubungkan aspek kognitif dan motorik, yaitu Dengarkan, Amati, Pelajari, Aplikasikan, dan Terulang, ke dalam satu model pembelajaran yang terstruktur, sederhana, dan mudah diingat. Rangkaian tahapan tersebut dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Prodi Pendidikan Jasmani Program Magister FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

REFERENSI

Amin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes

Pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap Sd Negeri 25 Mataram. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1).

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1*. Washington, D.C.: The George Washington University.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.

Elvina, D., & Dewi, I. P. (2020). Analisis tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Android dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 8(3), 18–25.

Gallahue, D. L., & Donnelly, F. C. (2019). *Developmental physical education for all children (5th ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Gusti, N., Lia, A., Tumiwa, J., Tazali, I., Mayadiana, D., Marta, I. A., Agus, I. P., & Hita, D. (2025). Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Pengembangan Kompetensi Motorik Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11953–11959.

Hariyanto, & Mustafa, P. S. (2020). *Teori belajar motorik*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.

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 bola basket pada anak sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2505–2511.

Muhyi, M., Mutohir, T. ., Puspodari, Handayani, W., Wiyanto, A., & Sucipto, A. (2025). *Desain Penelitian dan Pengembangan, Penerapan Dalam Pendidikan Jasmani*. ANDI OFFSET:Jogjakarta.

Pasaribu, S. A. (2022). Efforts to Improve Dribbling Learning Outcomes in Basketball Games Through a Scientific Approach With Ball Modifications. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(1), 10–20.

Prasetyo, L., Sukriadi, S., & Nurulfa, R. (2023). Model Pembelajaran Gerak Dasar

- Melempar Menggunakan Media Bola Plastik Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kebayoran Lama Utara 03 Jakarta. *Jurnal Olahraga Kebugaran Dan Rehabilitasi (JOKER)*, 3(1), 19–29.
- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). *Dasar-dasar pendidikan jasmani untuk guru sekolah dasar*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Putranto, R. (2024). *Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani melalui metode DAPAT dalam permainan bola basket pada siswa SD Mawar Sharon Christian School Surabaya (Tesis Magister)*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2019). *Motor learning and performance: From principles to application (6th ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Setiawan, H., Samodra, Y. T. J., Gustian, U., Rubiyatno, & Perdana, R. P. (2022). ANALYSIS OF DIFFERENCES IN BASIC DRIBLLING TECHNIQUES UNDERGRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENT BASKETBALL. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.