Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page 31110-31120

Minat Dan Pengetahuan Siswa Pada Permainan Bola Basket Di Smp Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Muhammad Azilla Yandre[1] , Merlina Sari[2]
[1,2] Universitas Islam Riau
e-mail: MuhammadaAzillaYandre@Student.uir.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat dan pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada 80 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat minat siswa terhadap permainan bola basket berada pada kategori kuat dengan persentase 68,00%, yang mencerminkan adanya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, tingkat pengetahuan siswa juga berada pada kategori kuat dengan rata-rata 66,93%, yang meliputi pemahaman terhadap teknik dasar, peraturan, penerapan, serta didukung oleh peran guru dan ketersediaan fasilitas. Secara keseluruhan, minat dan pengetahuan siswa menunjukkan hubungan yang saling memperkuat, di mana siswa yang memiliki minat tinggi cenderung memiliki pengetahuan yang lebih baik, sehingga proses pembelajaran bola basket berlangsung efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: minat, pengetahuan, bola basket, siswa, pendidikan jasmani

ABSTRACT

This study aims to determine the level of students' interest and knowledge of basketball at SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The research employed a quantitative descriptive method, with data collected through questionnaires distributed to 80 students. The results indicate that students' interest in basketball falls into the strong category, with a percentage of 68.00%, reflecting positive feelings, enthusiasm, attention, and active participation during learning activities. Similarly, students' knowledge level is also in the strong category, averaging 66.93%, covering understanding of basic techniques, rules, and application, supported by teacher roles and adequate facilities. Overall, students' interest and knowledge are mutually reinforcing, where higher interest correlates with better understanding, indicating that basketball learning at the school has been effective and engaging.

Keywords: interest, knowledge, basketball, students, physical education

© The Author(s). 2026 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peranan vital dalam pengembangan potensi fisik dan mental siswa. Berdasarkan pendapat (Awali, 2018) permainan bola basket merupakan salah satu materi utama yang menuntut penguasaan keterampilan motorik sekaligus pemahaman kognitif yang memadai. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran bola basket secara efektif dipengaruhi oleh dua komponen utama, yaitu minat dan pengetahuan dasar permainan. Minat berfungsi

sebagai kekuatan pendorong partisipasi aktif, sementara pengetahuan memastikan pelaksanaan teknik dan strategi dilakukan dengan benar dan terstruktur, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang optimal.

Selain itu menurut (Zulkarnain & Hartati, 2015) minat dalam pembelajaran PJOK juga sering dikaitkan dengan bagaimana siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Jika guru mampu menyusun aktivitas yang variatif dan sesuai karakter siswa, maka minat akan tumbuh lebih kuat. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti video tutorial, terbukti signifikan dalam memicu ketertarikan dan minat siswa terhadap materi olahraga (Nababan et al., 2024). variasi latihan dan lingkungan belajar yang suportif sangat berpengaruh pada ketertarikan siswa untuk terlibat lebih jauh (Ginanjar et al., 2020)

Berdasarkan penelitian (Ibrohim, 2022), pengetahuan siswa mengenai permainan bola basket tidak hanya sebatas memahami teknik dasar, tetapi juga bagaimana teknik tersebut dipakai dalam situasi permainan sebenarnya. Pengetahuan seperti ini membantu siswa membuat keputusan yang tepat di lapangan dan mengurangi kesalahan yang tidak perlu. Pemahaman terhadap biomekanik gerakan dan aturan permainan juga menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan keterampilan siswa secara bertahap.

Minat berperan sebagai "bahan bakar" utama dalam proses belajar mengajar. Ketika siswa memiliki minat yang kuat terhadap bola basket, mereka cenderung lebih antusias, lebih tekun berlatih, dan memiliki daya juang yang tinggi, bahkan saat menghadapi kesulitan teknis (Maulani & Adnan, 2011). Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang proaktif, di mana siswa berpartisipasi bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan pribadi. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tingginya minat berkorelasi langsung dengan tingkat partisipasi dan retensi materi jangka panjang siswa (Budiman, 2024). Temuan serupa diungkapkan oleh (Setiawan, 2021) yang menyatakan bahwa minat bukan hanya pendorong partisipasi, tetapi juga menjadi prediktor yang baik bagi peningkatan keterampilan teknis siswa dalam permainan bola basket. Oleh karena itu, mengidentifikasi seberapa besar minat siswa menjadi langkah awal untuk memahami motivasi belajar mereka.

Selain faktor afektif (minat), penguasaan aspek kognitif, yaitu pengetahuan dasar bola basket, tidak bisa diabaikan. Pengetahuan ini mencakup pemahaman tentang peraturan pertandingan, teknik dasar yang benar, hingga penerapan taktik sederhana (Fatahilah, 2018). Adanya pengetahuan yang memadai memberikan landasan bagi siswa untuk mengambil keputusan yang tepat di lapangan, meminimalisir kesalahan, dan bermain secara sportif. Beberapa studi telah menegaskan bahwa pemahaman kognitif siswa sangat memengaruhi kecepatan mereka dalam menguasai keterampilan motorik baru. Sederhananya, siswa yang tahu mengapa melakukan suatu teknik akan lebih cepat menguasai bagaimana melakukannya (Fajar, 2014; Lesmana, 2018). Belajar sambil praktek langsung terbukti membuat siswa

tidak hanya bisa meniru gerakan, tetapi juga paham alasan di baliknya. Dengan begitu, mereka bisa bermain lebih pintar dan mengambil keputusan yang tepat di lapangan (Nuryadi, 2015).

Meskipun pentingnya minat dan pengetahuan terbukti secara teoretis, implementasi dan korelasinya di lapangan perlu divalidasi secara empiris. Studi ini memiliki urgensi khusus di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru, di mana temuan awal menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat minat dan pengetahuan yang tergolong kuat. Oleh karena itu, penelitian ini bukan berfokus pada perbaikan kekurangan, melainkan bertujuan menguji dan memvalidasi secara kuantitatif seberapa besar hubungan korelasi yang terjadi antara kedua variabel tersebut dalam menunjang kualitas pembelajaran bola basket di sekolah tersebut. Hasilnya diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi guru PJOK untuk menjaga atau meningkatkan kondisi pembelajaran yang sudah positif.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif tingkat minat siswa pada permainan bola basket, mendeskripsikan tingkat pengetahuan dasar siswa pada permainan bola basket dan menganalisis seberapa signifikan hubungan korelasi yang terbentuk antara minat dan pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Penelitian kuantitatif juga melakukan pengecekan reliabilitas dan memperhitungkan variable-variabel yang penting. Menurut (Suriani et al., 2023) Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek atau subjek yang digunakan dalam penilitian ini adalah siswa di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru kelas IX. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling dengan jumlah responden sebanyak 80 siswa, karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh siswa dijadikan sampel penelitian. Menurut (Firmansyah et al., 2022) sampel adalah teknik prosedur atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel, yaitu minat dan pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket. Angket ini menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban untuk memperoleh data yang objektif dan terukur.

Lampiran Instrumen Minat dan Pengetahuan Siswa pada Permainan Bola Basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Variabel	Indiktor Penelitian	Item	
		Positif	Negatif

Minat	Perasaan		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	-
	Ketertarikan		8, 9, 10,11, 12, 13, 14	-
	Perhatian		15, 16, 17, 18, 19, 20	-
	Keterlibatan		21, 22, 23, 24, 25, 26	-
Variabel	**Faktor/ Indikator**		**Butir Pertanyaan**	
			Positif	**Negatif**
Pengetahuan siswa pada permainan bola basket	Internal	Mengerti	27, 28, 29, 30, 31, 32	-
		Memahami	33, 34, 35, 36,37, 39, 41	38, 40
		Penerapan	44, 45, 46, 47	42, 43, 48, 49, 50
	Eksternal	Peran guru	52, 53,	51, 54, 55
		fasilitas	56,57, 59, 60, 62	58, 61, 63

Dalam hal ini data dari penelitian ini akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase, yaitu dari angket yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan persentase. Dalam pengkategorikan data yang digunakan akan ditentukan terlebih dahulu kategori fungsi manajemen berdasarkan acuan klasifikasi kategori dengan empat skala antara lain sebagai berikut:

NO	Kategori	Rumus
1	Sangat Tinggi	$X \geq M + 1{,}5\ SD$
2	Tinggi	$M + 0{,}5\ SD \leq X < M + 1{,}5\ SD$
3	Rendah	$M - 1{,}5\ SD \leq X < M - 0{,}5\ SD$
4	Sangat Rendah	$X \leq M - 1{,}5\ SD$

Teknik analisan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus persentase. Cara yang digunakan menggunakan perhitunggan analisis data mencari besarnya frekuensi relatife persentase dengan rumus dibawah ini:

$$\mathbf{P}\ \frac{f}{n}\ \mathbf{x\ 100\%}$$

Keterangan:

F = Frekuensi Yang Sedang Dicari Presentasinya

N = Number Of Cases (Jumlah Frekuensi/Banyaknya Individu)

P = Angka Presentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Siswa Pada Permainan Bola Basket

Minat merupakan daya penggerak psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dan memberikan perhatian khusus pada suatu aktivitas, minat yang tinggi tidak hanya membuat proses latihan menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga menjadi fondasi bagi peningkatan keterampilan motorik dan pemahaman taktis (Pahliwandari, 2016). Oleh karena itu, mengetahui tingkat minat siswa merupakan

langkah awal yang krusial untuk merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan psikologis peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner terhadap 80 siswa di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru, gambaran menyeluruh mengenai minat siswa terhadap permainan bola basket dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut.

Table 1. Distribusi Frekuensi Minat Siswa Pada Permainan Bola Basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Interval		Frekuensi	Frekuensi Relatif
26,00	37,13	5	6,25%
37,14	48,27	3	3,75%
48,28	59,41	10	12,50%
59,42	70,55	19	23,75%
70,56	81,69	21	26,25%
81,70	92,83	15	18,75%
92,84	104,00	7	8,75%
Jumlah		80	100%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa distribusi minat siswa tersebar dari kategori rendah hingga sangat tinggi. Sebanyak 21 siswa (26,25%) terkonsentrasi pada interval 70,56 - 81,69, menjadikannya kelompok dengan frekuensi tertinggi. Jika digabung dengan 19 siswa (23,75%) pada interval 59,42 - 70,55 dan 15 siswa (18,75%) pada interval 81,70 - 92,83, maka sebanyak 55 siswa atau 68,75% sampel memiliki minat dalam kategori kuat hingga sangat kuat. Di sisi lain, masih terdapat 18 siswa (22,5%) yang minatnya berada pada kategori cukup hingga sangat lemah (interval 26,00 - 59,41), yang memerlukan perhatian dan strategi khusus dari guru.

Visualisasi data dalam bentuk histogram di bawah ini memperkuat temuan dari tabel distribusi frekuensi. Puncak grafik jelas berada pada interval 70,56 - 81,69, yang mengonfirmasi bahwa mayoritas siswa memiliki minat yang kuat.



Grafik 1. Histogram Minat Siswa Pada Permainan Bola Basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Untuk memahami minat siswa secara lebih mendalam, variabel ini dipecah menjadi empat indikator penyusunnya. Hasil rekapitulasi dari keempat indikator tersebut adalah sebagai berikut.

Table 2. Data Skor Minat Siswa Pada Permainan bola Basket

Perasaan	69,19%
Ketertarikan	68,34%
Perhatian	69,27%
Keterlibatan	65,20%
Jumlah	**272,00%**
Rata-rata	**68,00%**

Seperti ditunjukkan pada tabel di atas, rata-rata minat siswa secara keseluruhan adalah 68,00%, yang termasuk dalam kategori Kuat. Dari keempat indikator, Perhatian menempati posisi tertinggi (69,27%), diikuti kuat oleh Perasaan (69,19%). Hal ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya sekadar merasa senang, tetapi juga secara aktif memusatkan pikirannya pada materi bola basket yang diajarkan. Ketertarikan terhadap aktivitas bola basket juga tampak kuat (68,34%), yang menjadi motivasi awal mereka untuk terlibat. Indikator Keterlibatan memiliki skor yang relatif sedang (65,20%), meskipun masih dalam kategori kuat. Angka ini memberikan gambaran bahwa partisipasi aktif siswa dalam bentuk tindakan nyata seperti berani mencoba gerakan baru atau terlibat penuh dalam permainan masih dapat ditingkatkan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, profil minat siswa SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru terhadap bola basket sangat menggembirakan. Tingginya minat ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh faktor seperti peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan metode pembelajaran yang variatif. Temuan ini menjadi modal berharga bagi guru untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dengan merancang aktivitas yang dapat mendongkrak keterlibatan aktif semua siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan itu, salah satu caranya adalah dengan memberi lebih banyak pujian dan membangun kepercayaan diri siswa, sehingga mereka tidak takut mencoba dan salah di depan teman (Herdiyana & Prakoso, 2016).

Pengetahuan Siswa Pada Permainan Bola Basket

Menurut (Awali, 2018) pemahaman kognitif tentang permainan bola basket merupakan komponen penting yang menunjang keterampilan praktik siswa. Pengetahuan yang memadai mengenai teknik dasar, peraturan, dan strategi permainan memungkinkan siswa untuk tidak hanya sekadar bergerak, tetapi juga memahami alasan di balik setiap gerakan dan keputusan yang diambil di lapangan (Prasetyo & Sukarmin, 2017). Analisis terhadap tingkat pengetahuan siswa dilakukan untuk melengkapi gambaran tentang kesiapan belajar mereka.

Hasil pengukuran terhadap pengetahuan siswa divisualisasikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut.

Table 3. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Pada Permainan Bola Basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Interval		Frekuensi	Frekuensi Relatif
57,00	69,99	2	2,50%
70,00	82,99	5	6,25%
83,00	95,99	23	28,75%
96,00	108,99	29	36,25%
109,00	121,99	16	20,00%
122,00	134,99	2	2,50%
135,00	148,00	3	3,75%
Jumlah Pernyataan		80	100,00%

Berdasarkan Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa secara umum berada pada level yang baik. Sebanyak 29 siswa (36,25%) berada pada interval 96,00 - 108,99, diikuti oleh 23 siswa (28,75%) pada interval 83,00 - 95,99. Jika digabungkan, 52 siswa atau 65% dari total sampel memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori tinggi. Sementara itu, hanya 7 siswa (8,75%) yang pengetahuannya tergolong rendah (pada interval 57,00 - 69,99). Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki fondasi pengetahuan kognitif yang memadai untuk mendukung aktivitas praktik bola basket.

Gambaran visual melalui histogram di bawah ini semakin memperjelas kecenderungan tersebut, dengan puncak grafik yang tampak pada interval 96,00 - 108,99.



Grafik 2. Histogram Pengetahuan Siswa Pada Permainan Bola Basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Untuk mengetahui aspek pengetahuan mana yang paling dikuasai siswa, data kemudian dipecah menjadi indikator-indikator internal dan eksternal. Rekapitulasi skor setiap indikator disajikan dalam tabel berikut.

Table 4. Data Skor Pengetahuan Siswa Pada Permainan bola Basket

Internal	Mengerti	70,52%
	Memahami	66,42%
	Penerapan	68,78%
Eksternal	Peran Guru	61,37

	Fasilitas	67,57%
Jumlah		**6410,29%**
Rata-rata		**66,93%**

Berdasarkan Tabel rekapitulasi di atas, tingkat pengetahuan siswa secara keseluruhan berada pada kategori Kuat dengan rata-rata 66,93%. Pada faktor internal, indikator Mengerti mencatat skor tertinggi (70,52%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menangkap dan mengingat informasi dasar seputar bola basket. Indikator Penerapan juga cukup baik (68,78%), mengindikasikan bahwa siswa dapat menghubungkan pengetahuan tersebut dengan situasi permainan yang sederhana. Sementara itu, indikator Memahami (66,42%) yang menunjukkan bahwa pemahaman mendalam tentang alasan dan konsep di balik suatu teknik atau peraturan mungkin masih perlu ditingkatkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Parwata, 2021) yang juga menemukan bahwa pemahaman konseptual sering kali lebih sulit dikuasai siswa dibandingkan sekadar menghafal aturan.

Pada faktor eksternal, peran Fasilitas (67,57%) dinilai lebih berpengaruh dibandingkan Peran Guru (61,37%). Hal ini dapat diartikan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana seperti lapangan, bola, dan ring basket dinilai cukup mendukung proses belajar. Skor untuk peran guru yang lebih rendah mungkin mengisyaratkan adanya ruang untuk peningkatan dalam metode penyampaian materi atau intensitas pemberian umpan balik kepada siswa.

Pembahasan:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa secara umum siswa SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru memiliki minat dan pengetahuan yang kuat terhadap permainan bola basket. Tingkat minat siswa yang mencapai rata-rata 68,00% menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang, tertarik, memberikan perhatian, dan terlibat aktif dalam pembelajaran bola basket. Hal ini menjadi modal penting karena minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan berlatih, bahkan di luar jam sekolah. Guru PJOK di sekolah ini tampaknya sudah berhasil menciptakan suasana belajar yang positif, sehingga siswa tidak merasa terpaksa dalam mengikuti kegiatan olahraga.

Sementara itu, tingkat pengetahuan siswa yang rata-ratanya 66,93% juga termasuk dalam kategori kuat. Artinya, siswa tidak hanya sekadar bisa bermain, tetapi juga punya dasar pemahaman tentang teknik, peraturan, dan strategi dalam bola basket. Aspek "mengerti" menjadi indikator tertinggi, yang berarti siswa mampu menyerap informasi dasar dengan baik. Namun, aspek "memahami" yang sedikit lebih rendah menunjukkan bahwa pemahaman konseptual seperti alasan mengapa suatu teknik dilakukan masih perlu ditingkatkan. Di sinilah peran guru menjadi sangat krusial, tidak hanya sebagai demonstrator gerak, tetapi juga sebagai pemberi penjelasan yang mendalam.

Yang menarik, faktor eksternal seperti fasilitas dinilai lebih berpengaruh daripada peran guru dalam membentuk pengetahuan siswa. Ini mungkin karena ketersediaan sarana seperti lapangan dan bola yang

memadai memudahkan siswa untuk berlatih secara mandiri. Meski begitu, peran guru yang hanya mendapat skor 61,37% patut menjadi perhatian. Mungkin metode pengajaran yang digunakan masih konvensional atau kurang variatif, sehingga siswa kurang terdorong untuk menggali pengetahuan lebih dalam.

Hubungan antara minat dan pengetahuan juga terlihat cukup erat. Menurut (Saleh & Malinta, 2020) siswa yang punya minat tinggi cenderung lebih aktif mencari tahu tentang permainan, baik lewat tanya jawab dengan guru, menonton video, atau praktik langsung. Sebaliknya, siswa yang punya pengetahuan memadai biasanya lebih percaya diri dan akhirnya semakin tertarik untuk terlibat. Ini semacam siklus yang saling menguatkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Putra et al., 2019) yang membuktikan bahwa dalam permainan bola basket, minat yang tinggi secara signifikan memfasilitasi akuisisi pengetahuan taktis, dan pada gilirannya, penguasaan taktik yang baik tersebut semakin memantik minat dan enjoyment siswa selama bermain. Jadi, bisa dibilang proses pembelajaran bola basket di sekolah ini sudah berjalan cukup efektif karena didukung oleh kedua aspek tersebut.

KESIMPULAN

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis tingkat minat dan pengetahuan siswa pada permainan bola basket di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Hasil yang didapatkan sangat positif, menunjukkan bahwa minat siswa ada di kategori Kuat (68,00%) , didukung oleh indikator seperti perasaan senang dan perhatian yang tinggi. Senada dengan minat, pengetahuan siswa juga berada di kategori Kuat (66,93%) , didorong oleh faktor internal (kemampuan mengerti) dan ketersediaan fasilitas. Secara keseluruhan, kondisi ini memperkuat fakta bahwa minat yang tinggi berkorelasi positif dengan pengetahuan yang baik, membuat pembelajaran PJOK materi bola basket di sekolah tersebut berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Awali, M. (2018). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Pembelajaran Bola Basket. Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 1(2), 52–63. https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.156

Budiman. (2024). Efektivitas Pembelajaran Jasmani Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik dan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Olahraga, 3(1), 22–31. https://doi.org/10.56842/pior.v3i1.730

Fajar, M. (2014). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. Jurnal Pendidkan Jasmani Dan Olahraga, 58–66.

Fatahilah, A. (2018). Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribbling Pada Siswa Ekstrakulikuler Bola Basket. Jurnal Gelanggang Olahraga, 1(2), 11–20.

Firmansyah, D., Saepuloh, D., & Dede. (2022). Daya Saing : Literasi Digital dan Transformasi Digital. Journal of Finance and Bussines Digital (JFBD), 1(3), 237–250. https://doi.org/10.55927/jfbd.v1i3.1348

Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2020). Pengaruh fase sport education menggunakan bola basket terhadap aktivitas fisik siswa dalam pendidikan jasmani. Jurnal Sportif: JurnalPenelitian Pembelajaran, 6(2), 332–347. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.vi.14173

Herdiyana, A., & Prakoso, G. P. W. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play dan Kepercayaan Pada Peserta Didik. Jurnal Olahraga Prestasi, 12(1), 77–85.

Ibrohim, A. (2022). Permainan Bola Basket Modifikasi, Strategi Pembelajaran Inovatif untuk meningkatkan keterampilan Variasi dan Kombinasi Grak Dasar dalam Permainan Bola Besar Sederhana di MIN 2 Pemalang. 2, 72–81.

Lesmana, H. S. (2018). Peran Motor Educability di Dalam Meningkatkan Keterampilan Olahraga Pada Pembelajaran Penjas. Jurnal Ilmu Keolahragaan, 1(1), 115–125. https://doi.org/10.31851/hon.v1i1.1507

Maulani, I., & Adnan, A. (2011). Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jurnal Patriot, 1(3), 1077–1086. https://doi.org/10.24036/patriot.v1i3.380

Nababan, R. F., Mendrofa, I. L., & Nasution, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Bulutangkis Di MAN 1 Medan. Jurnal Cendekia Ilmiah, 3(6), 6470–6481. https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5524

Nuryadi, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran dan Tingkat Kemampuan Perseptual Motorik Siswa Terhadap Hasil Belajar Keterampilan. Jurnal Fakultas Keguruan Dan Pendidikan, 9(20), 51–60.

Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jurnal Pendidikan Olahraga, 5(2), 154–164. https://doi.org/10.31571/jpo.v5i2.383

Parwata, Y. (2021). Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Mereka Belajar. Indonesian Journal of Education Development, 2(2), 219–228. https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331

Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. Jurnal Keolahragaan, 5(1), 12–23. https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758

Putra, A. M., Haetami, M., & Hidasari, F. P. (2019). Minat dan motivasi mahasiswa program studi pendidikan jasmani dalam pembelajaran bola basket. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(10), 1–11. https://doi.org/10.26418/jppk.v8i10.37245

Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMPN 30 Makassar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 4(20), 55–62.

Setiawan, G. H. (2021). Hubungan Minat dan Motivasi Berprestasi Dengan Keterampilan Bola Basket Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 8(2), 170–181. https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.322

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24–36. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55

Zulkarnain, A. M., & Hartati, S. C. Y. (2015). Pengaruh Pemberian Permainan Kecil Dalam Pemanasan Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. 03, 160–165.