



Global Journal Sport Inovation Research

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gisir>

Volume 1, Nomor 1 Januari 2025

e-ISSN: 5218-2X24

DOI.10.35458

Pendekatan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Basket Kelas V B SDN Labuang Baji II Makassar

Vaisal¹, Saharullah², Mahatir³

¹ PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: vaisalisa241100@gmail.com

² IKOR, Universitas Negeri Makassar

Email: ullah_fik@yahoo.com

³ PJKR, UPT SPF SDN Labuang Baji II

Email: athirmahatir@gmail.com

Artikel info

Received; 02-03-2025

Revised:03-04-2025

Accepted;04-05-2025

Published,25-05-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dalam permainan bola basket Pada Siswa Kelas V B SDN Labuang Baji II Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kualitatif analisis deskriptif jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V BSDN Labuang Baji II Makassar sebanyak 23 orang. Fokus dari penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Peningkatan Hasil Belajar, Olahraga Dan Kesehatan tema pelajaran permainan bola basket. Hasil belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan tema pelajaran permainan bola basket. Pada Siklus I skor rata – rata nilai 82.26. Siklus 2 Tindakan, skor rata – rata nilai 91.96. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tema pelajaran permainan bola basket mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus I, sampai ke Siklus II.

Kata Kunci: Kata Kunci :

Penerapan, Model

Pembelajaran Team Games

Tournament, Peningkatan,

Hasil Belajar



artikel global jurnal sport innovation research dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Salah satu tujuan Pendidikan adalah, mencerdaskan kehidupan bangsa, agar memiliki

kekuatan spiritual, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhhlak mulia, juga memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Pendidikan bertujuan mengeluarkan unsur – unsur kemanusiaan yang ada dalam diri peserta didik. Pendidikan mengisyaratkan pengajaran. Begitupun pengajaran mengisyaratkan pengetahuan. Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia, hasil yang diharapkan itu akan dapat dicapai dalam waktu cukup lama. Oleh karena itu, jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Hal ini tentu diperlukan suatu tindakan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Dalam beberapa kasus belakangan ini, pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga di ranah lingkungan sekolah dasar hanya dianggap sebagai jam kosong yang dipakai hanya untuk bermain. Hal ini tidak seluruhnya benar karena, melihat beberapa sekolah dasar ada yang menerapkan model pembelajaran yang membantu peserta didik memahami inti dari pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga sehingga tidak menganggap jam tersebut kosong atau jam untuk bermain. Adapun tantangan dalam penerapan metode – model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik, tidak serta merta seorang pendidik memberikan apa yang peserta didik mau atau inginkan, tetapi pendidik atau guru mampu mengetahui apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Tantangan yang dihadapi seorang guru, usia dan karakter peserta didik yang bisa dikatakan masih dalam masa – masa bermain dan peralihan meninggalkan masa kanak – kanak. Hal tersebut normal terjadi di sekolah – sekolah dasar (SD).

Pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar mestinya menerapkan pembelajaran Kooperatif dan menyenangkan. Kooperatif diartikan sebagai model pembelajaran dengan pendekatan atau strategi dengan membentuk kelompok kecil disesuaikan dengan jumlah peserta didik dengan struktur anggota yang heterogen. Hal ini bertujuan agar pembelajaran berpusat pada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana semaksimal mungkin.

Tidak sedikit sekolah dasar yang ada di beberapa wilayah kota makassar hanya memakai metode pembelajaran yang bersifat konservatif memakai cara – cara lama dalam mengajar. Hal ini juga merupakan metode yang efektif tergantung peserta didik yang dihadapi. Metode pembelajaran konservatif terkadang menjadi andalan para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tidak dipungkiri juga metode tersebut kadang membuat peserta didik kurang termotivasi pada saat pembelajaran permainan, apalagi peserta didik di sekolah dasar yang cenderung masih ingin bermain. Maka dari itu, seorang guru harus memperbanyak dan menambah model – metode pembelajaran untuk mengantisipasi peserta didik kurang termotivasi atau malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga sangat digemari oleh beberapa peserta didik yang ada di sekolah dasar. Melihat pembelajaran tersebut kebanyakan dilakukan diluar kelas sehingga peserta didik merasa tidak terbebani akan pembelajaran tersebut. Disitulah tantangan seorang guru melihat peserta didiknya yang gemar bermain, bisa dapat terlibat dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga sehingga tujuan pembelajaran bisa terlaksana.

Namun, hasil penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran permainan dan olahraga bola besar dengan subtema Kombinasi Gerak Lokomotor, Non-Lokomotor, dan Manipulatif di Permainan Bola Basket siswa SDN Labuang Baji II Makassar menunjukkan bahwa hasil belajar tidak memenuhi harapan. Ini disebabkan oleh beberapa alasan dan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran Kombinasi Gerak Lokomotor, Non-Lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Bola Basket. Beberapa alasan termasuk penerapan metode yang tidak tepat dan ketidakmampuan untuk mencapai KKM. Namun, karena sekolah masih menyesuaikan kurikulumnya dari kurikulum 2013 ke kurikulum Nasional (Kurikulum Merdeka), KKM masih diterapkan dalam kurikulum merdeka belajar. Selain itu, siswa takut bermain bola besar, terutama siswa perempuan, karena alat yang tidak memadai digunakan. Hal ini berdampak pada motivasi dan minat siswa untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Untuk mengatasi masalah ini, inovasi harus dilakukan dalam proses pembelajaran PJOK, terutama dalam permainan bola basket. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk membuat peserta didik tetap bersemangat dan

termotivasi ketika mereka mengikuti pembelajaran PJOK saat bermain bola basket. Model pembelajaran Turnamen Tim dengan latihan terbimbing adalah model latihan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, "terbimbing" mengacu pada pelaksanaan proses belajar mengajar yang dibimbing yang didasarkan pada petunjuk dan penjelasan guru. Model pembelajaran ini memiliki kapasitas untuk menghasilkan pembiasaan melalui pengembangan keterampilan. Latihan terbimbing dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk melatih ketangkasan, ketepatan, dan keterampilan siswa dengan memberikan bantuan sistematis dan terus-menerus dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Ini akan membantu siswa memperoleh keterampilan yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya (Marganingsih, 2022; W, Tayeb, & Idris, 2016). Menurut (Burhanuddin 2022) Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik mampu belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya dengan karakteristik yang berbeda. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memahami apa yang akan dipelajari. Pembelajaran kooperatif adalah metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Ini adalah jenis pembelajaran dalam kelompok yang terdiri dari dua hingga lima siswa dan memiliki konsep untuk mendorong satu sama lain untuk membantu satu sama lain mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian pembelajaran kooperatif dibagi oleh banyak ahli. Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran pada saat siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain (Huda, 2015). Menurut Syaifulrahman & Ujiati (2013), pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran pada saat orang bekerja sama dalam kelompok untuk membantu satu sama lain membuat konsep, menyelesaikan masalah, atau mengajukan inkuiri. Namun, menurut Rusman (2011) Pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai pembelajaran kooperatif, adalah jenis pembelajaran pada saat siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang berbeda. Menurut Yatim Riyanto (2010), model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menanamkan keterampilan akademik (academic skill) dan keterampilan sosial (social skill), termasuk keterampilan interpersonal.

Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Warsono Hariyanto (2014), pembelajaran kooperatif melibatkan sejumlah siswa dalam kelompok kecil yang bekerja sama dan belajar secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, model pembelajaran kooperatif (Sanjaya, 2006) menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dari berbagai latar belakang akademik, jenis kelamin, ras, atau suku (heterogen).

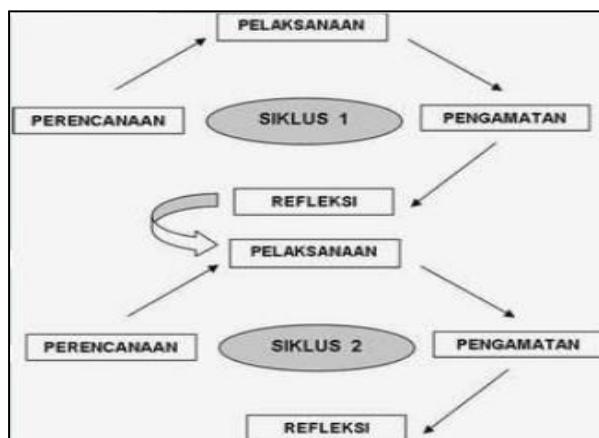
Pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dalam kelompok yang terdiri dari empat sampai enam siswa, masing-masing dengan latar belakang akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang heterogen. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mencapai tujuan pembela. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan siswa keterampilan akademik, keterampilan sosial, dan keterampilan interpersonal.

Ada beberapa model – metode dalam pembelajaran, itupun mesti disesuaikan dengan mata pelajaran dan peserta didik yang dihadapi. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mestinya harus diutamakan dalam pembelajaran atau Pendidikan abad – 21 ini. Dalam model pembelajaran di sekolah dasar mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga harusnya bersifat menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran dengan tetap menjalankan tujuan pembelajaran yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian :

“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Pada Siswa Kelas V BSDN Labuang Baji II Makassar”

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Labuang Baji II Makassar sebanyak 23, Populasi dan sampel merupakan peserta didik kelas dengan teknik total sampling semua siswa kelas V B. Pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, dokumentasi dan kousioner. Dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar RPP atau Modul ajar Pendidikan Jasmani pelajaran permainan bola basket sebagai alat dan bahan pada saat penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menggabungkan gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola basket kelas V A SDI Maccini Sombala 1 Makassar meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, setiap tindakan disesuaikan dengan langkah – langkah penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Kombinasi Gerak Lokomotor, Non-Lokomotor dan Manipulatif dalam permainan Bola Basket kelas V A SDI Maccini Sombala 1 Makassar.

	N	HASIL BELAJAR		HASIL BELAJAR SIKLUS 2
		SIKLUS 1	SIKLUS 2	
	Valid	23	23	
	Missing	0	0	
Mean		82.26	91.96	

Std. Error of Mean	.560	.353
Median	82.00	92.00
Mode	82	92
Std. Deviation	2.684	1.692
Variance	7.202	2.862
Skewness	-.197	.691
Std. Error of Skewness	.481	.481
Kurtosis	-.671	-.291
Std. Error of Kurtosis	.935	.935
Range	9	5
Minimum	77	90
Maximum	86	95
Sum	1892	2115

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas VB SDN Labuang Baji II Makassar yang menggunakan pendekatan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi bola basket, ditemukan peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, rata-rata nilai siswa berada pada angka 82.26 , sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 91.96 , menunjukkan peningkatan sebesar 9.70 poin. Peningkatan ini juga tercermin dari nilai median, di mana pada siklus 1 nilai tengah siswa adalah 82.00 , sedangkan pada siklus 2 menjadi 92.00 . Mode, atau nilai yang paling sering muncul, juga mengalami peningkatan dari 82 pada siklus 1 menjadi 92 pada siklus 2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dari segi penyebaran data, standar deviasi pada siklus 1 adalah 2.684 , sementara pada siklus 2 turun menjadi 1.692 . Penurunan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata pada siklus 2. Rentang nilai juga menyempit dari 9 pada siklus 1 menjadi 5 pada siklus 2, yang berarti variasi antar siswa semakin kecil. Distribusi nilai pada siklus 1 memiliki skewness sebesar -0.197 , yang menunjukkan distribusi cenderung miring ke kiri, sedangkan pada siklus 2 nilai skewness berubah menjadi 0.691, menandakan distribusi data bergeser ke arah nilai yang lebih tinggi. Nilai kurtosis pada kedua siklus menunjukkan distribusi data yang mendatar, dengan nilai -0.671 pada siklus 1 dan -0.291 pada siklus 2. Nilai minimum dan maksimum siswa juga meningkat. Pada siklus 1, nilai terendah adalah 77 , dan nilai tertinggi adalah 86 . Sedangkan pada siklus 2, nilai minimum naik menjadi 90 , dan nilai maksimum mencapai 95 . Secara keseluruhan, total nilai siswa juga meningkat dari 1892 pada siklus 1 menjadi 2115 pada siklus 2, menunjukkan peningkatan kolektif hasil belajar siswa sebesar 223 poin. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi rata-rata, persebaran nilai, maupun konsistensi pencapaian belajar di kelas VB SDN Labuang Baji II Makassar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bola basket di kelas VB SDN Labuang Baji II Makassar. Pembelajaran yang dilakukan melalui model ini menciptakan suasana yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini tercermin dari hasil pengamatan selama dua siklus, yang menunjukkan peningkatan progresif pada setiap aspek penilaian, baik afektif, psikomotorik, maupun kognitif. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menguasai teknik permainan, tetapi juga menunjukkan perkembangan sikap positif terhadap olahraga. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain bola basket serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Namun, pada siklus pertama ini ditemukan beberapa kendala. Meskipun sebagian siswa menunjukkan peningkatan dalam peningkatan hasil belajar, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan, terutama terkait dengan kepercayaan diri. Beberapa siswa tampak kurang percaya diri dalam melakukan games permainanseperti berada di bawah tekanan, serta masih belum sepenuhnya terbiasa dengan model permainan. Tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun model permainan *Team Games*

Tournament telah efektif dalam meningkatkan frekuensi interaksi siswa dengan bola, masih diperlukan pendekatan yang lebih mendalam untuk meningkatkan keterampilan mereka.

Setelah melakukan refleksi dari hasil pengamatan pada siklus pertama, dilakukan perbaikan pada siklus kedua. Modifikasi lebih lanjut diterapkan dengan pemutaran lapangan lebih jauh dan memberikan lebih banyak sesi latihan individu bagi siswa. Fokus utama pada siklus ini adalah membantu siswa yang masih merasa kesulitan dalam menguasai keterampilan menggiring bola, terutama dengan memberikan lebih banyak waktu untuk latihan berulang-ulang. Model *Team Games Tournament* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan mereka dalam lingkungan yang lebih terkendali, di mana mereka dapat fokus pada perbaikan teknik menggiring bola interaksi siswa dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Hasil dari siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Siswa yang awalnya kurang percaya diri mulai menunjukkan kemajuan dalam kemampuan menggiring bola. Mereka tampak lebih yakin dalam membawa bola, terutama dalam situasi di mana mereka harus berhadapan dengan lawan. Selain peningkatan teknis, motivasi siswa juga meningkat secara keseluruhan. Sebagian besar siswa terlihat lebih antusias mengikuti permainan modifikasi, dan mereka merasa lebih tertantang tetapi tetap menikmati proses pembelajaran. Motivasi yang meningkat ini berdampak langsung pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran, di mana mereka lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam setiap sesi latihan. Peningkatan signifikan ini tercermin dari hasil akhir di mana pada siklus kedua, sebanyak 90% berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada permainan bola basket yang dilakukan tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggiring bola, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, koperatif dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang interaktif, bervariasi, dan menyenangkan terbukti mampu mengatasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam siklus pertama, sehingga hasil yang lebih optimal dapat dicapai pada siklus kedua.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori bahwa pendekatan pembelajaran yang memodifikasi permainan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, baik dari segi keterampilan motorik maupun aspek afektif mereka, seperti kepercayaan diri dan motivasi. Dalam konteks pembelajaran olahraga, terutama bola basket, Model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik sehingga target pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian dari Siklus 1 Tindakan 1 dan Siklus 1 Tindakan 2 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola basket SDI Maccini Sombala 1 Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani, pelajaran gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dalam permainan bola basket. Pada Siklus 1 Tindakan 1, skor rata – rata hasil belajar siklus 1 adalah 82.26, Siklus 2, skor rata – rata nilai hasil belajar siklus dua adalah 91.96. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan tema pelajaran gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dalam permainan bola basket mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus 1, Siklus ke Siklus 2

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Saharullah dan Bapak Mahatir, dosen dan guru pamong saya, yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses penelitian ini. Saran dan masukan yang diberikan sangat berarti bagi pengembangan penelitian ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa-siswi kelas VB SDN Labuang Baji II Makassar, yang telah aktif berpartisipasi dan menunjukkan semangat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penghargaan juga saya sampaikan kepada teman-teman, yang selalu siap memberikan masukan dan dukungan moral. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani. Sekali lagi, terima kasih atas segala dukungan dan kerja sama yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Suhardjono. (2007). Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1-14.
- Budianto, Agus Krisno. (2016). SINTAKS 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL). Malang: UMM Press
- Burhanuddin, S., & Studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, P. (2022). Pendekatan Saitifik Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola A Scientific Approach To Cooperative Learning Model To Increase Learning Outcomes Driving The Ball. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 4(2).
- Daryanto. (1999). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (1996). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. (2nd ed.). Roston: Allyn & Bacon
- Sugiyono, P. D. 2020. Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif Dan Konstruktif. Edited By Y. Suryandari. Bandung: ALFABETA.
- Syaifulrahman & Ujiati, T. (2013). Manajemen dalam Pembelajaran. Jakarta Barat: PT Indeks
- Tilaar, H.A.R. 2002. Membenahi Pendidikan Nasional, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Warsono Hariyanto. (2014). Pembelajaran Aktif (Teori dan Asesmen). Bandung, PT Remaja Rosdakarya.