



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
 Reviewed : 09/06/2024
 Accepted : 24/06/2024
 Published : 25/06/2024

Muh. Syahrul S¹
 Sahabuddin²
 Saharullah³
 Muh. Adnan Hudain⁴
 Wahyudin⁵

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PJOK PADA SISWA KELAS V A SDI MACCINI SOMBALA 1 MAKASSAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dalam permainan bola basket Pada Siswa Kelas V A SDI Maccini Sombala 1 Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif analisis deskriptif yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. 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 nilai Afektif adalah 66,8, Psikomotorik adalah 70,88 dan Kognitif adalah 79,8. Siklus 1 Tindakan 2, skor rata – rata nilai Afektif adalah 83,77 Psikomotorik adalah 81,71 dan Kognitif adalah 83,77. Siklus 2, skor rata – rata nilai Afektif adalah 92,94 Psikomotorik adalah 86,45 dan Kognitif adalah 87,28. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournamen 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 Tindakan 1, Siklus 1 Tindakan 2 sampai ke Siklus 2

Kata Kunci: Penerapan, Model Pembelajaran Team Games Tournament, Peningkatan, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to describe the application of the Team Games Tournament learning model to improve physical education learning outcomes, locomotor, non-locomotor and manipulative movements in basketball games for students in Class V A of SDI Maccini Sombala 1 Makassar. The research used a qualitative and quantitative approach to descriptive analysis, namely classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. The results of the research showed that there was an increase in physical education learning outcomes, locomotor, non-locomotor and manipulative movement lessons in basketball games. In Cycle 1 Action 1, the average Affective score was 66.8, Psychomotor was 70.88 and Cognitive was 79.8. Cycle 1 Action 2, the average score for Affective was 83.77, Psychomotor was 81.71 and Cognitive was 83.77. Cycle 2, the average Affective score was 92.94, Psychomotor was 86.45 and Cognitive was 87.28. The application of the Team Games Tournament learning model in physical education, sports and health learning with the theme of locomotor, non-locomotor and manipulative movements in the game of basketball experienced a significant increase in learning outcomes from Cycle 1 Action 1, Cycle 1 Action II to Cycle 2

Keywords: Implementation, Team Games Tournament Learning Model, Improvement, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan mengeluarkan unsur – unsur kemanusiaan yang ada dalam diri peserta didik. Pendidikan mengisyaratkan pengajaran. Begitupun pengajaran mengisyaratkan

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar

email: muh.syahrull1999@gmail.com¹, udhinsahabuddin@yahoo.co.id², saharullah@unm.ac.id³, muh.adnan.hudain@unm.ac.id⁴, wahyudin_fik@yahoo.com⁵

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. 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 SDI Maccini Sombala 1 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. 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.

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.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Sebelum memulai game dan turnamen akademik, guru terlebih dahulu menempatkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, menurut Slavin. Ini termasuk tahap penyajian kelas (presentation class), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition)

METODE

Menurut Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Prof. Supardi (2006) dalam Jalil (2014: 5) mengutip McNiff yang memandang bahwa PTK merupakan sebuah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan pendidik (guru) itu sendiri terhadap kurikulum, perkembangan sekolah, meningkatkan hasil belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya. Populasi dan sampel merupakan peserta didik kelas V A SDI Maccini Sombala 1 Makassar yang berjumlah 35 peserta didik yang mengikuti pembelajaran semester 2 (genap). Pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, dokumentasi dan kusioner. 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

Nilai afektif pada tabel tersebut dapat disimpulkan, statistik deskriptif nilai afektif pada Siklus 1 Tindakan 1 Nilai rata-rata skor afektif adalah 66,8, menunjukkan bahwa pencapaian belajar afektif siswa berada pada kategori Kurang. Nilai tengah skor afektif adalah 57, yang berarti setengah dari siswa memperoleh nilai lebih tinggi dari 67 dan setengah lainnya memperoleh nilai lebih rendah dari 67. Nilai afektif yang paling sering muncul (modus) adalah 67, menunjukkan bahwa nilai ini merupakan nilai yang paling banyak diperoleh oleh siswa.

Adapun nilai Minimum dan Maksimum adalah Nilai afektif terendah (minimum) adalah 65 dan Nilai afektif tertinggi (maksimum) adalah 69. Terdapat 35 data nilai afektif yang dianalisis sesuai jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Nilai psikomotor pada Siklus 1 Tindakan 1, dapat disimpulkan berdasarkan table tersebut. Skor rata-rata data psikomotor adalah 70.89, menunjukkan bahwa pencapaian belajar psikomotor siswa berada pada kategori kurang. Nilai tengah skor psikomotor adalah 70, yang berarti setengah dari siswa memperoleh nilai lebih tinggi dari 70 dan setengah lainnya memperoleh nilai lebih rendah dari 70. Nilai psikomotor yang paling sering muncul (modus) adalah 70, menunjukkan bahwa nilai ini merupakan nilai yang paling banyak diperoleh oleh siswa. Adapun Nilai psikomotor terendah (minimum) adalah 65 dan Nilai psikomotor tertinggi (maksimum) adalah 77. Jumlah Data Terdapat 35 data nilai psikomotor yang dianalisis sesuai dengan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Nilai kognitif pada Siklus 1 Tindakan 1, dapat disimpulkan berdasarkan table tersebut. Skor rata-rata data kognitif adalah 79.83, menunjukkan bahwa pencapaian belajar kognitif siswa berada pada kategori baik. Nilai tengah skor kognitif adalah 80, yang berarti setengah dari siswa memperoleh nilai lebih tinggi dari 80 dan setengah lainnya memperoleh nilai lebih rendah dari 80. Nilai kognitif yang paling sering muncul (modus) adalah 80, menunjukkan bahwa nilai ini merupakan nilai yang paling banyak diperoleh oleh siswa. Nilai simpangan baku sebesar 1.48 menunjukkan bahwa penyebaran nilai kognitif siswa tergolong kecil. Artinya, sebagian besar nilai siswa berada dekat dengan nilai rata-rata. Adapun Nilai kognitif terendah (minimum) adalah 77 dan Nilai kognitif tertinggi (maksimum) adalah 83. Terdapat 35 data nilai kognitif yang dianalisis sesuai dengan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Adapun akumulasi nilai dari aspek afektif, psikomotorik dan kognitif.

Table 1. Siklus 1 Tindakan 2

siklus 1 tindakan 2			
Deskriptif Statistik	Afektif	Psikomotorok	Kognitif
Mean	83,77142857	81,71428571	83,77142857
Standard Error	0,159229839	0,489505716	0,293015944
Median	83	80	85
Mode	83	80	85
Standard Deviation	0,942016432	2,895954872	1,733505701
Sample Variance	0,887394958	8,386554622	3,005042017
Kurtosis	-1,749712387	0,750774458	0,814753302
Skewness	0,489103784	1,396429594	-1,422337087
Range	2	10	5
Minimum	83	80	80
Maximum	85	90	85
Sum	2932	2860	2932
Count	35	35	35
	0	0	0

Nilai afektif, analisis deskriptif Rata-rata skor untuk domain afektif adalah 83.77, menunjukkan bahwa secara umum, pencapaian peserta didik dalam domain afektif tergolong Cukup. Nilai median adalah 83, artinya setengah peserta didik memperoleh skor lebih tinggi dari 83 dan setengah lainnya memperoleh skor lebih rendah dari 83. Nilai modus adalah 83, menunjukkan bahwa nilai 83 adalah nilai yang paling sering diperoleh oleh peserta didik. Nilai simpangan baku adalah 0.94, tergolong kecil. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar nilai peserta didik berada dekat dengan nilai rata-rata. Nilai varian sampel adalah 0.89, memperkuat

kesimpulan bahwa variabilitas nilai peserta didik tergolong kecil. Nilai kurtosis adalah -1.75, menunjukkan bahwa distribusi nilai sedikit lebih pipih dibandingkan dengan distribusi normal. Nilai skewness adalah 0.49, menunjukkan bahwa distribusi nilai sedikit miring ke kanan. Artinya, terdapat sedikit lebih banyak peserta didik yang memperoleh skor tinggi. Jangkauan nilai adalah 2, menunjukkan bahwa selisih nilai maksimum dan minimum tergolong kecil. Jumlah total semua skor adalah 2932 dan Terdapat 35 titik data dalam kumpulan data berdasarkan jumlh siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan. Dengan melihat statistic terbaru atau Siklus 1 Tindakan 2 ada peningkatan yang terjadi dari nilai skor sebelumnya pada Siklus 1 Tindakan 1

Nilai psikomotorik Siklus 1 Tindakan 2, Rata-rata skor psikomotorik peserta didik pada Siklus I Tindakan II adalah 81.71. Hal ini menunjukkan pencapaian belajar yang tergolong baik. Nilai median 80 menunjukkan bahwa setengah peserta didik memperoleh skor lebih tinggi dari 80 dan setengah lainnya memperoleh skor lebih rendah dari 80. Nilai modus 80 menunjukkan bahwa skor 80 adalah nilai yang paling sering diperoleh oleh peserta didik. Nilai simpangan baku 2.90 menunjukkan bahwa variabilitas nilai tergolong sedang. Artinya, sebagian besar nilai peserta didik berada dalam kisaran 2.90 poin dari nilai rata-rata. Nilai variansi sampel 8.39 memperkuat kesimpulan bahwa variabilitas nilai tergolong sedang. Nilai kurtosis 0.75 menunjukkan bahwa distribusi nilai sedikit lebih pipih dibandingkan dengan distribusi normal. Nilai skewness 1.40 menunjukkan bahwa distribusi nilai sedikit miring ke kanan. Artinya, terdapat sedikit lebih banyak peserta didik yang memperoleh skor dekat dengan nilai maksimum dibandingkan dengan yang memperoleh skor mendekati nilai minimum. Jangkauan nilai 10 menunjukkan selisih nilai maksimum dan minimum yang kecil. Nilai minimum skor psikomotorik adalah 80 dan nilai maksimum skor psikomotorik adalah 90. Jumlah total semua skor adalah 2860, terdapat 35 titik data dalam kumpulan data atau jumlh siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Nilai Siklus 1 Tindakan 2, dapat disimpulkan nilai rata-rata skor kognitif peserta didik adalah 83.77. Hal ini menunjukkan pencapaian belajar yang tergolong baik. Nilai median 85 menunjukkan bahwa setengah peserta didik memperoleh skor lebih tinggi dari 85 dan setengah lainnya memperoleh skor lebih rendah dari 85. Nilai modus 85 menunjukkan bahwa skor 85 adalah nilai yang paling sering diperoleh oleh peserta didik. Nilai simpangan baku 1.73 menunjukkan bahwa variabilitas nilai tergolong kecil. Artinya, sebagian besar nilai peserta didik berada dekat dengan nilai rata-rata. Nilai variansi sampel 3.01 memperkuat kesimpulan bahwa variabilitas nilai tergolong kecil. Nilai kurtosis 0.81 menunjukkan bahwa distribusi nilai sedikit lebih pipih dibandingkan dengan distribusi normal. Nilai skewness -1.42 menunjukkan bahwa distribusi nilai sedikit miring ke kiri. Artinya, terdapat sedikit lebih banyak peserta didik yang memperoleh skor dekat dengan nilai maksimum dibandingkan dengan yang memperoleh skor mendekati nilai minimum. Jangkauan nilai 5 menunjukkan selisih nilai maksimum dan minimum yang kecil. Nilai minimum skor kognitif adalah 80 dan nilai maksimum skor kognitif adalah 85. Jumlah total semua skor adalah 2932. Hitung (Count) Terdapat 35 titik data dalam kumpulan data.

Table 2. Siklus 2

Siklus 2			
Deskriptif statistik	Afektif	Psikomotorok	kognitif
Mean	92,94285714	86,45714286	87,28571429
Standard Error	0,335423618	0,428683459	0,219132854
Median	93	87	87
Mode	95	86	87
Standard Deviation	1,984392886	2,536125544	1,296407447
Sample Variance	3,937815126	6,431932773	1,680672269
Kurtosis	-1,384461093	1,671567139	-0,109196023
Skewness	-0,41932781	-1,191870497	-0,397952891

Range	5	10	5
Minimum	90	80	85
Maximum	95	90	90
Sum	3253	3026	3055
Count	35	35	35
	0	0	0

Nilai afektif, bagian dari taksonomi Bloom yang berfokus pada emosi dan sikap dalam pembelajaran. Skor rata-rata dalam kumpulan data adalah sekitar 92,94, menunjukkan kecenderungan sentral data. Nilai ini, sekitar 0,34, mewakili keakuratan estimasi mean. Semakin rendah standar error menunjukkan mean yang lebih dapat diandalkan. Nilai tengah dalam kumpulan data adalah 93, yang merupakan skor yang memisahkan setengah data yang lebih tinggi dari setengah data yang lebih rendah. Skor yang paling sering muncul dalam kumpulan data adalah 95, menunjukkan puncak dalam distribusi. Deviasi Standar (Standard Deviation) Sekitar 1,98, ini mengukur penyebaran skor di sekitar mean. Deviasi standar yang lebih tinggi menunjukkan lebih banyak variabilitas dalam data. Varians Sampel (Sample Variance) Nilai ini, sekitar 3,94, adalah kuadrat dari deviasi standar dan memberikan wawasan tentang penyebaran skor. Kurtosis, Nilai negatif sebesar -1,38 menunjukkan kumpulan data bersifat platykurtic, artinya memiliki ekor yang lebih ringan dan puncak yang lebih datar daripada distribusi normal. Skewness dengan nilai -0.42, data miring ke kiri (negatively skewed), menunjukkan ekor yang lebih panjang di sisi kiri distribusi. Jangkauan (Range): Selisih antara nilai maksimum (95) dan minimum (90) adalah 5, menunjukkan penyebaran skor dalam kumpulan data. Jumlah (Count) Terdapat 35 titik data dalam kumpulan data, dengan total keseluruhan 3253.

Berdasarkan Table 3. Siklus II menyajikan statistik deskriptif untuk variabel yang terkait dengan keterampilan Psikomotor. Skor rata-rata untuk variabel ini adalah sekitar 86,46. Standar error dari mean adalah ukuran seberapa menyebar nilai-nilai dalam sampel di sekitar mean. Dalam kasus ini, nilainya sekitar 0,43. Skor median adalah 87, yang berarti setengah dari nilai berada di bawah 87 dan setengahnya di atas. Modus, yang merupakan skor yang paling sering muncul, adalah 86. Deviasi Standar (Standard Deviation), Statistik ini mengukur jumlah variasi atau penyebaran dari sekumpulan nilai. Di sini, nilainya sekitar 2,54. Varians sampel adalah ukuran penyebaran skor di sekitar mean, dihitung sebagai kuadrat dari deviasi standar. Nilainya sekitar 6,43. Kurtosis adalah ukuran "keekoran" dari distribusi probabilitas variabel acak bernilai riil. Nilai positif menunjukkan distribusi yang relatif runcing. Di sini, nilainya adalah 1,67. Skewness mengukur ketidaksimetrisan distribusi data. Nilai negatif menunjukkan bahwa distribusi miring ke kiri. Dalam kasus ini, nilainya sekitar -1,19. Jangkauan (Range), Jangkauan adalah selisih antara nilai maksimum dan minimum, yaitu 10 dalam kasus ini. Skor terendah dalam kumpulan data adalah 80 dan Skor tertinggi dalam kumpulan data adalah 90. Jumlah dari semua skor adalah 3026. Jumlah Sampel (Count), Jumlah total observasi dalam kumpulan data adalah 35 sesuai dengan jumlah siswa kelas V A SDI Maccini Sombala 1 Makassar yang mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani gerak lokomotor, non – lokomotor dan manipulative dalam permainan bola basket

Ringkasan statistik deskriptif skor nilai kognitif untuk suatu kumpulan data. Skor rata-rata dalam kumpulan data adalah sekitar 87,29. Standar error dari mean adalah ukuran seberapa menyebar nilai-nilai di sekitar mean. Nilainya sekitar 0,22, menunjukkan keandalan mean yang tinggi. Median, Nilai tengah dalam kumpulan data adalah 87, yang dekat dengan mean. Modus, Nilai yang paling sering muncul dalam kumpulan data adalah 87. Deviasi Standar (Standard Deviation): Statistik ini mengukur jumlah variasi atau penyebaran sekelompok nilai dari mean. Nilainya sekitar 1,30, menunjukkan penyebaran skor yang relatif kecil. Varians Sampel (Sample Variance) Ini adalah ukuran penyebaran titik data dalam kumpulan data. Nilainya sekitar 1,68. Kurtosis, Statistik ini menggambarkan bentuk distribusi dan menunjukkan apakah datanya berekor berat atau berekor ringan dibandingkan dengan distribusi normal. Nilai negatif (-0.11) menunjukkan distribusi yang sedikit lebih datar. Skewness, Ini mengukur ketidaksimetrisan distribusi data. Nilai negatif (-0.40) menunjukkan distribusi yang sedikit miring ke kiri.

Jangkauan (Range), Selisih antara nilai maksimum dan minimum dalam kumpulan data adalah 5. Nilai terkecil dalam kumpulan data adalah 85 dan sedangkan nilai Maksimum adalah 90. Jumlah (Sum), Jumlah total semua nilai dalam kumpulan data adalah 3055, dan Jumlah Sampel (Count), menunjukkan ada 35 titik data dalam kumpulan data.

SIMPULAN

Hasil 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 nilai Afektif adalah 66,8, Psikomotorik adalah 70,88 dan Kognitif adalah 79,8. Siklus 1 Tindakan 2, skor rata – rata nilai Afektif adalah 83,77 Psikomotorik adalah 81,71 dan Kognitif adalah 83,77. Siklus 2, skor rata – rata nilai Afektif adalah 92,94 Psikomotorik adalah 86,45 dan Kognitif adalah 87,28. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournamen 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 Tindakan 1, Siklus 1 Tindakan 2 sampai ke Siklus 2

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Arikunto, S., & Suhardjono. (2007). Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1-14.
- 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).
- Budianto, Agus Krisno. (2016). SINTAKS 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL). Malang: UMM Press
- Daryanto. (1999). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, H., Rum Binsar. (2020). Analisis Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap Motor Ability dan Hasil Belajar pada Siswa SD Negeri di Kabupaten Pinrang. In *Journal Coaching Education Sport E-ISSN* (Vol. 1, Issue 1).
- Hamalik, O. (2007). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdayama, J. (2016). Metodologi Pengajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, M. (2015). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta.Pustaka Belajar
- Isjoni. (2010). Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Jalil, J. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kartiko Kusuma Wardana, M., Putu Panca Adi, I., Gede Suwiwa (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola (Vol. 7, Issue 2).
- Lewin, K. (1945). A social-psychological approach to problems of re-education. In G. M. Murphy (Ed.), *Personality and the social group* (pp. 323-350). New York: Basic Books.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rindjin, K. 2007. Pengembangan Profesi Guru, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Edisi Khusus XXXX, ISSN 0215-8250
- Rusman. (2011). Model - model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada
- 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. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta

- Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Arikunto, S., & Suhardjono. (2007). Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1-14.
- 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).
- Budianto, Agus Krisno. (2016). SINTAKS 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL). Malang: UMM Press
- Daryanto. (1999). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, H., Rum Binsar. (2020). Analisis Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap Motor Ability dan Hasil Belajar pada Siswa SD Negeri di Kabupaten Pinrang. In *Journal Coaching Education Sport E-ISSN* (Vol. 1, Issue 1).
- Hamalik, O. (2007). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdayama, J. (2016). Metodologi Pengajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, M. (2015). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta.Pustaka Belajar
- Isjoni. (2010). Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Jalil, J. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kartiko Kusuma Wardana, M., Putu Panca Adi, I., Gede Suwiwa (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola (Vol. 7, Issue 2).
- Lewin, K. (1945). A social-psychological approach to problems of re-education. In G. M. Murphy (Ed.), *Personality and the social group* (pp. 323-350). New York: Basic Books.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rindjin, K. 2007. Pengembangan Profesi Guru, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Edisi Khusus XXXX, ISSN 0215-8250
- Rusman. (2011). Model - model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada
- 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. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, P. D. 2020. Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploitatif, Enterpretif Dan Konstruktif. Edited By Y. Suryandari. Bandung: ALFABETA.
- Syaifurahman & 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.
- Yatim Riyanto. (2010). Paradigma Baru Pembelajaran. . Jakarta: Kencana.
- Yusuf, A. Muri. (2015). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan. Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.