

1 J_PENDEKATAN SAIITIFIK MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA

by Sudirman Burhanuddin

Submission date: 26-Jun-2023 07:33AM (UTC+0530)

Submission ID: 2122603719

File name: I_88-102_-_PENDEKATAN_SAIITIFIK_MODEL_PEMBELAJARAN_KOOPERATIF.pdf (632.76K)

Word count: 6112

Character count: 36892

PENDEKATAN SAINTIFIK MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA

A SCIENTIFIC APPROACH TO COOPERATIVE LEARNING MODEL TO INCREASE LEARNING OUTCOMES DRIVING THE BALL

^{1*}Sudirman Burhanuddin,²Syahrudin,³Sahaduddin,⁴Majang

^{1*,2,4} Program Studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

³ Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Kontak koresponden: sudirmanburhanuddin@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki dalam permainan Sepak bola mini murid kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Sampelnya merupakan seluruh populasi murid kelas V berjumlah 20 orang. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus masing-masing dua pertemuan serta dirancang melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Aspek yang diamati pada proses pembelajaran yaitu spiritual, psikomotorik, afektif, dan kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase ketuntasan murid pada (Pra siklus) hanya 8 murid yang mendapat nilai kriteria cukup dengan presentase 40%, (siklus I, pertemuan 1) ada 3 murid yang mendapat nilai kriteria baik dengan presentase 15% dan 8 murid yang mendapat nilai kriteria cukup dengan presentase 40%, (siklus I, pertemuan 2) ada 2 murid yang mendapat nilai kriteria sangat baik dengan presentase 10%, ada 8 murid yang mendapat nilai kriteria baik dengan presentase 40% (siklus II, pertemuan 1) ada 6 murid yang mendapat nilai kriteria sangat baik dengan presentase 30%, ada 14 murid yang mendapat nilai kriteria baik dengan presentase 70% (siklus II, pertemuan 2) ada 16 murid yang mendapat nilai kriteria sangat baik dengan presentase 80%, ada 4 murid yang mendapat nilai kriteria baik dengan presentase 20%. Kesimpulannya, dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki dalam permainan Sepak bola mini dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkat secara signifikan.

Kata Kunci: saintifik; kooperatif; menggiring bola

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of dribbling using the instep in a mini soccer game for fifth grade students of SD Negeri 55 Kalamassang Bantaeng Regency by applying the Student Team Achievement Division (STAD) type cooperative learning model in physical education and sports. The sample is the entire population of class V students with a total of 20 people. This research includes Classroom Action Research which is carried out in two cycles. Each cycle has two meetings and is designed through four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Aspects observed in the learning process are

spiritual, psychomotor, affective, and cognitive. The results showed that the percentage of students' completeness in (Pre-cycle) was only 8 students who scored sufficient criteria with a percentage of 40%, (cycle I, meeting 1) there were 3 students who got good criteria scores with a percentage of 15% and 8 students who got good grades. enough criteria with a percentage of 40%, (cycle I, meeting 2) there are 2 students who get a very good criterion score with a percentage of 10%, there are 8 students who get a good criterion score with a percentage of 40% (cycle II, meeting 1) there are 6 students who got a very good criterion score with a percentage of 30%, there were 14 students who got a good criterion score with a percentage of 70% (cycle II, meeting 2) there were 16 students who got a very good criterion score with a percentage of 80%, there were 4 students who got a very good score good criteria with a percentage of 20%. In conclusion, it can be seen that the increase in the ability to learn dribbling using the instep in a mini soccer game by applying the STAD type cooperative learning model can increase significantly.

Keywords: *scientific; cooperative; dribble*

Pendahuluan

Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Nugroho & Rachman, 2013), peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda (Rohmansyah, 2017). Pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran berkelompok (Jaya et al., 2016), bekerjasama dalam mencapai apa yang diinginkan oleh kelompok (C. A. Saputra et al., 2018), sehingga terjadi keragaman dalam mengembangkan keterampilan sosial (Wahyudi et al., 2018) dan menjalin hubungan antar pribadi baik dilingkungan sekolah maupun diluar lingkup sekolah.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diartikan sebagai suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani dan olahraga (Sahabuddin & Hakim, 2019). Sejalan dengan hal tersebut pendidikan jasmani merupakan wadah untuk murid dapat bergerak secara aktif dimana pada usia sekolah dasar anak masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan (I. Saputra, 2015). Adapun di SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng memiliki sarana prasarana yang agak kurang memadai untuk menunjang proses pembelajaran penjas khususnya pada permainan Sepak bola, dengan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Pencapaian keberhasilan hasil belajar sesuai dengan kesepakatan pihak sekolah atau KKM yang telah ditetapkan (Stephani, 2016), maka di butuhkan peran seorang guru untuk mengarahkan peserta didik (Syahrin & Bustamam, 2017). Baik dari segi pendekatan, model pembelajaran, dan teknik yang digunakan saat proses belajar mengajar (Furqani & Wisnu, 2015).

Sepak bola adalah permainan yang dilakukan oleh dua tim berbeda, dengan komposisi pemain yang berbeda lapangan (Akhdad & Suriatno, 2018). Permainan Sepak bola melibatkan pergerakan unsur fisik, mental, motorik kasar dan motorik halus (Pratama & Nurrochmah, 2022; Sudirman et al., 2022), serta dibangun dengan kekuatan tim yang solid. Pergerakan semua unsur

tersebut dilakukan untuk menjaga pergerakan bola tetap dinamis dan melewati garis gawang (R. Saputra & Maidarman, 2007). Sepak bola itu sendiri adalah olahraga yang menggunakan bola dalam permainannya (Supriyanto et al., 2016). Akan tetapi untuk bermain Sepak bola dengan baik dan benar pemain harus dibekali dengan teknik yang baik dan benar (Giordano et al., 2019). Permainan Sepak bola terdapat beberapa teknik dasar yang dapat kita pelajari dan teknik dasar yang dikuasai oleh seorang peserta didik agar dapat bermain dengan baik (Aziz, 2020), adapun teknik yang ada pada permainan Sepak bola seperti menendang bola (*kicking ball*), menyundul bola (*heading ball*), menggiring bola (*dribbling ball*), menghentikan bola (*stopping ball*), merampas bola (*teckling ball*) (Erfayliana & Wati, 2020). Sejalan dengan penelitian ini hanya berfokus pada satu teknik yaitu teknik menggiring bola (*dribbling ball*) pada permainan Sepak bola mini. Mencapai hasil belajar menggiring bola dengan baik, dibutuhkan beberapa unsur yang dapat menunjang (Gunawan et al., 2021) dan salah satunya adalah unsur kemampuan fisik, karena dengan kemampuan fisik yang baik maka pelaksanaan teknik dasar menggiring bola dapat ditampilkan dengan baik (Setiawan et al., 2020).

Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng, khususnya pada teknik dasar menggiring bola menggunakan punggung kaki pada pembelajaran Sepak bola. Murid diharapkan aktif dalam proses pembelajaran, agar dapat mencapai keberhasilan, murid membutuhkan peranan guru pendidikan jasmani yang mampu menerapkan pembelajaran yang bersifat menarik perhatian peserta didik. Saat ini olahraga Sepak bola telah berkembang. Salah satu perkembangannya adalah adanya modifikasi permainan (Pratama & Nurrochmah, 2022) Sepak bola mini. Jenis permainan ini memiliki ciri khas dari segi ukuran lapangan, jumlah permainan, waktu permainan dan ukuran bola. Permainan Sepak bola mini memiliki aturan yang berbeda dengan permainan bola besar (Wildani & Gazali, 2020).

Penelitian ini memfokuskan pada permainan Sepak bola mini dengan pertimbangan sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Selain itu disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar kelas V. Oleh karena itu, jika dinilai dari 3 aspek yaitu psikomotorik, efektif, dan kognitif masih sangat rendah dari KKM yang ada di SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng yaitu 75. Berdasarkan observasi di kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng dari 20 Murid terdapat laki-laki 10 orang dan perempuan 10 orang. Diperoleh nilai rata – rata keseluruhan murid dari rentang 0 – 100 pada setiap aspek yaitu sikap spiritual (KI-1) = 75; sikap sosial (KI-2) = 45; pengetahuan (KI-3) = 40; dan kemampuan gerak (KI-4) = 45. Permasalahan yang ditemukan adalah pada saat pembelajaran Sepak bola mini yaitu teknik dasar menggiring bola menggunakan punggung kaki. Peneliti merencanakan perbaikan permasalahan yang ada dengan menerapkan pembelajaran pendekatan saintifik dengan model pembelajaran kooperatif *learning tipe Student Team Achievement Division (STAD)*.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat memperhatikan kelompok yang beragam (Bahriah et al., 2014). Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan kerja sama yang baik diantara berbagai peserta didik (Kikin et al., 2021) dalam rangka membangun saling percaya dan

mendukung. Pembelajaran kooperatif tipe STAD bertujuan untuk mengubah perilaku belajar peserta didik (Mustagfiri & Sudarso, 2013) dari individualistik menjadi kerja sama (Kamaruddin et al., 2022).

Penerapan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran kooperatif tipe dari 3 aspek yaitu: psikomotorik, efektif, dan kognitif dapat mengatasi masalah yang ada di sekolah (Prananda & Hadiyanto, 2019) terkhusus kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng; (1) murid mampu memahami teknik dasar menggiring bola menggunakan punggung kaki, (2) murid mampu melakukan gerakan menggiring bola dengan baik, sehingga bola bisa di kontrol dengan baik, 3) murid memperhatikan materi yang di sampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga murid mengetahui tentang menggiring bola menggunakan punggung kaki (Sembiring et al., 2020; Darma, 2021).

Perlunya menerapkan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD (Alhafiz, 2020) agar mampu mengatasi berbagai masalah yang ada pada murid kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. Bukan hanya mata pelajaran penjas saja tetapi peneliti berharap mata pelajaran lain yang memiliki masalah peningkatang hasil belajar. Sesuai observasi awal peneliti menilai bahwa terdapat masalah yang ditemukan dalam hal hasil belajar terkhusus permainan Sepak bola dalam mata pelajaran penjas, sehingga peneliti tertarik untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran Sepak bola mini dalam hal peningkatang hasil belajar teknik dasar menggiring bola menggunakan punggung kaki.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan penelitian tindakan kelas, peneliti dapat mencermati peserta didik dengan menggunakan model atau metode pembelajaran tertentu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan ini sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu dalam bentuk rangkaian siklus kegiatan dengan cara pelaksanaan meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dengan demikian perkembangan dalam suatu proses pembelajaran atau kegiatan dapat terpantau.

Subjek dalam penelitian ini adalah Murid sekolah dasar kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini analisis yang dilakukan dalam mengolompokkan data yang diperoleh melalui observasi. Observasi kemudian di presentasikan, setelah itu untuk ketuntasan belajar dihitung dengan menggunakan statistic sederhana. Menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : Σ = Jumlah

P =Presentasi

Penelitian ini dikatakan berhasil jika semua Murid kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan di sekolah, KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan di SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng dengan Nilai yang ditetapkan = 75.

Hasil**Observasi Awal**

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti bersama kolaborator mengadakan Observasi Awal untuk mengetahui kondisi awal murid kelas V mengenai materi Sepak bola mini khususnya menggiring bola menggunakan punggung kaki Murid kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng sebelum diberi penerapan pada saat penelitian.

Tabel 1. Hasil Data Observasi Awal

No.	Rentang Skor	F	%	Nilai	Bobot	Predikat
1	52,00 – 58,00	0	0,0	A	4	Sangat Baik
2	46,00 – 51,99	0	0,0	B	3	Baik
3	37,00 – 45,99	8	40,0	C	2	Cukup
4	31,00 – 36,99	9	45,0	D	1	Kurang
5	< 31,00	3	15,0	E	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel disimpulkan bahwa dari 20 murid Terdapat 8 murid dengan persentase 40% yang memperoleh nilai C dengan keterangan “Cukup”. Terdapat 9 murid dengan persentase 45% yang memperoleh nilai D dengan keterangan “Kurang”. Terdapat 3 murid dengan persentase 15% yang memperoleh nilai E dengan keterangan “Sangat Kurang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 20 murid secara keseluruhan memperoleh nilai D dengan bobot 1,15. Dan ketuntasan murid secara keseluruhan diperoleh 49,05 belum mencapai nilai KKM 75 yang diterapkan.

Maka dari itu, peneliti akan menerapkan perlakuan pada hasil belajar¹⁷ pada Murid kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng dengan cara **mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran Kooperatif Learning dengan Tipe STAD** pada pembelajaran Sepak bola mini yaitu menggiring¹⁵ la menggunakan punggung kaki. Penelitian ini dirancang 2 pertemuan dalam 1 siklus dan **setiap siklusnya memiliki tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.**

Siklus I (Pertemuan 1)**Tabel 2. Hasil Data Siklus I (Pertemuan 1)**

No.	Rentang Skor	F	%	Nilai	Bobot	Predikat
1	52,00 – 58,00	0	0%	A	4	Sangat Baik
2	46,00 – 51,99	3	15%	B	3	Baik
3	37,00 – 45,99	8	40%	C	2	Cukup
4	31,00 – 36,99	4	20%	D	1	Kurang
5	< 31,00	5	25%	E	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil belajar mengiring bola menggunakan punggung kaki Murid Kelas V. SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. dari 20 murid terdapat 3 murid dengan persentase 15% yang memperoleh nilai B dengan keterangan “Baik”. Terdapat 8 murid dengan persentase 40% yang memperoleh nilai C dengan keterangan “Cukup”. Terdapat 4 murid dengan persentase 20% yang memperoleh nilai D dengan keterangan “Kurang”. Terdapat 5 murid dengan persentase 25% yang memperoleh nilai E dengan keterangan “Sangat Kurang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 20 murid secara keseluruhan memperoleh nilai D dengan bobot 1,4. Dan ketuntasan murid secara keseluruhan diperoleh 51,12 belum mencapai nilai KKM 75 yang diterapkan sehingga dapat dikatakan “Tidak Tuntas”.

Siklus I (Pertemuan 2)**Tabel 3. Hasil Data Siklus I (Pertemuan 2)**

No.	Rentang Skor	F	%	Nilai	Bobot	Predikat
1	52,00 – 58,00	2	10%	A	4	Sangat Baik
2	46,00 – 51,99	8	40%	B	3	Baik
3	37,00 – 45,99	10	50%	C	2	Cukup
4	31,00 – 36,99	0	0%	D	4	Kurang
5	< 31,00	0	0%	E	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel 6. di atas menunjukkan bahwa hasil belajar mengiring bola menggunakan punggung kaki Murid Kelas V. SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng, dari 20 murid terdapat 2 murid dengan presentase 10% yang memperoleh skor 52 dengan nilai A dengan keterangan “sangat baik”. terdapat 8 murid dengan persentase 40% yang memperoleh skor 46-51 dengan nilai B dengan keterangan “Baik”. Terdapat 10 murid dengan persentase 50% yang memperoleh skor 41-45 dengan nilai C dengan keterangan “Cukup”. Sehingga dapat di simpulkan bahwa penguasaan murid secara keseluruhan memperoleh nilai C dengan bobot 2,6. Dan ketuntasan murid secara keseluruhan memperoleh total skor 78,62 suda mencapai nilai KKM 75 sehingga sudah dapat dikatakan “Tuntas”.

Siklus II (Pertemuan 1)

Tabel 4. Hasil Data Siklus II (Pertemuan 1)

No.	Rentang Skor	F	%	Nilai	Bobot	Predikat
1	52,00 – 58,00	6	30%	A	4	Sangat Baik
2	46,00 – 51,99	14	70%	B	3	Baik
3	37,00 – 45,99	0	0%	C	2	Cukup
4	31,00 – 36,99	0	0%	D	1	Kurang
5	< 31,00	0	0%	E	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel, menunjukkan bahwa hasil belajar mengiring bola menggunakan punggung kaki Murid Kelas V. SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. dari 20 murid terdapat 6 murid dengan presentase 30% yang memperoleh skor 53-56 dengan nilai A dengan keterangan “sangat baik”. Terdapat 14 murid dengan persentase 70% yang memperoleh skor 47-50 dengan nilai B dengan keterangan “Baik”. Sehingga penguasaan murid secara keseluruhan memperoleh nilai B dengan bobot 3,3. Dan ketuntasan murid secara keseluruhan diperoleh total skor 87,15 sudah mencapai nilai KKM 75 sehingga dapat dikatakan “Tuntas”.

13

Siklus II (Pertemuan 2)

Tabel 5. Hasil Data Siklus II (Pertemuan 2)

No.	Rentang Skor	F	%	Nilai	Bobot	Predikat
1	52,00 – 58,00	16	80%	A	4	Sangat Baik
2	46,00 – 51,99	4	20%	B	3	Baik
3	37,00 – 45,99	0	0%	C	2	Cukup
4	31,00 – 36,99	0	0%	D	1	Kurang
5	< 31,00	0	0%	E	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel, menunjukkan bahwa hasil belajar mengiring bola menggunakan punggung kaki Murid Kelas V. SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. dari 20 murid terdapat 16 murid dengan presentase 80% yang memperoleh skor 52-57 dengan nilai A dengan keterangan “sangat baik”. Terdapat 4 murid dengan persentase 20% yang memperoleh skor 50-51 dengan nilai B dengan keterangan “Baik”. Sehingga penguasaan murid secara keseluruhan memperoleh nilai B dengan bobot 3,8. Dan ketuntasan murid secara keseluruhan diperoleh 91,29 menunjukkan bahwa sudah mencapai nilai KKM 75 sehingga dapat dikatakan “Tuntas”.

Pembahasan

Kendala utama yang dihadapi selama siklus I (pertemuan 1) dalam proses pembelajaran yaitu masih ada 5 murid yang tidak hadir mengikuti pembelajaran atau alfa tampa ada pemberitahuan, kurangnya kemauan diri murid dalam membaca buku paket saat mengikuti proses pembelajaran sehingga murid kurang mengetahui pelaksanaan atau cara mengiring bola menggunakan punggung kaki. Berdasarkan kendala yang ditemukan pada siklus I pertemuan 1

yaitu, murid kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggiring bola menggunakan punggung kaki. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Gede Yogi Saputra, 2021). Kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yaitu kurangnya minat murid sehingga menimbulkan ketidaktertarikan murid terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Minat belajar sangat mutlak diperlukan dalam proses pembelajaran karena akan mendorong semangat rasa ingin tahu serta membangkitkan semangat murid dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengarahkan murid pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Suhartoyo et al., 2019). Membangkitkan semangat minat belajar dapat menghasilkan hasil belajar murid. Permasalahan yang ditemukan selama siklus I (pertemuan 1) yaitu kurangnya minat murid dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar murid masih kurang/belum ada yang mencapai nilai KKM=75 yang diterapkan dari setiap item penilaian.

Berdasarkan pemaparan siklus I (pertemuan 2) dari seluruh aspek penilaian menunjukkan bahwa masih ada item penilaian yang belum mencapai nilai KKM=75 yang diterapkan sehingga peneliti perlu melanjutkan ketahap pertemuan selanjutnya. Selama proses pembelajaran berlangsung sebagian besar murid menunjukkan sudah mulai semangat dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi masih terdapat kendala yang ditemui yaitu sebagian murid kurang aktif dalam mengikuti diskusi dalam kelompoknya atau menhiraukan arahan ketua kelompoknya karena sebagian murid belum fokus apa yang dibahas dalam kelompoknya mengenai cara menggiring bola menggunakan punggung kaki. Melihat hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa fokus dan keaktifan murid sangat perlu dalam mengikuti proses pembelajaran baik fokus mengamati dan aktif diskusi dalam kelompok maupun aktif melakukan menggiring bola menggunakan punggung kaki.

Keaktifan belajar peserta didik dapat diklasifikasi dalam beberapa kelompok yaitu: (1) visual: Membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pemeran, dan mengamati cara orang lain bekerja atau bermain, (2) Lisan: Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawan cara, diskusi, dan intrupsi, (3) Mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan suatu permainan, mendengarka radio, dan (4) Emosional: Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain (E. Prasetyo et al., 2019). Kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan *overlap* satu sama lain. Keaktifan murid dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang yang dicapai. Adanya masalah kurang aktifnya sebagian murid menyebabkan item penilaian psikomotorik memperoleh nilai 65,83. Belum mencapai nilai KKM=75 yang diterapkan.

Berdasarkan mengamatan pemaparan sebelumnya dari siklus I peneliti masih menemukan aspek penilaian psikomotorik (KI-4) belum mencapai nilai KKM 75 yang diterapkan diakibatkan karena masih ada kendala yang ditemukan seperti LCD masi belum dioperasikan karena terkendala kabel sambungan. dengan disiapkanya berupa LCD mampu mengatasi apa yang menjadi kendala dipertemuan siklus I (pertemuan 2) yaitu kurang aktifnya murid dan tidak

fokusnya murid dalam menyimak dan apa yang disampaikan oleh ketua kelompoknya atau guru tentang cara menggiring bola menggunakan punggung kaki dan diharapkan adanya media LCD ini mampu membuat pembelajaran lebih bervariasi dan mampu membuat murid lebih aktif dan fokus apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Maka karena itu peneliti perlu melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki.

Memasuki tahap siklus II ini berdasarkan pada kendala yang dialami selama siklus I yaitu masalah keaktifan murid dan kefokusannya murid dalam mengikuti proses pembelajaran menggiring bola menggunakan punggung kaki adalah menyebabkan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki masih rendah atau tidak mencapai nilai KKM=75 yang diterapkan di sekolah SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. Sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan menyiapkan berupa media LCD agar pembelajaran lebih bervariasi dan mampu memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Dan LCD ini mampu memberikan berupa gambar, video yang menampilkan video tentang menggiring bola menggunakan punggung kaki, dengan adanya LCD ini dapat lebih menarik minat murid mengikuti proses pembelajaran dan memusatkan perhatian murid dalam mengikuti proses pembelajaran bukan hanya itu saja tapi juga mampu mengaktifkan keaktifan murid dalam berdiskusi dalam kelompoknya mengenai menggiring bola menggunakan punggung kaki.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Manfaat media pengajaran dalam proses mengajar yaitu: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Dan (3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran, dan (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Prasetyo & Sunarti, 2016; (Kadek Yogi Parta, 2016).

Media sangat penting digunakan seperti LCD dalam menunjang untuk meningkatkan hasil belajar, apalagi murid sekarang sudah mulai mengenal media berupa handphone yang sangat menyita perhatian murid di zaman ini. Berdasarkan teori tersebut, selama proses pembelajaran berlangsung di siklus II (pertemuan 1) terlihat perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran yaitu perhatian murid sudah terarah dan fokus terhadap apa yang ditampilkan oleh media LCD berupa video cara menggiring bola menggunakan punggung kaki dan murid juga mulai aktif dalam berdiskusi kelompok. Dan perubahan yang signifikan yaitu meningkatnya nilai hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki dengan memperoleh nilai keseluruhan item penilaian yaitu = 87,15 menunjukkan bahwa sudah mencapai nilai KKM= 75 yang diterapkan. Berdasarkan pemaparan tersebut menunjukkan bahwa dari seluruh aspek penilaian diatas sudah mencapai nilai KKM=75 sehingga nilai yang diperoleh secara keseluruhan untuk

siklus II (pertemuan 2) yaitu = 87,15 menunjukkan bahwa sudah mencapai nilai KKM= 75 yang diterapkan.

Siklus II (pertemuan 2) ini peneliti sudah tidak memiliki kendala yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk pertemuan siklus II (pertemuan 2) ini hanya beberapa murid yang perlu lebih mengenal lagi cara menggiring bola menggunakan punggung kaki terkhusus item penilaian psikomotorik agar¹² murid bisa melakukan menggiring bola menggunakan punggung kaki dengan benar. Proses penguasaan materi pembelajaran atau keterampilan tertentu memang memerlukan pengulangan. Tidak adanya pengulangan mengakibatkan informasi atau pesan dalam pembelajaran tidak akan bertahan lama dalam ingatan informasi tersebut mudah dilupakan. Upaya mengulang informasi dapat dilakukan dengan cara atau media yang sama¹⁴ misalnya membaca buku dua sampai tiga kali atau kaset diputar dengan berulang-ulang. Penilaian psikomotorik dilakukan oleh pendidik melalui pengamatan terhadap pengembangan psikomotorik peserta didik. Mata pelajaran yang berkaitan dengan psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan yang menekankan pada gerakan reaksi-reaksi fisik dan keterampilan tangan.

Berdasarkan pengamatan dan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh kemampuan baru murid perlu adanya pengamatan berulang-ulang yang dilakukan baik penguasaan materi ataupun penguasaan keterampilan motorik sehingga apa yang diinginkan sesuai yang diharapkan. Sesuai apa yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki sudah tercapai berdasarkan pengamatan dan hasil yang dicapai.¹³

Berdasarkan uraian setiap aspek di atas untuk siklus II (pertemuan 1 dan 2) menunjukkan bahwa hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki Murid Kelas V. SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. dari 20 murid terdapat 16 murid dengan presentase 80% yang memperoleh skor 52-57 dengan nilai A dengan keterangan “ sangat baik”. terdapat 4 murid dengan persentase 20% yang memperoleh skor 50-51 dengan nilai B dengan keterangan “Baik”. Sehingga penguasaan murid secara keseluruhan memperoleh nilai B dengan bobot 3,8. Dan ketuntasan murid secara keseluruhan diperoleh 91,29 menunjukkan bahwa sudah mencapai nilai KKM 75 yang dite¹¹kan sehingga dapat dikatakan “ Tuntas”.

Berdasarkan pengamatan dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki murid kelas V¹⁰ SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. Hasil belajar mengemukakan bahwa hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu: (1) Faktor Internal (Faktor dari dalam peserta didik); Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologi berkaitan dengan jasmani peserta didik, sedangkan Aspek Psikologis berhubungan dengan rohaniah peserta didik. Aspek-aspek dalam ranah psikologi, yaitu intelegensi peserta didik, sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik, dan motivasi peserta didik. (2) Faktor eksternal (faktor dari luar

peserta didik); Faktor eksternal berarti kondisi lingkungan disekitar peserta didi. Faktor eksternal terdiri atas dua aspek, lingkungan sosial (lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga) dan lingkungan nonsosial. Dan (3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*); Jenis upaya belajar peserta didik meliputi strategi dan metod¹⁹ yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar tentang mata pelajaran tertentu (Rozi et al., 2021).

Hasil belajar adalah perubahan- perubahan yang terjadi dalam diri murid baik perubahan yang lebih baik dan tampak nyata terhadap suatu atau kelompok ataupun individu (Haris, 2016). Dimana individu tersebut telah melaksanakan proses pembelajaran atau memiliki pengalaman belajar sebagai hasil dari pengetahuan yang diperoleh (Puspitasari, 2018). Perubahan perilaku tersebut mencakup berbagai aspek baik dari aspek Afektif, aspek Kognitif, dan aspek psikomotorik dan kemudian di terapkan dalam kehidupan sehari- hari (Kadry et al., 2021). Berawal dari tujuan dasar pendidikan yaitu mengubah seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu dengan melalui proses belajar sehingga apa yang menjadi tujuan dasar pendidikan bisa terwujud melauai belajar (Bahriah et al., 2014), sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam hal tersebut (Mustagfiri & Sudarso, 2013).

Berdasarkan pengamatan uraian diatas dan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran pendekatan saintifik dengan model pembelajaran koop²¹atif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan hasil (Aji & Tuasikal, 2020) menggiring bola menggunakan punggung kaki pada Sepak bola mini dapat dikatakan telah berhasil. Hal ini sekaligus memberikan gambaran bahwa penerapan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran kooperatif *learning tipe STAD* (Darma, 2021) merupakan model pembelajaran yang efektif dan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan (Gunawan et al., 2021) terutama pada pembelajaran Sepak bola mini dalam melakukan teknik menggiring bola menggunakan punggung kaki (Sukmawan & Sudarso, 2013).

Berdasarkan penjelasan diatas⁴ mengenai penilaian seluruh aspek dapat disimpulkan bahwa dari 20 jumlah siswa kelas V yang melakukan teknik menggiring bola menggunakan punggung kaki dengan penilaian aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Artinya hasil dari nilai rata-rata siswa diatas yang berjumlah 20 orang sudah mencapai nilai yang telah ditentukan (KKM=75). Jadi, semua murid kelas V yang melakukan teknik menggiring bola menggunakan punggung kaki pada Sepak bola mini sudah mampu melakukan gerakan tersebut dengan baik dan benar.

Kesimpulan

Penelitian selama siklus I dari⁶ 20 murid kelas V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng. t⁶ dapat 2 murid yang memperoleh skor 4 dengan nilai A “baik sekali” (10%) dan 8 murid yang memperoleh skor 3 dengan nilai B.”baik” (40%). Berdasarkan pengamatan dan refleksi selama siklus I, nilai hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki murid V SD Negeri 55 Kalamassang Kabupaten Bantaeng belum mencapai

nilai KKM = 75 yang diterapkan. Dengan demikian penelitian ini perlu dilanjutkan ke tahap siklus berikutnya yaitu siklus II.

Penelitian selama siklus II dari 20 murid kelas V SD Negeri 55 Kalammassang Kabupaten Bantaeng. terdapat 16 murid yang memperoleh skor 4 dengan nilai A “sangat baik” (80%) terdapat 4 murid yang memperoleh skor 3 dengan nilai B “ baik” (20 %). Berdasarkan pengamatan dan refleksi selama siklus II, nilai hasil belajar keseluruhan dari 20 murid menggiring bola menggunakan punggung kaki murid V. SD Negeri 55 Kalammassang Kabupaten Bantaeng telah mencapai nilai KKM = 75 yang diterapkan. Dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke tahap siklus berikutnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki murid dapat meningkat dengan mengimplementasi pendekatan saintifik dengan model belajar *kooperati learning tipe STAD* murid kelas V. SD Negeri 55 Kalammassang Kabupaten Bantaeng..

Referensi

- Aji, F. W., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pembelajaran Dasar Dribbling Sepak bola dengan Pendekatan Kooperatif Team Games Tournament pada Siswa. *JPOK, Universitas Negeri Surabaya*, 8(3), 17–28.
- Akhmad, N., & Suriatno, A. (2018). Analisis Keterampilan Dasar Sepak Bola Pemain Klub Bima Sakti. *JUPE, Jurnal Pendidikan Mandala*, 3(3), 10–27.
- Alhafiz, M. F. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribbling Sepak Bola melalui Pendekatan Kooperatif Metode Teams Games Tournaments (TGT) Siswa Kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru. *Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru*.
- Aziz, O. A. (2020). Penerapan Model Taktis dalam Permainan Sepak Bola Guna Meningkatkan Keterampilan Bermain. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(3), 24–28.
- Bahriah, Danial, M., & Pratiwi, D. eka. (2014). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan Scientific untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 MAN Pangkep (Materi Pokok Kelarutan, Hasil Kali Klarutan dan Koloid). *Jurnal Cheima*, 15(1), 94–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.35580/chemica.v15i1.4612>
- Darma, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Passing Permainan Sepak bola Melalui Student Team Achievement Division (STAD) di Kelas X SMA Negeri 1 Batu Hampar Kabupaten Rokan Hilir. *Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru*.
- Erfayliana, Y., & Wati, O. K. (2020). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Sepak bola Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–166.
- Furqoni, R. S., & Wisnu, H. (2015). Peranan Guru Pendidikan Jasmani dalam Pembelajaran Pendidikan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP) Se Subrayon 06 Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 249–253.
- Gede Yogi Saputra, R. M. A. (2021). Minat Siswa Kelas VII dan VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 17–25.
- Giordano, L., Federici, A., Valentini, M., & D’elia, F. (2019). Dribbling in football: Confronting learning theories. *Journal of Human Sport and Exercise*, 14(Proc2), S228–S232. <https://doi.org/10.14198/jhse.2019.14.Proc2.10>

- Gunawan, A., Dlis, F., & Lubis, J. (2021). Learning Methods and Motivation Towards Learning Outcomes of Soccer Games. *Atlantis Press; Proceedings of the 1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)*, 35(Icssht 2019), 158–161. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.210130.032>
- Haris, I. N. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap sikap tanggung jawab. *BIOMARTIKA: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 2(1), 2461–3961.
- Jaya, M. S., Rai, I. W., & Suwiwa, I. G. (2016). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *E-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–12.
- Kadek Yogi Parta, L. P. S. W. (2016). Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8932>
- Kadry, R. H., Hidayat, A. S., & Setiawan, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Terhadap Keterampilan Passing Sepak bola. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(April), 126–134.
- Kamaruddin, I., Kamidi, L., Yasriudin, & Rahmat, A. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 MAJENE. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 312–321.
- Kikin, S., Lutfiyatul, H., Suraya, & Syaharuddin. (2021). Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division: Sebuah Meta-Analisis. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 1–6.
- Mustagfiri, & Sudarso. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) terhadap Hasil Belajar Materi Passing Bola pada Permainan Sepak Bola (Studi pada Siswa Kelas X SMK Al Azhar Menganti Gresik). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(3), 627–632.
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). The Effect of Copperative Learning Models of Stad Type on Class V Sciensi Learning Learning SD. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(2), 47–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/ijeds.v1i2.119>
- Prasetyo, E., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kelas III SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 76–82.
- Prasetyo, I. D., & Sunarti. (2016). Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling Belakang Melalui Media Video. *Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling Belakang Melalui Media Video*, 12(1), 5–10.
- Pratama, D. N., & Nurrochmah, S. (2022). Survei Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 2(9), 430–439. <https://doi.org/10.17977/um062v2i92020p430-439>
- Puspitasari, W. D. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Cakrawala*

- Pendas*, 4(2), 58. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1100>
- Rohmansyah, N. A. (2017). Pendidikan Jasmani dan Olahraga Sebagai Media Pengembangan Karakter Siswa. *Jurnal PENJAKORA*, 4(1), 38–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/penjakora.v4i1.11752>
- Rozi, F., Rahma Safitri, S., Latifah, I., & Wulandari, D. (2021). Tiga Aspek dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 239. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3220>
- Sahabuddin, & Hakim, H. (2019). Peningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli dengan Pembelajaran Kooperatif. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 43–45.
- Saputra, C. A., Sunardi, & Waluyo. (2018). Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kompetensi Lompat Jauh Gaya Melenting pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Surakarta Tahun Ajar 2016/2017. *Repository Institutional, Universitas Sebelas Maret*.
- Saputra, I. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 28–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jik.v14i2.6112>
- Saputra, R., & Maidarman. (2007). Studi Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola. *Teknik Dasar Sepak bola*, c, 32. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/patriot.v1i1.43>
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan Kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain Sepak Bola siswa tunarungu. *Edu Sportivo*, 1(2), 128–140. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)
- Setiawan, A., Yudianta, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513>
- Stephani, M. R. (2016). Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Higher Order Thinking Melalui Gaya Mengajar Guided-Discovery pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 34–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.10911>
- Sudirman, Syahrudin, & Sahabuddin. (2022). Tingkat Keterampilan Gerak Dasar Sepak bola Pada Siswa SMA Negeri 2 Majene. *JOKER, Jurnal Olahraga Kebugaran dan Rehabilitasi*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/joker.v2i1.6479>
- Suhartoyo, T., Rilastiyo, D., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., Listiadi, A. D., & Hidayat, R. (2019). Physical activity journal. *Physical Activity Journal*, 1(2011), 51–60.
- Sukmawan, A., & Sudarso. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Materi Menggiring Bola pada Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Tanwir Surabaya). *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 01(3), 575–579.
- Supriyanto, E., Koestoro, B., & Djasmi, S. (2016). Pengaruh Pendekatan Teknis dan Taktis Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Permainan Sepak Bola pada Siswa SMPN 1 Kotabumi. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 1–10.
- Syahrin, A., & Bustamam, A. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Karakter Siswa Pada MTs Se-Banda Aceh Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Ilmiah*

- Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(2), 76–91.
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>
- Wildani, L., & Gazali, N. (2020). Model Kooperatif Teams Game Tournaments: Apakah dapat Meningkatkan Keterampilan Belajar Dribbling Sepak bola. *Edu Sportivo*, 1(1), 25–32. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5637](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5637).

1 J_PENDEKATAN SAITIFIK MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.uns.ac.id Internet Source	2%
2	megarosyadi33.blogspot.com Internet Source	2%
3	adoc.pub Internet Source	2%
4	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1%
5	kumparan.com Internet Source	1%
6	Wirda Linda. "Pengaruh Metode Collaborative Learning terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi", Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP), 2019 Publication	1%
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%

8	Dahlan Dahlan, Hikmad Hakim, Nukhrawi Nawir, A. Atsam. "EFEK LATIHAN ZIG – ZAG RUN DAN LATIHAN BOOMERANG RUN TERHADAP KETERAMPILAN MENGGIRING BOLA DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA", Jambura Journal of Sports Coaching, 2022 Publication	1 %
9	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
10	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1 %
11	conferences.unusa.ac.id Internet Source	1 %
12	dinamikapendidikandisekolah.blogspot.com Internet Source	1 %
13	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	1 %
14	www.slideshare.net Internet Source	1 %
15	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source	1 %
16	sce-journal.sport-excell.com Internet Source	1 %
17	ojs.mahadewa.ac.id Internet Source	1 %

18	muassis.journal.unusida.ac.id Internet Source	1 %
19	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
20	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
21	I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma. Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran, 2018 Publication	<1 %
22	media.neliti.com Internet Source	<1 %
23	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
24	www.senkeit.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 17 words

Exclude bibliography On