

Pengaruh Model Pembelajaran *jigsaw* Dan *Problem based learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Kelas X SMA Negeri 1 Sukamara

Robbiansyah

Robbiansyah993@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study plans to investigate the learning results of understudy ball with an issue based learning model. This quantitative exploration was directed as two gatherings of tests previously, then after the fact. The exploration test was 30 understudies of grade X Social Examinations 2 and class X Social Investigations 3. In order to conduct the study's analysis, prerequisite tests of normality and homogeneity were utilized. The consequences of the exploration acquired data that the jigsaw model and issue based learning class X Social Investigations 2 after the use of the learning model arrived at the midpoint of 85.5%, while before the use of the center worth learning model 74.5%. Class X Social Studies 3 after the 85 percent middle value learning model was used and before the 75.3% model was used. The consequences of the pretest and posttest t-count of 18.8 then the normal aftereffects of the pretest and posttest there is a distinction of - 10.6 and a sig (2-followed) worth of .000 consequently class X IPS 2 impacts jigsaw learning and issue based learning. The average difference between the pretest and posttest results was -9,700, and the sig (2-tailed) value was,000. The results of the t test were - 18,012. Using the jigsaw learning model and problem-based learning, it was concluded that students in class X IPS SMAN 1 Sukamara improved their basketball learning outcomes, and the jigsaw learning method and problem-based learning had an impact on the students' basketball learning outcomes.

Keywords *Jigsaw, Problem based learning, Basketball Learning Outcomes.*

Abstrak

Rendahnya nilai beberapa siswa pada pembelajaran olahraga terutama dimateri gerakan dasar bola basket yaitu *lay up shoot* yang masih dibawah KKM. Penelitian ini bertujuan menganalisis hasil belajar bola basket siswa dengan model pembelajaran *problem based learning*. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan bentuk dua kelompok tes sebelum dan sesudah. Sampel penelitian adalah siswa kelas X IPS 2 sebanyak 30 siswa dan kelas X IPS 3. Uji prasyarat normalitas dan homogenitas digunakan dalam analisa penelitian ini..Hasil riset diperoleh informasi bahwa *jigsaw* model dan *problem based learning* kelas X IPS 2 sesudah dilakukan penerapan model pembelajaran rata-rata 85,5%, sedangkan sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran nilai tengah 74,5%. Kelas X IPS 3 sesudah dilakukan penerapan model pembelajaran nilai tengah 85% dan sebelum penerapan 75,3%. Hasil t hitung pretest dan posttest sebesar 18,8 kemudian hasil rata-rata pretest dan posttest terdapat selisih perbedaan sebesar -10,6 dan nilai sig (2-tailed) ,000 dengan demikian kelas X IPS 2 ada pengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning*. Hasil t hitung pretest dan posttest -18.012 kemudian hasil rata-rata pretest dan posttest selisih perbedaan -9,700 dan nilai sig (2-tailed) ,000. Disimpulkan bahwa ada peningkatkan hasil belajar bola basket menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan *Problem based learning* pada kelas X IPS SMAN 1 Sukamara dan Terdapat pengaruh metode pembelajaran *jigsaw* yang dipadukan prolem based learning terhadap hasil belajar basket siswa X IPS SMAN 1 Sukamara.

Kata kunci: *Jigsaw, Problem based learning, Hasil Belajar Bola Basket.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa terletak pada kualitas pendidikannya, dan keberhasilan suatu bangsa terletak pada kualitas kemanusiaannya yang berkualitas. Untuk membentuk sifat-sifat kemanusiaan yang luhur, tidak ada jalan lain selain pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal terpenting bagi suatu negara untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan merupakan alat untuk mendidik anak, oleh karena itu pendidikan jasmani, olah raga dan keterampilan merupakan alat untuk mengembangkan generasi muda agar kelak dapat mengambil keputusan yang terbaik mengenai aktivitas jasmani yang dilakukannya dan menjalani hidup **sehat** sepanjang hidupnya. Kehidupan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek jasmani, mental, dan sosial siswa melalui berbagai kegiatan olahraga (Indra, 2019).

Pada pembelajaran jasmani, satu cabang olahraga yang dipelajari adalah permainan bola besar basket. Permainan olahraga tim yang melibatkan dribbling, passing, shooting, dan pergerakan strategis di lapangan merupakan bola basket. Selain itu, pembelajaran bola basket juga memberikan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan siswa (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Melalui pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, fleksibilitas, dan ketahanan tubuh. Selain itu, pembelajaran bola basket juga mengajarkan keterampilan kerjasama, komunikasi, kepemimpinan, dan *fair play*. Dengan demikian, melalui pendidikan jasmani dan pembelajaran bola basket, siswa dapat mengembangkan keterampilan fisik dan sosial berdampak terhadap masa depan siswa (Permatasari et al., 2020).

Pada pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif salah satunya model jigsaw. Metode ini melibatkan kerja sama antara siswa dalam memecahkan masalah atau tugas dari guru pengampu. Dalam pembelajaran jigsaw, kelompok kecil dibentuk dari siswa dengan beberapa anggota. Selain itu, pembelajaran jigsaw juga mendorong kerjasama, komunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial siswa. Hal ini karena anak harus bekerja sama dengan kelompok lain, saling berbagi pengetahuan, dan mendukung satu sama lain dalam mempelajari materi. Dengan demikian, metode pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan proses

pembelajaran dalam pendidikan jasmani (Nopiyanto & Raibowo, 2020).

Pendekatan pembelajaran *problem based learning* dalam pendidikan jasmani merupakan metode yang terfokus pada pemecahan masalah dalam konteks aktivitas fisik. Dalam pembelajaran *problem based learning*, siswa akan diberikan sebuah masalah dalam konteks aktivitas fisik yang relevan dengan kehidupan mereka. Kemudian akan diberikan kebebasan untuk mencari solusi atas masalah tersebut melalui pengumpulan informasi, analisis, dan pemecahan masalah secara kreatif. Pendekatan ini dianggap mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi dalam pembelajaran (Dewi et al., 2020). Siswa juga akan belajar mengambil keputusan yang tepat, mengelola waktu, dan bekerja dalam tim. Pada konteks pendidikan jasmani, pendekatan *problem based learning* dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas fisik, seperti permainan olahraga, senam, dan kegiatan luar ruangan. Misalnya, siswa dapat diberikan sebuah masalah yang terkait dengan strategi dalam permainan olahraga. Mereka kemudian diharapkan untuk menganalisis masalah tersebut, mencari solusi yang tepat, dan mengembangkan strategi yang efektif dalam permainan (Fatima et al., 2021).

Didukung dari hasil penelitian terdahulu bahwasanya model jigsaw dan *problem based learning* dalam pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar. Hasil penelitian Sriyatin *et al* (2018) Ketika model jigsaw digunakan pada siklus I dan II, ketuntasan meningkat menjadi 57%, dan pada siklus II, ketuntasan mencapai 77%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mengungkapkan ketidaklengkapan siswa dalam pembelajaran jasmani sebesar 40% pada kondisi awal atau hasil sebelumnya. Sedangkan penelitian Dupri *et al* (2020) diperoleh informasi riset bahwa hasil belajar mahasiswa Pendidikan jasmani mampu ditingkatkan melalui model PBL.

Dari hasil observasi diperoleh nilai ulangan harian dan nilai praktek 30 siswa masih ditemukan sekitar 20 orang dengan nilai rata-rata 75,7 sedangkan ketetapan nilai minimum untuk Mata pelajaran PJOK yaitu 77. Masih banyaknya siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran bola basket dan masih banyak pula ditemukan guru dengan metode pembelajarannya hanya menggunakan metode penyampaian teori saja namun tidak melakukan praktiknya langsung dan siswa dominan melakukan pembelajaran secara individual dari pada belajar berkelompok sehingga siswa belum mengerti secara langsung dan saat adanya penilaian atau praktek lapangan hasil nilai

yang di dapatkan belum memenuhi KKM.

Hal ini mengindikasikan perlunya sentuhan guru pada pembelajaran guna mengembangkan keterampilan bola basket untuk siswa. Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran fisik, dan pemahaman konsep-konsep penting dalam bidang olahraga dan kegiatan fisik kepada siswa. Disini guru diharapkan menjadikan kelas yang aman, inklusif, dan mendukung bagi semua siswa. Selanjutnya guru menjadi narahubung dan memfasilitasi antara siswa dengan sumber daya pembelajaran yang tersedia. Guru harus mampu menyediakan materi pelajaran yang relevan, menarik, dan menantang sebagaimana dengan kebutuhan siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, seperti penggunaan teknologi atau variasi metode pembelajaran, guna meninggikan antusias belajar aktivitas fisik (Rohmansyah, 2017).

Berdasarkan uraian masalah dan didukung hasil penelitian terdahulu, metode belajar jigsaw dan *problem based learning* dirasa berhasil meningkatkan keterampilan bermain bola basket. Peneliti memiliki inisiasi riset dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *jigsaw* Dan *Problem based learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Kelas X SMA Negeri 1 Sukamara”. Diharapkan riset ini menjadi sumber evaluasi dan mampu memperbaiki kualitas belajar Pendidikan jasmanin di SMA Negeri 1 Sukamara.

METODE PENELITIAN

Studi ini menyelidiki antar variabel yang berbeda, menganalisis hasil pengukuran untuk memastikan tingkat pengaruh antar variabel. Variabel bebas (X) meliputi pembelajaran jigsaw dan *problem based learning*, sedangkan variabel terikat (Y) berkaitan dengan hasil belajar bola basket. Rancangan desain riset dirumuskan berikut ini.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Peretest	Treatment	Posttest	Kuesioner
X IPS 1	Q1	X1	Q1	Y1
X IPS 2	Q2	Y2	Q2	Y2

Keterangan :

- Q1 : Nilai Pretest
- Q2 : Nilai Posttest
- X : Kelas yang mendapatkan Treatment
- Y : Kuesioner

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Sukamara. Metode pengambilan sampel menggunakan cara sampel acak atau *probability random sampling*. sampel yang peneliti gunakan yaitu mahasiswa kelas X IPS 2 & Kelas X IPS 3 dengan total masing-masing siswa yakni.

Tabel 2 Sampel Penelitian

Kelas	Total Siswa
X IPS 2	30 siswa
X IPS 3	30 siswa

Teknis tes digunakan dalam pengumpulan data riset ini. Tes dalam penelitian ini dilakukan pada saat tes awal dan akhir yang dipakai guna menentukan hasil belajar teknik *lay up shoot* bola basket. Mekanismenya adalah siswa diberi tes sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan cara mengerjakan soal lalu mempraktekkan *lay up shoot* bola basket yang terdapat pada instrumen rubrik, sikap, kognitif dan psikomotor. Setelah data diperoleh, analisis komprehensif dilakukan, mencakup penilaian penting seperti uji normalitas dan uji homogenitas dan hipotesis. Aplikasi SPSS versi 26 digunakan dalam penelitian ini dan dalam melakukan pengujian hipotesis yang diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan yang berarti dari penelitian inovatif ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilaksanakan di SMAN 1 SUKAMARA yang beralamat di Jl. Iskandar, Mendawai, Kec. Sukamara, Kab. Sukamara, Kalimantan Tengah. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 SUKAMARA pada siswa kelas X IPS 2 dan kelas X IPS 3 Dengan masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa aktif didalamnya. Berikut data yang dianalisis oleh peneliti yang merupakan data hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 SUKAMARA melalui penerapan metode pembelajaran *jigsaw* & *problem based learning* (PBL) terhadap peningkatan keterampilan basket pada mata pembelajaran Pendidikan jasmani.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Data	Kelas X IPS 2		Kelas X IPS 3	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	74.4	85	75.36	85.06
Median	75	85.5	75	85
Skor tertinggi	78	88	80	89
Skor terendah	70	82	70	80

Sumber: Data diolah, 2023.

Tabel 1 diperoleh data kelas X IPS 2 sebelum adanya perlakuan hasil siswa (pretest) dengan nilai mean atau rata-rata siswa yaitu 74,4% dengan nilai median atau nilai tengah 75 dan skor nilai tertinggi sebelum adanya perlakuan yaitu 78 sedangkan nilai terendah siswa yaitu 70. Sedangkan untuk hasil posttest sesudah dilakukan treatment dengan pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* diperoleh hasil nilai yaitu sebagai berikut : rata-rata nilai siswa setelah dilakukan treatment yaitu 85 dengan nilai tengah 85,5% dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu senilai 88 sedangkan nilai terendahnya yaitu 82. Sedangkan data kelas IPS 3 sebelum dilakukan treatment rata-rata nilai siswa pada mata pembelajaran bola basket yaitu 75,3% dengan nilai tengah 75 dan skor tertinggi yakni 80 dengan nilai terendah yaitu 70, sedangkan setelah adanya treatment nilai siswa mengalami perubahan yaitu dengan nilai mean atau rata-rata nilai 85% dengan nilai tengah 85 dan nilai tertinggi siswa yaitu 89 dengan nilai terendah siswa 80.

Tabel 4. Uji Hipotesis *Mann-whitney U*

Data Kelas	Nilai Sig.	Keterangan
Kelas X IPS 2 – X IPS 3	0.153	Tidak Berbeda

Sumber: Data diolah, 2023.

Tabel 4 diperoleh informasi bahwa uji Mann-whitney dengan pengambilan dasar yaitu jika nilai Asymp. Sig < 0,05 maka hipotesis diterima. Adapun hasil analisis hipotesis bantuan aplikasi *software SPSS* di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji hipotesis dengan hasil nilai signifikansi 0,153 atau >0,05. Diinterpretasikan bahwa hipotesis ditolak karena tidak ada perbedaan yang berarti terkait hasil pretest siswa pada kelas X IPS 2 & X IPS 3 atau dapat disimpulkan kedua kelas berkemampuan sama.

Tabel 5. Uji Hipotesis *t-test*

Data <i>Pre-post</i>	Nilai t hitung	Nilai Sig.	Keterangan
Kelas X IPS 2	-18.847	0.000	Berpengaruh
Kelas X IPS 3	-18.012	0.000	Berpengaruh

Sumber: Data diolah, 2023.

Tabel di atas diperoleh data kelas X IPS 2 dengan nilai probabilitas 0,000 diartikan terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap penerapan belajar *jigsaw* dan *problem based learning* terhadap hasil belajar bola basket siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 SUKAMARA. Selain itu data di atas menunjukkan bahwa t hitung sebelum di lakukan treatment dan sesudah menunjukkan nilai -18.012 dan nilai rata-rata atau selisih sebesar -9.700 dengan taraf signifikansi Sig (2-tailed) 0,000 dengan demikian peneliti dapat menarik kesimpulan dengan mengarah pada dasar pengambilan keputusan hipotesis jika nilai sig (2-tailed) <0,005 maka kesimpulannya terdapat pengaruh positif penerapan metode pembelajaran *jigsaw* dan PBL pada mata pelajaran bola basket kelas X IPS 3 SMAN 1 SUKAMARA, yang artinya dengan adanya metode ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kenaikan hasil belajar siswa SMAN 1 SUKAMARA. Dalam uji hipotesis ini di dapatkan nilai sig (2-tailed) 0,000 atau $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan atau nyata terhadap hasil belajar siswa dengan adanya model PBL dan *jigsaw* dan dapat ditarik kesimpulan melalui metode pembelajaran berkelompok atau diskusi dengan model PBL & *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar siswa semakin baik.

Parwata (2021) menjelaskan penerapan model pembelajaran PBL & *jigsaw* yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Mengingat metode belajar tersebut mampu mengembangkan antusias belajar belajar siswa. Penerapan metode belajar taktis berbasis *game* harus memperhatikan berbagai aspek, seperti perencanaan pembuatan kerangka kerja, mengidentifikasi dan mendeskripsikan berbagai persoalan taktis yang berkaitan dengan permainan, serta memahami kemampuan dan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Dengan memilih materi pembelajaran yang sesuai dari kerangka yang telah ditentukan, pendidik dapat mengembangkan berbagai mode permainan yang mengharuskan siswa memecahkan masalah taktis dalam permainan (Marlina, 2019).

Pada mata pembelajaran pendidikan jasmani, sebagai pendidik harus mempunyai tanggung jawab guna mengembangkan serta meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran fisik, dan pemahaman konsep-konsep penting dalam bidang olahraga dan kegiatan fisik kepada siswa. Bagi semua siswa, terciptanya lingkungan belajar yang menarik maka otomatis tingkat minat dan motivasi belajar siswa akan mengikuti. Selain itu, guru dalam pendidikan jasmani juga berperan sebagai motivator dan pembimbing bagi siswa dalam mencapai prestasi yang optimal. Guru harus mampu mengidentifikasi kebutuhan dan potensi individu siswa serta memberikan bimbingan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan dan minat mereka dalam bidang olahraga dan kegiatan fisik. Dengan pendekatan yang sesuai, guru dapat membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, dan tanggung jawab diri dalam menjaga kesehatan dan kebugaran fisik (Akhiruddin et al., 2019).

Selanjutnya, guru juga berperan sebagai penilaian dan pengukur kemajuan siswa dalam bidang jasmani. Guru harus mampu memberikan penilaian yang obyektif dan adil terhadap kemampuan siswa, baik melalui tes fisik maupun penilaian keterampilan olahraga. Guru dapat menolong siswa dengan cara memberikan *feedback* kepada siswa serta merumuskan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan dalam pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Pembelajaran

dalam pendidikan jasmani sangatlah penting peran guru sangat penting, guru dituntut sebagai motivator, pembimbing, dan penilai. Melalui peran ini, guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang positif terhadap olahraga dan kegiatan fisik, serta mendorong untuk hidup sehat dan aktif secara fisik (Afandi et al., 2013).

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan penelitian yaitu waktu, jumlah sampel dan tidak meneliti faktor lain yang berkontribusi selain model atau metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Beberapa hal yang memungkinkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam bermain bola basket antara lain kompetensi siswa, aspek keterampilan bermain bola, berat badan, tinggi badan, fisiologis siswa, indeks massa tubuh siswa dan faktor genetik siswa. Setidaknya hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pelaku Pendidikan olahraga khususnya kepada guru dan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain bola basket.

SIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan pada riset ini diantaranya (1) Terdapat peningkatan hasil belajar bola basket menggunakan pembelajaran PBL dengan *Jigsaw* pada kelas X IPS SMA N 1 Sukamara, (2) Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Jigsaw* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Prolem Based Learning* terhadap hasil belajar basket siswa X IPS SMA N 1 Sukamara. Adapiun saran untuk guru dijadikan bahan referensi guna penggunaan program pembelajaran dan bagi peneliti selanjutnya ditambahkan variabel pembanding untuk meningkatkan keterampilan bermain bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *UNNISULA Press* (Vol. 392, Issue 2). Unissula Press. <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, Haryanto, & Hinda, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Dewi, R., Resti, G., & Rolly, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 83–92. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327>
- Dupri, D., Candra, O., Candra, A., & Suryani, D. A. (2020). The Implementation of Problem Based Learning Model in Improving Cooperation and Learning Outcomes in Physical Education.

- Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(1), 86–90.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i1.22531>
- Fatima, A. S., Setyawan, & Zhannisa, U. H. (2021). Metode Problem Based Learning & Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Daring. *Jurnal Spirit Edukasia Special Edition*, 105–116.
- Indra, R. (2019). *BULETIN: Pendidikan Karakter Peserta Didik SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. <http://smk.kemdikbud.go.id/konten/4615/kolase-smk-dalam-menyiapkan-sumber-daya-hospitality-di-indonesia>
- Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. Prenada Media Group.
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa penjas pada mata kuliah filsafat penjas dan olahraga. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.31258/jope.2.2.61-69>
- NURDYANSYAH. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. UMSIDA Press.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>
- Permatasari, T. R., Febriani, A. R., Purnamasari, A. D., & Jati, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Perwasitan Bola Basket Development of Learning Media for Basketball Refereeing Smart Cards*. 2.
- Rohmansyah, N. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidikan Jasmani Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pejakora Faklultas Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 28–35.
- Sriyatin, S., Sucipto, A., & Sulikan, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Sdn Sambigede 03 Sumberpucung Malang. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 1(2), 80–91. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v1i2.169>
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.750>