

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif Shooting dalam Permainan Bola Besar

Faruqi Sya'ban¹, Vega Candra Dinata²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: faruqisyaban.19080@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Dalam dunia pendidikan, sebenarnya masih ada banyak masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran di sekolah. Permasalahan tersebut yaitu tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang model pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran cenderung monoton. Dalam penelitian kali ini, metode eksperimen murni digunakan karena memungkinkan peneliti untuk sepenuhnya mengontrol faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen. Peneliti dapat menentukan apakah variabel independen menyebabkan perubahan pada variabel dependen atau tidak dengan menggunakan kelompok eksperimen sebagai pembanding. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil pembelajaran shooting sepak bola pada kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis dengan menggunakan rata-rata, model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) memberikan dampak sebesar 37,22% terhadap hasil belajar shooting sepak bola.

Kata kunci : *Model Pembelajaran, Hasil Belajar, Project Based Learning, Eksperimen*

Abstract

In the world of education, there are actually still many problems encountered in the learning process at school. The problem is the level of knowledge of physical education teachers about existing learning models so that learning tends to be monotonous. In this study, the pure experimental method was used because it allows researchers to fully control external factors that can affect the experimental results. Researchers can determine whether the independent variable causes changes in the dependent variable or not by using the experimental group as a comparison. There is an effect of using the Project Based Learning (PJBL) learning model on the learning outcomes of soccer shooting in the experimental group. Based on analysis using averages, the Project Based Learning (PJBL) learning model has an impact of 37.22% on soccer shooting learning outcomes.

Keywords : *Learning methods, Learning Outcomes, Project Based Learning, Experiment*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas (Sukmana & Amalia, 2021). Di dalam dunia olahraga, pendidikan juga memiliki peran yang sangat krusial, terutama dalam mengembangkan keterampilan fisik siswa. Salah satu olahraga yang membutuhkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang baik adalah permainan bola besar, seperti bola basket, bola voli, dan sebagainya. Keterampilan dasar ini menjadi fondasi utama bagi seorang siswa dalam mencapai performa terbaiknya. Pendidikan jasmani adalah aktivitas gerak yang melibatkan guru dan siswa berinteraksi sambil memanfaatkan pengetahuan sebelumnya untuk meningkatkan kesehatan fisik. Melalui aktivitas berbasis gerakan, pendidikan jasmani bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan siswa. Salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas manusia adalah kebugaran jasmani.

Model pembelajaran mencakup lingkungan pembelajaran dan bagaimana guru bertindak dalam pembelajaran (Octavia, 2020). Tingkat kemampuan guru pendidikan jasmani memiliki dampak yang signifikan terhadap berhasil atau tidaknya pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam teknik pembelajaran pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani sering kali tidak dapat membantu siswa mencapai pemahaman dan kemampuan penuh mereka. Selain itu, model pembelajaran juga berperan sebagai panduan bagi para perancang kurikulum dan pendidik dalam mengatur serta melaksanakan proses pembelajaran. Intinya, makna dari istilah "model" dapat mengalami variasi tergantung pada disiplin ilmu yang sedang dibahas.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen krusial dalam proses pembelajaran. (Asyafah, 2019). Kerangka konseptual yang dikenal sebagai "model pembelajaran" menguraikan strategi dan pendekatan yang digunakan untuk mengorganisir pengalaman belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Selain itu, model pembelajaran juga memberikan bantuan kepada guru dalam merencanakan serta melaksanakan rangkaian kegiatan belajar-mengajar. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai peta jalan untuk mengajar olahraga dan mengajar siswa. Model pembelajaran yang dipilih memengaruhi pemilihan model pembelajaran yang berbeda. Model pembelajaran yang dijelaskan dapat didefinisikan sebagai cara guru pendidikan jasmani menciptakan situasi atau struktur lingkungan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Tata bahasa, atau kumpulan latihan yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani dan siswa, adalah karakteristik model pembelajaran yang dimaksud. Ada banyak karakteristik dan pembenaran yang membedakan satu model pembelajaran dari model lainnya di balik serangkaian pengakuan ini.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan baru untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model ini melibatkan guru untuk mendorong dan membantu siswa, memberikan mereka kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri (Anggraini & Wulandari, 2021). Untuk membantu siswa memahami dan mengasimilasi teori yang diajarkan, model pembelajaran berbasis proyek memasukkan masalah ke dalam kerangka kerja. Pendekatan kontekstual dari model ini membantu siswa berpikir kritis dan menemukan solusi terbaik. Dalam strategi ini, guru mempunyai peran sebagai pengelola, memberikan fasilitas bagi siswa untuk merumuskan pertanyaan mengenai teori dan memotivasi mereka

untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek sering dijelaskan sebagai metode pengajaran yang mengintegrasikan masalah ke dalam strukturnya, dengan tujuan membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Pemanfaatan konteks dalam model pembelajaran berbasis proyek membantu siswa meningkatkan kapasitas berpikir kritis mereka, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang tepat terkait dengan masalah yang dihadapi.

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberi siswa kebebasan berpikir tentang materi dan tujuan pembelajaran (Fahrezi & Taufiq, 2020). Dalam upaya meraih berbagai hasil pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan investigasi, evaluasi, interpretasi, sintesis, dan pengumpulan informasi. Pendekatan pembelajaran yang menekankan peran siswa, yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis proyek, memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian mendalam terkait topik. Dengan menggunakan pendekatan penelitian terhadap topik dan masalah yang memiliki relevansi dan hubungan yang kuat dengan dunia nyata, siswa secara positif memperluas pemahaman mereka. Pembelajaran berbasis proyek memberi peluang bagi siswa untuk bereksperimen serta memahami materi pelajaran melalui beragam pendekatan, sesuai dengan variasi gaya belajar masing-masing siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini dapat mendukung perkembangan siswa dalam aspek kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis. Sintaks pembelajaran dalam Project Based Learning yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation terdiri dari :

- a. *Start With the Essential Question* (Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial)
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan penting, atau pertanyaan yang menempatkan siswa dalam tindakan. Mulailah dengan studi mendalam tentang subjek yang berkaitan dengan situasi dunia nyata. Guru berusaha keras untuk membuat pelajaran menarik bagi siswa.
- b. *Design a Plan for the Project* (Desain Rencana untuk Proyek)
Dalam tahap perencanaan, kolaborasi terjadi antara guru dan siswa. Dengan cara ini, diharapkan para siswa akan merasa memiliki keterlibatan penuh terhadap proyek. Rencana ini mencakup panduan untuk mengatur kegiatan, alternatif aktivitas yang mendukung eksplorasi pertanyaan utama melalui penggabungan berbagai tema, serta pemahaman mengenai sumber daya yang tersedia untuk menyelesaikan proyek.
- c. *Create a Schedule* (Menyusun Jadwal)
Untuk menyelesaikan proyek, guru dan siswa bekerja sama. Pada tahap ini, siswa diminta untuk merencanakan metode baru; mereka diminta untuk membantu mereka membuat metode yang tidak terkait dengan proyek; dan mereka diminta untuk memberikan penjelasan atau penjelasan tentang mengapa mereka memilih metode tertentu.
- d. *Monitor the Students and the Progress of the Project* (Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek)
Selama penyelesaian proyek, guru harus memonitor kegiatan siswa. Siswa dibantu dalam setiap prosedur untuk melakukan monitoring. Oleh karena itu, guru berperan sebagai mentor untuk tindakan siswa. Pembuatan rubrik yang dapat melacak semua tindakan signifikan akan membantu proses pengamatan.

e. *Assess the Outcome* (Penilaian Hasil)

Evaluasi dilaksanakan dengan tujuan membantu guru dalam mengukur pencapaian standar, mengevaluasi perkembangan individu siswa, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang telah tercapai, serta mendukung guru dalam menetapkan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya.

f. *Evaluate the Experience* (Evaluasi Pengalaman)

Setelah rangkaian pembelajaran selesai, guru dan siswa melakukan refleksi tentang aktivitas dan hasil proyek tersebut. Tahap refleksi ini dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Pada titik ini, siswa diminta untuk berbagi pengalaman serta perasaan yang muncul selama mereka menyelesaikan proyek tersebut. Guru dan siswa menjalin diskusi untuk meningkatkan kinerja selama proses pembelajaran. Akhirnya, muncul pertanyaan-pertanyaan baru yang perlu dijawab atau area baru yang memerlukan eksplorasi, berhubungan dengan tantangan yang diajukan pada awal pembelajaran.

Penelitian ini berkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu, salah satunya adalah penelitian Fahrezi dan Taufiq yang berjudul *Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ini ditunjukkan oleh data yang diolah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Nilai rata-rata 82,46, berbeda dengan nilai 57,56 sebelumnya di sepuluh artikel penelitian, menunjukkan hasil belajar yang luar biasa bagi siswa. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 7,01. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berdampak positif pada prestasi akademik siswa di sekolah dasar. Dari pendapat di atas, jelas bahwa ketiga penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena keduanya membahas pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini lebih menekankan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran *PJOK* (gerak dasar lokomotor dan manipulatif shooting sepak bola).

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian terdahulu maka, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Locomotor Dan Manipulatif Shooting Dalam Permainan Bola Besar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode eksperimen murni digunakan karena memungkinkan peneliti untuk sepenuhnya mengontrol faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen. Peneliti dapat menentukan apakah variabel independen menyebabkan perubahan pada variabel dependen atau tidak dengan menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Desain *Pretest-Posttest* dua kelompok adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Desain ini hampir mendekati sempurna. Karena adanya kelompok kontrol, kelompok eksperimen, dan *pretest-posttest* untuk mengkonfirmasi keberhasilan *treatment* yang diberikan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sidotopo Wetan 1 Surabaya yang beralamat di Jl. Sidotopo Wetan I Luar, Sidotopo Wetan, Kecamatan Kenjeran, Surabaya, Jawa Timur

60128. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Sidotopo Wetan 1 tahun pelajaran 2022/2023. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengetahuan dan keterampilan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis datanya menggunakan Mean, Standar Deviasi, Varian, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji-T, dan Peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Data yang akan disajikan terdiri dari nilai sebelum test dan sesudah test siswa di SD Negeri Sidotopo Wetan 1/255. Untuk penelitian ini, sampel terdiri dari 70 siswa. Kelompok VI B digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok VI D digunakan sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing 35 siswa. Perhitungan data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak komputer Statistical Package for the Social Science (SPSS Statistics 20), serta perhitungan statistik manual untuk memeriksa ulang hasil penelitian.

Rata-rata, standar deviasi, varian, rentang, nilai paling tinggi dan paling rendah, serta persentase perkembangan pada kelompok model pembelajaran Project Based Learning dan kelompok kontrol terhadap hasil belajar shooting yang dilakukan siswa pada lima kali kesempatan, sebelum dilakukan pengambilan catatan skor terbaik, dibahas dalam deskripsi data ini. Tabel berikut menunjukkan hasil akhir dari pengujian data yang telah dilakukan dengan Statistical Package for the Social Science (SPSS).

Tabel 1. Hasil Kelompok Eksperimen

	Pre-Test	Post-Test	Nilai Beda
Mean	19,41	30,92	11,51
Standart deviasi	4,85	6,00	2,91
Variant	23,59	36,06	8,49
Maximum	28,26	42,38	15,62
Minimum	13,55	17,23	3,56

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Skor mean pada pre-test untuk pembelajaran shooting sepak bola sebelum menggunakan model pembelajaran Project Based Learning adalah 19,41; standar deviasi 4,85; rentang 23,59; skor paling lambat dan paling cepat masing-masing 28,26 dan 13,55. Skor mean untuk shooting sepak bola setelah menggunakan model pembelajaran Project Based Learning adalah 30,92; standar deviasi 6,00; rentang 36,06; dan skor paling lambat dan tercepat masing-masing 42,38 dan 17,23. Rata-rata perubahan antara pre-test dan post-test adalah 11,51; standar deviasi 2,91; rentang 8,49; perubahan waktu terendah dan terbesar masing-masing 3,56 dan 15,62.

Tabel 2. Hasil Kelompok Kontrol

	Pre-Test	Post-Test	Nilai Beda
Mean	23,62	30,32	6,70
Standart deviasi	6,01	6,05	2,41
Variant	36,20	36,64	5,83
Maximum	41,55	49,51	12,41
Minimum	14,78	21,55	2,74

Dari tabel di atas bisa disimpulkan bahwa skor mean untuk pre-test kelompok kontrol dalam hal shooting sepak bola adalah 23,62; standar deviasi 6,01; variant 36,20; dan skor paling lambat dan tercepat adalah 41,55 dan 14,78. Skor post-test dengan mean 30,32 dengan standar deviasi 6,05 dan rentang 36,64, hasil pembelajaran untuk shooting sepak bola pada kelompok kontrol memiliki waktu paling lambat dan tercepat masing-masing 49,51 dan 21,55. Rata-rata perubahan antara pre-test dan post-test adalah 6,70, dengan standar deviasi 2,41 dan variant 5,83. Perubahan waktu terendah dan terbesar masing-masing adalah 2,74 dan 12,41.

Berikut pembahasan mengenai hasil analisis penelitian yang disajikan berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapat. Hasil penelitian penggunaan model pembelajaran Project Based Learning pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diuraikan dalam pembahasan ini. Dijelaskan bahwa kelompok model pembelajaran Project Based Learning dan kelompok yang tidak yang sudah diterapkan telah memberikan pengaruh terhadap hasil belajar shooting sepak bola pada siswa kelas VI SD Negeri Sidotopo Wetan 1/255. Hasil shooting sepak bola siswa sebelum dan sesudah tes. Dalam data sebelum tes, kelompok yang diberi perlakuan memperoleh rata-rata 19,41 dengan standar deviasi 4,85, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 23,62 dengan standar deviasi 6,01. Dalam data sesudah tes, kelompok yang diberi perlakuan memperoleh rata-rata 30,92 dengan standar deviasi 6,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 30,32 dengan standar deviasi 6,05 dari data yang sama.

Pengambilan data dilakukan dengan pertemuan sebanyak empat kali. Pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 15 Juni 2023 pada pukul 07.00 yang dilakukan di lapangan basket SD Negeri Sidotopo Wetan 1. Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 22 Juni 2023 pada pukul 07.30 dikarenakan ada kendala yang dialami oleh siswa yang datang tidak tepat waktu, sehingga tes dilakukan terlambat 30 menit dari waktu yang telah ditentukan. Hasil analisis data yang diperoleh terhadap siswa kelas VI kelompok eksperimen dengan mendapatkan hasil rata-rata 30,92 menunjukkan peningkatan hasil rata-rata dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis tersebut, terdapat pengaruh dari model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar shooting sepakbola, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning daripada yang tidak.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwasannya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) terhadap Hasil pembelajaran shooting sepak bola pada kelompok eksperimen. Nilai t (hitung) 7.5311 > t_{tabel} 2.032 dengan taraf signifikan 0.05 menjadi buktinya.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan standar pengajaran di sekolah-sekolah, khususnya dalam mengajar teknik shooting sepak bola. Bagi guru PJOK di SD Negeri Sidotopo Wetan 1 hendaknya memberikan motivasi dan berusaha meningkatkan kebugaran jasmani siswa dalam melakukan aktivitas fisik di luar jam sekolah agar kebugaran jasmaninya tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 292–299.
- Ardiansyah, K. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor Melalui Permainan Tradisional (Bentengan Dan Kejar Mangsa) Dalam Pembelajaran Pjok Kelas Iii Sd Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2022/2023*.
- Arifedno, A. (2021). *Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai Dan Kelenturan Pinggang Terhadap Hasil Shooting Sepak Bola U-16 Ssb Kampak Disdik Junior*.
- Arrin, P., Dipiarsa, A., Yunus, M., & Andiana, O. (2020). Analisis Gerak Pada Shooting Menggunakan Punggung Kaki Dalam Olahraga Sepak Bola (Studi Kasus Pada Sekolah Sepakbola Putra Arema U-15). *Sport Science And Health*, 2(2), 137–144. [Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jfik/Article/View/11310](http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jfik/Article/View/11310)
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Dini, J. P. A. U. (2021). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Melalui Modifikasi Seni Tradisional Burok. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1787–1798.
- Fahrezi, I., & Taufiq, M. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408–415.
- Faishal, D. F. (2021). *Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Shooting Sepakbola Pada Pemain Ganjil Klub Ganjil Fc Pekanbaru*.
- Gunawan, R. (2021). *Pengaruh Latihan Power Otot Kaki Terhadap Kemampuan Shooting Sepak Bola Pada Siswa Ssb Excellent Fc Kabupaten Rokan Hulu*.
- Hadisaputra, M. S., Wismanadi, H., & Khamidi, A. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Berburu Binatang Dan Benteng-Bentengan Terhadap Gerak Dasar Lokomotor Dan Manipulatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(2), 253–267.

- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444.
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: Cv Jejak*, 298.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Nahdiah, A., & Handayani, S. L. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Google Meet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2377–2383. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1228>
- Nasir, M., Indra Jayanti, M., & Studi Pendidikan Biologi Stkip Bima, P. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Sanggar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (Jisip)*, 5(4), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2440/http>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Prasetyo, K. A. (2020). *Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Ketetapan Shooting Sepakbola Pada Siswa Ektrakurikuler Di Sma Negeri 2 Bangkinang Kabupaten Kampar*.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Santoso, T. D. P. (2022). Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Penguat Audio Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Di Smkn 1 Adiwerna. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 276–287.
- Santoso, Z. M. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lokomotor Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas Iii Sdist Ibnu Qoyyim Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Sukmana, I. K., & Amalia, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kerja Sama Siswa Dan Orang Tua Di Era Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3163–3172. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1068>
- Sulfemi, W. B. (2019). *Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips*.
- Zubaidi, Z., Syah, H., & Wibawa, E. (2021). Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Pada Ssb Kembang Putra Aikmel. *Sportify Journal*, 1(1), 39–48.