

# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Gerak Passing Chest Pass Melalui Permainan Lempar Tangkap

*by Achmad Diky Muchafi*

---

**Submission date:** 23-Sep-2024 02:40PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2462746564

**File name:** y\_Muchafi\_PTK\_Journal\_of\_Creative\_Student\_Research\_turnitin.docx (135.61K)

**Word count:** 4865

**Character count:** 30403

9

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Gerak Passing Chest Pass Melalui Permainan Lempar Tangkap

Achmad Diky Muchafi<sup>1\*</sup>, Muhammad Bambang Herinanta<sup>2</sup>, Mochamad Ridwan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> SMK Negeri 3 Surabaya, Indonesia

\*Email [ppg.achmadmuchafi01130@program.belajar.id](mailto:ppg.achmadmuchafi01130@program.belajar.id)<sup>1</sup>

[muhammadbnanta@gmail.com](mailto:muhammadbnanta@gmail.com)<sup>2</sup>, [mochamadridwan@unesa.ac.id](mailto:mochamadridwan@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

47

Alamat: Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah U7ESA Surabaya 60213

Korespondensi penulis: [ppg.achmadmuchafi01130@program.belajar.id](mailto:ppg.achmadmuchafi01130@program.belajar.id)

**Abstract.** *This Classroom Action Research aims to describe the problems related to Physical Education learning, particularly the chest pass material. The effort to address this problem is through modified games using throwing and catching activities. The results of this study show an increase in learning outcomes for chest pass motor skills through throwing and catching games. After the treatment through throwing and catching games, the initial data showed that 86.21% or 25 students had not yet mastered the skill. However, after the first cycle of modification through throwing and catching games, there was an increase of 51.72% or 15 students who mastered the skill. In the second cycle, there was a further increase of 65.52% or 19 students who mastered the skill. Based on the research data, there was an improvement after the implementation of the improvement effort through throwing and catching games in grade XI-TKP (Technical Construction and Property) students at SMKN 3 Surabaya.*

**Keywords:** Chest Pass, Basketball, Throwing and Catching Games.

42

**Abstrak.** Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan terkait dengan permasalahan yang ada dalam kelas yaitu terkait dengan pembelajaran PJOK utamanya pada bagian materi passing chest pass. upaya yang diberikan pada permasalahan ini ialah melalui permainan modifikasi melalui permainan lempar tangkap. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar keterampilan gerak passing chest pass melalui permainan lempar tangkap yang mana setelah dilakukannya treatment melalui permainan lempar tangkap tersebut pada awal pada saat melakukan observasi kepada peserta didik data awal peserta didik menunjukkan data awal yang tidak tuntas sebesar 86,21% atau sebanyak 25 siswa yang belum tuntas kemudian setelah dilakukan modifikasi melalui permainan lempar tangkap pada siklus 1 terjadi kenaikan sebesar 51,72% atau 15 siswa yang tuntas dan pada siklus yang kedua mengalami kenaikan sebesar 65,52% atau sebesar 19 siswa yang tuntas. Berdasarkan hasil data penelitian tersebut terjadi peningkatan setelah dilakukannya upaya peningkatan melalui permainan lempar tangkap pada peserta didik kelas XI-TKP (Teknik Konstruksi dan Properti) di SMKN 3 Surabaya.

**Kata Kunci:** Keterampilan Passing Chest Pass, Bola Basket, Permainan Lempar Tangkap.

### 1. LATAR BELAKANG

2

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memfokuskan pada pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan

bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan (Kurniawan et al., 2021). Agar tujuan pendidikan jasmani dapat terlaksana dengan baik maka hal tersebut tentunya harus didukung oleh beberapa elemen baik itu dari sekolah maupun dari warga sekolahnya karena pada prinsipnya pendidikan dapat berjalan dengan baik dan lancar juga membutuhkan koordinasi yang baik dari seluruh elemen warga sekolah (Indarto, 2013). Tidak hanya itu saja disamping itu juga dalam penyusunan kurikulum utamanya kurikulum pendidikan jasmani harus memperhatikan beberapa macam-macam kegiatan olahraga yang diberikan, salah satu contohnya adalah cabang olahraga bola basket. Di dalam permainan bola basket sendiri salah satu gerak dasarnya adalah *passing*, untuk dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi *passing* adalah melalui permainan lempar tangkap yang dimana permainan lempar tangkap sendiri merupakan salah satu bentuk dari kegiatan belajar *passing*. Salah satu bentuk aktivitas *passing* ialah operan menggunakan dua tangan atau *chest pass* yang di mana gerakan ini merupakan salah satu dari beberapa gerakan yang sangat berpengaruh dalam permainan bola basket karena operan ini sangat bermanfaat untuk operan jarak panjang maupun pendek dalam bola basket (Amra, 2017).

Permainan bola basket merupakan salah satu bentuk permainan yang gerakannya bersifat kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, dan lompat serta unsur, kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan, dan lain-lain (Kurniawan et al., 2021). Permainan bola basket merupakan salah satu di antara banyak cabang olahraga yang sangat diminati peserta didik karena permainannya yang menyenangkan dan dapat berinteraksi langsung dengan kawan maupun lawan olahraga ini merupakan olahraga beregu yakni satu tim terdiri 5 orang dalam satu regu dengan cadangan sebanyak 5 orang (Vivaldi et al., 2023). Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK terlihat dari antusias peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK pada materi bola basket yang di mana setelah peserta didik diberikan kesempatan untuk beristirahat ketika pembelajaran telah selesai dari mereka masih banyak yang memilih bermain bola basket ketika waktu yang digunakan untuk materi telah selesai, akan tetapi meski banyak dari peserta didik yang menyukai olahraga bola basket dari peserta didik masih banyak belum mengerti bagaimana cara melakukan gerakan yang baik dan benar dari sinilah peran seorang guru sangat dibutuhkan oleh siswa. Pada permainan basket untuk dapat menguasai permainan yang baik tentu saja perlu menguasai keterampilan dasar yang baik pula (Erwan &

Nopiana, 2018). Di dalam mengajar diperlukan strategi dan metode yang menarik untuk memudahkan siswa dalam hal penguasaan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Candra & Sudarso, 2023). Pada dasarnya seorang pendidik tidak boleh hanya berpaku pada salah satu metode pembelajaran, melainkan sudah seharusnya untuk mencari metode lain yang dianggap mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Junaidi, 2021).

Di dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan merasa lebih cepat bosan ketika proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang mereka harapkan atau mungkin saja dari aspek penyampaian ataupun isi yang dirasa kurang menarik (Wildan Choniago, 2013). Guru merupakan salah satu pelaksana dalam proses pembelajaran seorang guru utamanya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) harus bisa menciptakan suasana belajar yang dapat merangsang murid agar pembelajarannya efektif (Suhardianto, 2015). Sebagaimana dalam salah satu jurnal penelitian mengatakan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan memodifikasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menjadikan peserta didik yang aktif melalui metode belajar yang inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Ikram & Hudain, 2023). Di samping itu juga salah satu cara yang dapat digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan baik dan tidak membosankan adalah dengan memodifikasi permainan yaitu permainan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Di dalam permainan bola basket ada beberapa gerak dasar dan keterampilan yang harus dimiliki oleh pemain basket salah satu diantaranya yaitu gerak dasar *passing*, *passing* terbagi dalam beberapa bagian yaitu *passing chest pass*, *passing bounce pass*, dan *passing overhead pass* (Pradania, 2019). *Passing* atau mengumpan merupakan salah satu teknik dasar yang penting dalam permainan bola basket. *Chest pass* atau *passing* dengan mendorong bola ke dada lawan adalah teknik *passing* yang sering digunakan. Penguasaan teknik *chest pass* yang baik sangat menentukan kelancaran permainan suatu tim bola basket (Harliawan et al., 2023). Salah satu metode yang dapat dilakukan dalam memberikan materi yang berkaitan dengan teknik *passing chest pass* adalah dengan menggunakan permainan modifikasi yaitu lempar tangkap dengan memberikan target ketika lemparan tersebut pas mengenai target maka akan mendapat nilai tinggi serta memodifikasi peraturan permainan bola basket dengan cara bermain dengan peraturan

yang dimodifikasi akan tetapi saat mengoper bola kepada rekan setimnya hanya menggunakan teknik *passing chest pass*.

*Passing chest pass* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket yang penting untuk dikuasai oleh pemain. Di dalam salah satu jurnal penelitian mengatakan bahwa dalam bermain bola basket apabila *passing* tersebut dilakukan dengan benar maka penguasaan bola akan menjadi lebih baik dalam melakukan permainan tersebut (Harliawan et al., 2023). Di samping itu juga pada permainan bola basket juga terdapat beberapa unsur yang menjadi salah satu dasar yang tentunya harus dimiliki oleh siswa agar dapat belajar teknik bola basket dengan optimal yaitu teknik menembak bola, melempar, menangkap, dan menggiring bola ke keranjang lawan. Salah satu jurnal pernah mengatakan bahwa salah satu teknik dasar yaitu teknik dasar *passing chest pass* dilakukan dengan cepat namun tidak liar yang dimana gerakan tersebut bertujuan agar bola tersebut dapat dilanjutkan pada teman yang menerima bola (Vivaldi et al., 2023). Hal inilah mengapa teknik *passing chest pass* menjadi hal menarik untuk dipelajari karena salah satu elemen dalam bermain bola basket ialah menggunakan teknik *passing chest pass* yang digunakan sebagai salah satu cara untuk mengoper bola kepada rekan setimnya.

Setelah dilakukannya observasi dari hasil pembelajaran pada tanggal 16 Agustus 2024 yang dilakukan di SMKN 3 Surabaya pada pembelajaran bola basket utamanya pada saat melakukan gerak *passing chest pass*, ditemukan indikasi bahwa pada proses pembelajaran *passing* bola basket utamanya pada saat melakukan *passing chest pass* masih banyak dari peserta didik yang kurang memahami terkait dengan gerak dalam melakukan *passing chest pass*. Rata-rata kemampuan keterampilan belajar siswa masih rendah. Sering kali pada umumnya setelah dilakukan pengamatan banyak dari peserta didik yang masih sering dilakukan adalah pada posisi tangan dan hasil lemparannya tidak sesuai dengan yang diharapkan atau bahkan lebih jauh dari target yang dituju. Adapun pada saat proses pembelajaran sebelumnya untuk pembelajaran bola basket utamanya pada saat melakukan gerakan *passing chest pass* untuk media/alat yang digunakan sudah sesuai standar yang ada akan tetapi setelah dilakukan pengamatan banyak dari peserta didik yang masih kebingungan dan pada saat proses pembelajarannya dirasa kurang menarik bagi peserta didik. Tidak hanya itu saja setelah dilakukannya tes awal pra siklus dalam melakukan *passing chest pass* dari 29 peserta didik yang dapat menyelesaikan atau

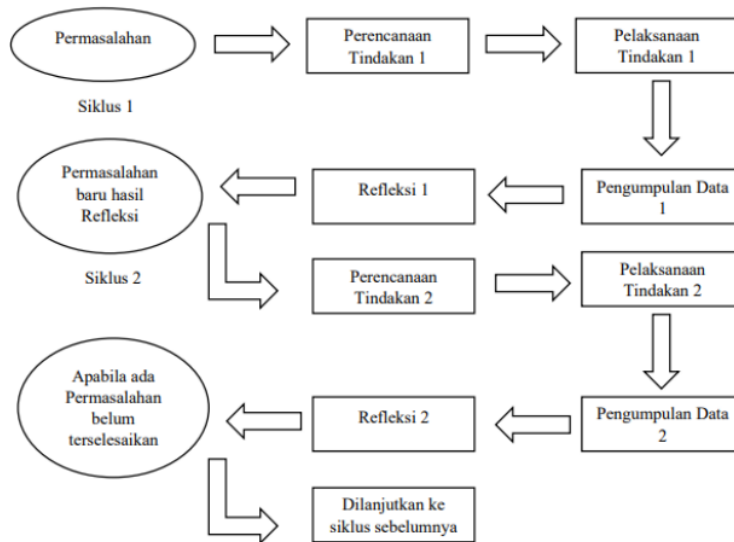
memenuhi target yang diharapkan, hanya 15 peserta didik yang memenuhi target dan sisanya masih belum memenuhi target yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan permasalahan yang ada maka peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak *Passing Chest Pass* Melalui Permainan Lempar Tangkap” salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah perlu adanya metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik utamanya pada proses pembelajaran bola basket yakni gerakan *passing chest pass*. Perlu adanya rencana tindak lanjut untuk dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik agar dapat memenuhi target yang ditetapkan yakni melalui permainan lempar tangkap yang dimodifikasi berupa permainan yang menggunakan *passing chest pass* dengan peraturan yang dimodifikasi. Serta tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar gerak *passing chest pass* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas XI – TKP (Teknik Konstruksi dan Properti).

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat deskriptif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang proses penelitiannya bersiklus dengan tujuannya adalah memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan (Maksum, 2018). Pendidikan yang berkualitas akan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas yang dimana tujuan dari sebuah pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar, serta jika pembelajarannya bermutu maka hasil dari proses pembelajaran tersebut dapat terlihat pada capaian prestasi peserta didik yang meningkat (Djauhari et al., 2018). Proses perbaikan kualitas pembelajaran akan terjadi manakala guru terus berusaha melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Cahyadi et al., 2022). Dengan demikian, guru tidak sekadar sebagai pengajar yang mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik, tetapi pada saat yang bersamaan juga berfungsi sebagai peneliti atas kegiatannya sendiri, meski dalam bentuk yang sederhana (Sugiyono, 2019). Penelitian Tindakan Kelas sendiri

memiliki alur dalam mengolah data yang sudah didapatkan, sebagaimana berikut alur dari penelitian tindakan kelas sendiri yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas**

Dalam penelitian ini yang akan menjadi subyek utama adalah peserta didik kelas XI – TKP (Teknik Konstruksi dan Properti) di SMKN 3 Surabaya yang berjumlah 29 orang, terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 4 siswi perempuan. Dalam pengumpulan data nantinya peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data seperti dilakukannya Tes: yang mana tes merupakan salah satu bagian yang digunakan sebagai salah satu untuk mengevaluasi kemampuan siswa, termasuk di dalamnya juga ada keterampilan. Tes ini biasanya berupa tes keterampilan yang mengandung berbagai macam keterampilan gerak salah satunya adalah gerak melempar bola basket ke dalam jaring yang sudah disiapkan yang nantinya dari hasil tersebut dijadikan sebagai tolak ukur ketercapaian siswa dalam materi *passing chest pass* bola basket dalam permainan lempar tangkap. Kemudian dalam pengambilan data peneliti juga menggunakan teknik pengambilan berupa observasi yang di mana observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam teknik ini nantinya sebagai diagnostik awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam materi

*passing chest pass* dalam permainan bola basket, dan yang terakhir dalam pengumpulan data nantinya peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan berupa dokumentasi yang dimaksudkan untuk mengetahui terkait dengan jumlah peserta didik kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya jurusan Teknik Konstruksi dan Properti (TKP) yang lebih lengkap dalam menunjang keberhasilan pelaksanaan penelitian terhadap aktivitas kemampuan murid dalam permainan lempar tangkap bola.

Permainan lempar tangkap sendiri merupakan salah satu bentuk permainan modifikasi bola basket yang cara bermainnya adalah dengan satu tim terdiri dari 14 – 15 orang yang dimana nantinya setiap pemain berkewajiban untuk menyebut dengan berteriak angka setelah mendapatkan lemparan dari rekan setimnya misalkan orang pertama di tim 1 mendapatkan bola awal kemudian dilempar ke rekan timnya kemudian orang tersebut langsung teriak menyebut angka 1 dan kemudian dilemparkan lagi ke rekan timnya dan teriak menyebut angka 2 dan seterusnya. Permainan dinyatakan selesai jikalau dari salah satu tim bisa sampai hitungan ke-10 akan tetapi jikalau masih belum mencapai hitungan ke-10 kemudian kerebut oleh tim lawan maka dihitung ulang dari awal. Permainan ini menggunakan lemparan *passing chest pass* pada bagian dada. Harapannya dengan adanya modifikasi permainan tersebut bisa dijadikan sebagai salah satu bentuk *treatment* kepada peserta didik agar tidak jenuh dalam menerima materi yang disampaikan serta dengan adanya permainan tersebut juga bisa untuk membangkitkan jiwa semangat peserta didik. Di dalam suatu bentuk latihan yang efektif dan inovatif dapat dilakukan dalam suatu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang dapat memberikan manfaat yang baik bagi yang melakukannya baik pengoptimalannya dan penampilannya dalam olahraga (Iqbal et al., 2021).

Kemudian untuk mengukur ketercapaian hasil tersebut nantinya selesai dilakukannya bentuk permainan tersebut adalah dengan melakukan *passing chest pass* yakni melempar yang ditepatkan pada jaring-jaring yang sebelumnya dirancang sebagai lubang tembakan yang dimana jaring tersebut di gantung pada gawang yang sebagai acuan untuk mengukur apakah setelah dengan permainan tersebut peserta didik dapat dengan tepat untuk memasukkan bola ke lubang jaring-jaring yang telah disiapkan. Nilai yang diberikan pun berbeda-beda walaupun tidak masuk akan mendapatkan nilai yang kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Kemudian setelah itu nantinya untuk



mengukur peserta didik itu sudah cukup atau belum juga dilaksanakan lempar tangkap bola berhadapan sekiranya apakah lemparan tersebut tepat pada bagian dada atau tidak, dari sini nantinya guru akan menilai kalau pun dirasa sudah sesuai maka peserta didik tersebut dinyatakan tuntas pada materi *passing chest pass*.

Teknik analisis data nantinya peneliti menggunakan teknik analisis berupa dari kegiatan yang dilakukan yakni dengan 2 siklus yang dimana nantinya dapat dijadikan perbandingan dari siklus 1 dengan siklus 2 apakah ada kenaikan atau malah penurunan. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel yang nantinya dapat dilihat sebagai acuan dalam mengolah data yang dapat dilihat pada tabel 1 yang ada dibawah ini.

**Tabel 1. Teknik Analisis Data**

Kriteria Ketuntasan	Kategori
0-69	Tidak Tuntas
70-100	Tuntas
	Jumlah

$$\frac{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\% \quad \dots 1$$

$$\frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\% \quad \dots 2$$

Dari hasil yang diperoleh nantinya hasil tersebut akan diolah berdasarkan hasil yang didapat kemudian dihitung sesuai dengan tabel 1 dan disajikan dalam bentuk data kuantitatif yang kemudian hasil dari data tersebut dianalisis kedalam bentuk teknik analisis deskriptif dengan menggunakan ketuntasan belajar atau *mean* (rata-rata) kelas serta dari hasil yang diperoleh nanti apakah ada kenaikan setelah dilakukannya permainan tersebut ataukah sebaliknya. Dari sinilah proses penyajian data dilakukan dan dapat disimpulkan apakah dari permainan ini mengalami kenaikan ataukah penurunan. Di dalam penggunaan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK), jika data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif, cukup dengan menggunakan analisis deskriptif seperti persentase dan atau sajian visual (Maksum, 2018).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu kepada sekolah dan terhadap kelas terlebih dahulu untuk menindak lanjuti terkait dengan permasalahan yang ada, desain penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang meliputi siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus dalam penelitian memiliki empat tahap sebagaimana berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflecting*) (Ricky, 2020). Hasil dari refleksi dijadikan sebagai salah satu dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya. Langkah awal pada saat penelitian adalah peneliti mengambil data awal siswa yang akan diteliti. Tujuan dari observasi awal ini adalah untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Setelah mengetahui permasalahan dan kendala pada mata pelajaran PJOK peneliti kemudian mencari sumber solusi dalam pemecahan masalah tersebut dengan memodifikasi permainan salah satunya ialah melalui permainan lempar tangkap melalui permainan *passing chest pass* yang mana besar harapan melalui permainan tersebut dapat meningkatkan keterampilan gerak *passing chest pass* dalam permainan bola basket. Adapun hasil yang didapat setelah di lakukannya analisis pengolahan terhadap kegiatan pada hasil yang didapat pada siklus 1 dan siklus 2 yaitu upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap yang di mana mendapatkan hasil sebagai mana berikut:

#### a) Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran dalam proses pembelajaran juga ada salah satu komponen dasar yang dapat menunjang hasil belajar yaitu dengan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang dan mencapai kesuksesan dalam sebuah proses pembelajaran, selain itu motivasi belajar juga dapat mempengaruhi kepercayaan diri peserta didik (Prabowo et al., 2023). Peserta didik yang termotivasi atau tergerak mereka cenderung memiliki motivasi belajar yang kuat dan mereka cenderung lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang kurang termotivasi. Hal ini terjadi pada saat pembelajaran bola basket yaitu terkait dengan materi *passing chest pass* yang

mana pada saat materi tersebut banyak dari siswa maupun siswi yang dirasa masih kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran tersebut yang dimana hal ini mengakibatkan kurangnya materi atau pun cakupan (Kriteria Ketuntasan Minimum) KKM yang mereka dapat. Adapun hasil dari pembelajaran bola basket terkait dengan passing chest pass dari 29 orang yang dinyatakan tuntas hanya sekitar 15 orang dari 29 orang yang tuntas pada saat dilakukannya tes awal pada siklus 1. Adapun hasil persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 yang ada di bawah ini.

**Tabel 2. Hasil Persentase Ketuntasan**

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$\leq 70,00$	Tidak Tuntas	14	48,28%
2.	$\geq 70,00$	Tuntas	15	51,72 %
Jumlah			29	100%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan pada siklus 1 sebesar 51,72% yang dinyatakan tuntas dari jumlah siswa 15 yang dinyatakan tuntas sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 14 peserta didik yaitu sebanyak 48,28%.

#### b) Hasil Belajar Siklus 2

Hasil belajar pada siklus yang kedua adalah penyajian materi chest pass melalui permainan lempar tangkap bola pada permainan bola basket yang dimana hasil dari ketepatan lemparan peserta didik diharapkan dapat sesuai dengan target yang ditentukan. Melalui permainan lempar tangkap yaitu modifikasi dari permainan lempar tangkap merupakan salah satu bentuk permainan modifikasi bola basket yang cara bermainnya adalah dengan satu tim terdiri dari 14 – 15 orang yang dimana nantinya setiap pemain berkewajiban untuk menyebut dengan berteriak angka setelah mendapatkan lemparan dari rekan setimnya misalkan orang pertama di tim 1 mendapatkan bola awal kemudian dilempar ke rekan timnya kemudian orang tersebut langsung teriak menyebut angka 1 dan kemudian dilemparkan lagi ke rekan timnya dan teriak menyebut angka 2 dan seterusnya. permainan dinyatakan selesai jikalau dari salah satu tim bisa sampai hitungan ke-10 akan tetapi jikalau masih belum mencapai hitungan ke-10 kemudian direbut oleh

tim lawan maka dihitung ulang dari awal. Permainan ini menggunakan lemparan *passing chest pass* pada bagian dada. Harapannya dengan adanya modifikasi permainan tersebut bisa dijadikan sebagai salah satu bentuk *treatment* kepada peserta didik agar tidak jenuh dalam menerima materi yang disampaikan serta dengan adanya permainan tersebut juga bisa untuk membangkitkan jiwa semangat peserta didik. Adapun untuk penilaiannya mengenai hasil dari permainan lempar tangkap tersebut nantinya peneliti menggunakan penilaian yaitu ketepatan dalam melempar yakni menggunakan dari jaring-jaring tali yang telah disiapkan arah sasaran yang dituju. Peserta didik yang dinyatakan tuntas adalah peserta didik yang dapat melempar bola tepat mengenai sasaran yang telah ditentukan. Adapun tabel hasil dari pembelajaran di siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3 yang ada di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Persentase Ketuntasan**

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$\leq 70,00$	Tidak Tuntas	10	34,48%
2.	$\geq 70,00$	Tuntas	19	65,52%
<b>Jumlah</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>

Pada pembelajaran di siklus 2 terjadi kenaikan dari jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 19 orang yakni sebesar 65,52% dan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang yaitu 34,38%.

### c) Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menghasilkan adanya kenaikan yang terjadi pada saat proses pembelajaran setelah dilakukannya metode pembelajaran bola basket pada materi *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap. Permainan lempar tangkap sendiri merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran guna dapat memberikan *treatment* kepada peserta didik agar tidak bosan ataupun sulit dalam menerima materi yang diajarkan karena pada saat pembelajaran sebelum dilakukannya permainan tersebut banyak dari peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, adapun kesulitan yang mereka alami adalah mereka kesulitan menerima

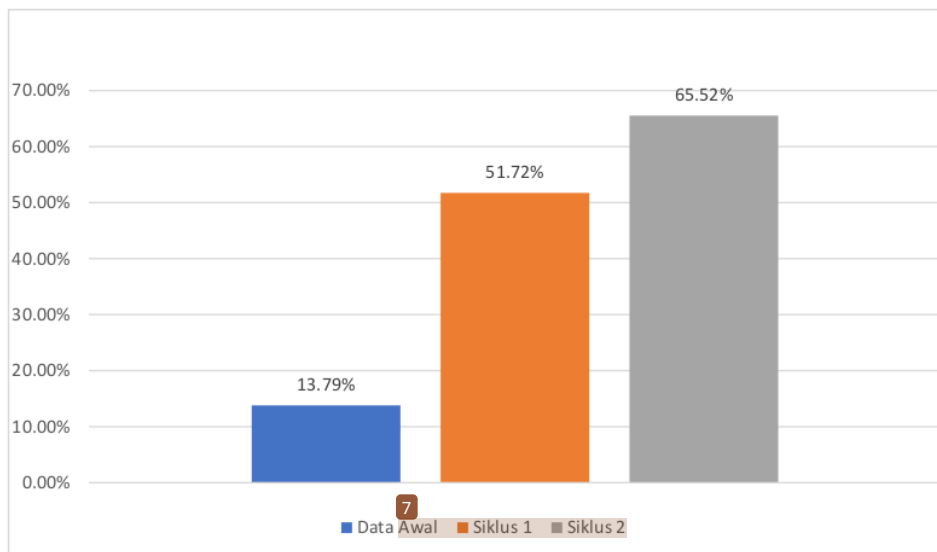
materi karena hanya diberikan *drill* biasa tanpa adanya model bentuk permainan lempar tangkap tersebut. Permainan lempar tangkap sendiri merupakan bentuk modifikasi permainan yang aturannya hampir sama dengan permainan bola basket akan tetapi permainan ini peserta yang melempar haruslah menggunakan lemparan *passing chest pass* yaitu operan dari dada. Melalui permainan tersebut dalam sebuah proses pembelajaran besar harapan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap,

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor *internal* maupun faktor *eksternal*, faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian dari hasil belajar siswa serta walaupun faktornya baik juga dapat sebagai salah satu pendukung dalam terselenggaranya proses pembelajaran yang baik sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang diinginkan (Arifin, 2023). Melalui permainan lempar tangkap yang sudah diimplementasikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap ini menghasilkan hasil penelitian yang positif yang di mana hasil dari pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 terjadi kenaikan hasil ketepatan dalam melakukan lemparan. Adapun hasil rekap pembelajaran pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel 4 yang ada dibawah ini.

**Tabel 4. Hasil Pembelajaran Siklus 1 dan Siklus 2**

No.	Nilai	Kategori	Data Awal		Siklus 1		Siklus 2	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 70,00	Tidak Tuntas	25	86,21%	14	48,28%	10	34,48%
2.	≥ 70,00	Tuntas	4	13,79%	15	51,72%	19	65,52%
<b>Jumlah</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Hasil pembelajaran keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan mengalami kenaikan setelah dilakukannya latihan tersebut hal ini dapat dilihat pada tabel 4 yang di mana pada siklus 1 dan juga siklus 2 terjadi kenaikan bagi siswa yang tuntas yakni pada siklus 1 hanya 51,72 % atau sekitar 15 orang, sedangkan pada siklus 2 sebanyak 65,52% atau sekitar 19 orang yang tuntas. Yang dimana hal ini memiliki dampak yang positif setelah diimplemtrasikannya permainan tersebut. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pola permainan lempar tangkap menghasilkan perubahan pola pembelajaran yang menjadi menyenangkan serta meningkatkan keterampilan gerak *passing chest pass* dalam permainan bola basket, adapun untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 diagram batang kenaikan hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap yang dilakukan pada 2 siklus. Adapun gambar diagram ketuntasan dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Kenaikan ketuntasan hasil belajar keterampilan *passing chest pass***

Pada gambar 2 dari hasil kenaikan ketuntasan hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap menunjukkan gambaran yang jelas terkait dengan gambaran kenaikan yang terjadi pada kedua siklus yang dimana pada siklus yang pertama tingkat ketuntasan peserta didik sebesar 51,72% atau sebesar 15

peserta didik yang tuntas. Sedangkan pada siklus kedua terjadi kenaikan yakni sebesar 65,52% atau sebesar 19 siswa yang dianggap tuntas. Hal ini menandakan bahwa terjadi kenaikan proses pembelajaran pada siklus yang kedua yakni sebesar 65,52%.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN<sup>35</sup>

##### a) Kesimpulan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan di SMKN 3 Surabaya dari kelas XI-TKP (Teknik Konstruksi dan Properti) mendatkan hasil positif yang mana pada siklus 1 dan siklus 2 terjadi kenaikan hasil ketuntasan keterampilan gerak *passing chest pass*. Di dalam setiap siklus terdapat empat tahapan komponen perencanaan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi dan Interpretasi, dan 4) Analisis dan Refleksi. Berdasarkan analisis dan pengolahan data yang sudah dilakukan bahwa diperoleh kesimpulan sebagai mana berikut.

Proses pembelajaran *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing chest pass* dengan adanya modifikasi permainan tersebut yang di mana terjadi peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2. Dari hasil pembelajaran *chest pass* pada siklus 1 yang masuk kategori tuntas sebesar 51,72% atau sekitar 15 siswa yang dinyatakan tuntas. Sedangkan pada siklus yang kedua terjadi kenaikan sebesar 65,52 % siswa yang tuntas atau sekitar 19 orang. Hal ini menjadikan bukti bahwasannya hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* melalui permainan lempar tangkap dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak *passing chest pass* dalam permainan bola basket.

##### b) Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa melalui permainan lempar tangkap bola basket dapat meningkatkan keterampilan gerak *passing chest pass* atau operan dada pada siswa kelas XI- TKP (Teknik Konstruksi dan Properti) pada materi PJOK khususnya terkait dengan hasil keterampilan gerak *passing chest pass* dalam pembelajaran bola basket. Oleh karenanya peneliti juga memberikan saran sebagai mana berikut.

##### 1. Bagi guru PJOK

Pada saat proses pembelajaran berlangsung seroang guru PJOK harus bisa untuk berinovasi serta berkreasi menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan fasilitas kepada siswa yang dirasa kurang dalam menerima materi yang diajarkan.

## 2. Bagi siswa

Peserta didik harus bisa untuk berkonsentrasi atau fokus pada saat guru menjelaskan materi yang disampaikan, serta peserta didik tidak diperkenankan untuk bicara sesama teman ketika guru sedang memberikan penjelasan sebelum ada instruksi dari guru untuk berdiskusi.

## 3. Bagi sekolah

Sekolah harus bisa mewujudkan suasana lingkungan belajar yang aman dan nyaman sesuai dengan kebutuhan serta selalu untuk senantiasa berbenah diri mengikuti arah kebijakan dan terus berinovasi menyediakan sumber belajar yang baik bagi siswa maupun gurunya, besar harapan siswa dan guru bisa untuk senantiasa mendapatkan fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

## DAFTAR REFERENSI

- Amra, F. (2017). Koordinasi Mata Tangan Terhadap Kemampuan Chest Pass Atlet Bola Basket Sma Pembangunan Laboratorium Padang. *Jurnal MensSana*, 2(2), 36. <https://doi.org/10.24036/jm.v2i2.22>
- Arifin, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.311>
- Cahyadi, P., Susianti, E., & Kurniawan, F. (2022). Optimalisasi Keterampilan Bola Basket Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 4079–4089.
- Candra, B. S., & Sudarso. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Drill And Practice Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(1), 141–145.
- Djauhari, A., Model, P., Resiprokal, P., Media, D., & Cabang, B. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Resiprokal Dengan Media Bola Cabang Olahraga Permainan Bola Basket Siswa Kelas Ix Semester Ganjil Smp Negeri 21 Surabaya. 140–150.



- Erwan, M. T., & Nopiana, R. (2018). Muhammad Taufik Erwan , Suryansah , Rina Nopiana 3 email: *Creating Productive and Upcoming Sport Education Profesional Hmzanwadi University*, 1(1), 14–20.
- Harliawan, M., Imran Hasanuddin, M., Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, J., Negeri Makassar, U., & Wijaya Kusuma No, J. (2023). Analisis Passing Chest Pass Permainan Bola Basket Siswa SMA Negeri 10 Makassar. *Journal on Education*, 06(01), 1133–1139.
- Ikram, I., & Hudain, A. (2023). *Analisis Pola Gerak Passing Chest Pass Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Makassar*. 2(1).
- Indarto, J. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Teams- Achievement Divisions Pada Siswa Kelas VI Sd Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta*.
- Iqbal, M., Syamsuramel, S., & Destriani, D. (2021). Pengaruh Latihan Lempar Tangkap Bola Menggunakan Sasaran terhadap Ketepatan Chest Pass Basket SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1945–1952.
- Junaidi, I. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Chest Pass Bola Basket Melalui Metode Peer Teaching Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Kurniawan, S. K., Rachman, A., & Indahwati, N. (2021). Pengembangan Permainan Bola Besar (Bolavoli) Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Putri. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.58258/jjime.v7i1.1692>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi penelitian*.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Pradania, B. P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain Di Smkn 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan ....* <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/36380>
- Ricky, Z. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain Siswa Sman 1 Pulau Punjung Dharmasraya. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.33258/jder.v1i2.1045>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Suhardianto, S. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Dalam Permainan Bolabasket Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Murid Kelas Vi .... *Jurnal Penjaskesrek STKIP Mega Rezky ...*, 70–77. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1014930>
- Vivaldi, M., Sudarso, & Supriadi, J. (2023). Peningkatan Hasil Keterampilan Chest Pass Bola Basket Melalui Metode Latihan Bagian ( Studi pada siswa Kelas X IPA 5 SMAN 3 Jombang Tahun Ajaran 2022-2023 ). *Journal Of Social Science*

*Research, 3, 7220–7226.*

Wildan Choniago. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Permainan Lempar Tangkap Bola Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Chest Pass Bola Basket (Studi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo)*. 01(3), 694–698. <https://lens.org/091-084-989-058-29X>

# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Gerak Passing Chest Pass Melalui Permainan Lempar Tangkap

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Nurhikmah Nurhikmah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Kasti Melalui Pola Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif", Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan, 2021 Publication	2%
2	<a href="http://staff.uny.ac.id">staff.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repositori.kemdikbud.go.id">repositori.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.unsri.ac.id">repository.unsri.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://conferences.unusa.ac.id">conferences.unusa.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jurnalfkip.samawa-university.ac.id">jurnalfkip.samawa-university.ac.id</a> Internet Source	1%

8	<a href="http://rumahjurnal.net">rumahjurnal.net</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://webkabar.blogspot.com">webkabar.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
10	Herkulanus Santoso, Indria Susilawati, Nur Moh Kusuma Atmaja. "UPAYA MENINGKATKAN PSIKOMOTORIK SISWA PADA PEMBELAJARAN BOLA KASTI MELALUI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA DI KELAS IV SDN 2 BATU BUIL", Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), 2020 Publication	1 %
11	<a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
13	<a href="http://artikelpendidikan.id">artikelpendidikan.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://ejournal.bbg.ac.id">ejournal.bbg.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://arianicatrine.blogspot.com">arianicatrine.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %

17	<a href="https://pdfcoffee.com">pdfcoffee.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="https://repo.bunghatta.ac.id">repo.bunghatta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="https://proceeding.unnes.ac.id">proceeding.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Submitted to University of Muhammadiyah Malang Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
25	Ilham Setiawan. "Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Materi Chest Pass Bola Basket Melalui Wa-G Dan Zoom Video", Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2021 Publication	<1 %
26	<a href="https://repository.unej.ac.id">repository.unej.ac.id</a> Internet Source	<1 %

27	Submitted to Garden Grove Unified School District Student Paper	<1 %
28	<a href="http://repository.uir.ac.id">repository.uir.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://eprints.upgris.ac.id">eprints.upgris.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://maknyospoll.blogspot.com">maknyospoll.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://ndrakbar.blogspot.com">ndrakbar.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://repository.uhamka.ac.id">repository.uhamka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://zenodo.org">zenodo.org</a> Internet Source	<1 %
37	Dini Imelda, Masril Masril, Hufri. "PENGARUH MEDIA PREZI THE ZOOMING PRESENTATIONS"	<1 %

# TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA SISWA KELAS XI SMA N 12 PADANG", INA-Rxiv, 2018

Publication

---

38	<a href="http://eprints.unsri.ac.id">eprints.unsri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://hjr2009.wordpress.com">hjr2009.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://journal.upy.ac.id">journal.upy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id">jurnalilmiahcitrabakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://statik.unesa.ac.id">statik.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://widyasari-press.com">widyasari-press.com</a> Internet Source	<1 %

49

[www.banjirembun.com](http://www.banjirembun.com)

Internet Source

&lt;1 %

50

M Lutfi Baehaqi, Desy Andriyani.

"Pembelajaran berdiferensiasi dalam perspektif konstruktivisme pada mata pelajaran ppkn di SMP Negeri 1 Paguyangan", *Academy of Education Journal*, 2024

Publication

&lt;1 %

51

Rasuane Noor. "PENYUSUNAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BIOLOGI SMA MELALUI INVENTARISASI TUMBUHAN YANG BERPOTENSI ATAU SEBAGAI PEWARNA ALAMI DI KOTA METRO", *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 2017

Publication

&lt;1 %

52

Rati Riana, S. Setiadi. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK MIND MAPPING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI EKSPOSITORIS PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS XII SMK SWADAYA, SEMARANG", *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 2017

Publication

&lt;1 %

53

Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

&lt;1 %

54

[eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)



Internet Source

<1 %

55

[journal.unpas.ac.id](http://journal.unpas.ac.id)

Internet Source

<1 %

56

[jurnal.untad.ac.id](http://jurnal.untad.ac.id)

Internet Source

<1 %

57

[library.um.ac.id](http://library.um.ac.id)

Internet Source

<1 %

58

[mgmppenjasgresik.wordpress.com](http://mgmppenjasgresik.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

59

[ojs.fkip.ummetro.ac.id](http://ojs.fkip.ummetro.ac.id)

Internet Source

<1 %

60

[repositori.uin-alauddin.ac.id](http://repositori.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

<1 %

61

[smpn3payakumbuh.sch.id](http://smpn3payakumbuh.sch.id)

Internet Source

<1 %

62

[vdocuments.site](http://vdocuments.site)

Internet Source

<1 %

63

[www.arifsae.com](http://www.arifsae.com)

Internet Source

<1 %

64

[www.bacaki.id](http://www.bacaki.id)

Internet Source

<1 %

65

Andri M.Pd, Dwi Cahyadi Wibowo, Yofa Agia.  
"ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA

<1 %

66

Edy Wibowo. "ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA PESERTA DIDIK DALAM MENYELESAIKAN SOAL TRIGONOMETRI PADA KELAS X MIADI SMA NEGERI 1 LUWUK", INA-Rxiv, 2018

Publication

---

67

Eka Agustina. "Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 5 Kampung Baru", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2023

Publication

---

68

Ima Rismawati, Culia Rahayu, Lina Rismayani. "ORAL PHYSIOTHERAPY LEARNING TO THE PARENTS ON BRUSHING SKILLS OF CHILDREN WITH CEREBAL PALSY", The Incisor (Indonesian Journal of Care's in Oral Health), 2023

Publication

---

69

Miftichatun Chanifah, Stefanus Christian Relmasira, Agustina Tyas Asri Hardini. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA  
KELAS V SD", Jurnal Basicedu, 2019

Publication

---

70

Nafia Wafiqni, Safa Amalia, Iva Sarifah,  
Nurjanah. "Hubungan Lingkungan Belajar  
dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah  
Dasar", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar,  
2023

Publication

---

<1 %

71

Nurmin Nurmin, Muhammad Yuris, Luh  
Sukariasih. "Meningkatkan Keterampilan  
Proses Sains dan Hasil Belajar Peserta Didik  
Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis  
Masalah Dengan Berbantuan Media Simulasi  
Phet pada Materi Pokok Gelombang Mekanik  
Kelas XI MIA 3 SMAN 1 Mawasangka", Jurnal  
Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

---

<1 %

72

Safrial, B. "MEMAKSIMALKAN KOMPETENSI  
SENAM LANTAI MELALUI METODE PRACTICE  
STYLE DENGAN CARD TASK DI SMAN 1  
BUNGO", Jurnal Tunas Pendidikan, 2022

Publication

---

<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On

