

Implementasi Pembelajaran Jasmani Dan Olahraga Dengan Model Pendekatan Kooperatif Dan Permainan Di Sekolah Dasar

by Ika Pra Sauma

Submission date: 20-May-2024 11:16PM (UTC-0500)

Submission ID: 2384609978

File name: ARTIKEL_IKA_Hal_79-87.docx (53.64K)

Word count: 2741

Character count: 18554



Implementasi Pembelajaran Jasmani Dan Olahraga Dengan Model Pendekatan Kooperatif Dan Permainan Di Sekolah Dasar

Ika Pra Sauma¹, Livia Aliyah Alfita², Rida Nazmi Farhani³, Rifa Fauziah Kamal⁴,
Sofian Putri Lumban Gaol⁵, Zahra Amanda Koswara⁶, Agus Mulyana⁷
ikasauuma31@upi.edu¹, liviaaliyah@upi.edu², farhaninazmi30@upi.edu³, rifakamal@upi.edu⁴,
sofia48@upi.edu⁵, zahraamandak.17@upi.edu⁶, goestmulyana@upi.edu⁷
Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat: Jl. Pendidikan No. 15, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat

Korespondensi Penulis : ikasauuma31@upi.edu

ABSTRACT

28

This research aims to examine how the Cooperative Approach and the use of games can increase students' interest in learning physical and sport at Primary School. Learning interest in PE is an important factor in improving learner engagement and achievement. The game learning model and the Cooperative Approach are the focus of this study because this approach emphasizes cooperation and social interaction between learners. The method used in this research is a qualitative method with literature study. The literature study was conducted by searching and analyzing relevant sources regarding the implementation of Sports and Physical learning using games and the Cooperative Approach to increase students' interest in the learning process at elementary schools. Learners tend to show higher motivation, more active engagement and greater interest in learning with game models and cooperative approaches. This research provides a comprehensive understanding of the effect of Game Model Learning and Cooperative Approach on learners' interest in learning through literature review.

Keyword : Sports and Physical Learning, Games and Cooperative Approaches

27

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang bagaimana Pendekatan Kooperatif dan penggunaan permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar. Minat belajar dalam pembelajaran jasmani dan olahraga merupakan faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian peserta didik. Model pembelajaran permainan dan Pendekatan Kooperatif menjadi fokus penelitian ini karena pendekatan ini menekankan kerjasama dan interaksi sosial antar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis pendidikan studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari dan menganalisis sumber-sumber yang relevan mengenai implementasi pembelajaran jasmani dan olahraga menggunakan permainan dan Pendekatan Kooperatif untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar pada Sekolah Dasar. Peserta didik cenderung menunjukkan motivasi yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, dan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran dengan model permainan dan pendekatan kooperatif. Penelitian ini memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh Model Pembelajaran dengan permainan dan pendekatan Kooperatif terhadap minat belajar peserta didik melalui studi literatur.

Kata Kunci : Pembelajaran Olahraga dan Jasmani, Permainan, Pendekatan Kooperatif

PENDAHULUAN

Pengembangan fisik dan mental siswa adalah penting bagi pendidikan jasmani dan olahraga, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran kooperatif dan permainan-bermain telah diadopsi sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Pada artikel kali ini akan dibahas implementasi model pembelajaran kooperatif dan permainan pada kelas Jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar. Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar

Received April 15, 2024; Accepted Mei 21, 2024; Published Juli 30, 2024

* Ika Pra Sauma, ikasauuma31@upi.edu

adalah untuk meningkatkan keterampilan jasmani dan mental siswa serta kesadaran akan pentingnya olahraga dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pengajaran, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan aktif serta memberikan umpan balik yang sesuai untuk meningkatkan kemahiran siswa. Satu-satunya cara paling efektif untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan model kooperatif dan permainan.

Kolaborasi dan model permainan telah diterapkan dalam berbagai bentuk, seperti model Teams Games Tournament dan Make a Match. Secara bersamaan, model TGT melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif yang memerlukan kerjasama tim dan komunikasi, sehingga meningkatkan kemampuannya dalam berinteraksi dan bekerja sama. Sebaliknya, Model Make a Match memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah dan mengkritik orang lain.

Psikologi, yang menyatakan bahwa perilaku yang sering dikritik pada akhirnya menjadi lebih intens dan sering. Dalam konteks ini, jika seseorang konsisten mengungkapkan passionnya melalui berbagai aktivitas, maka passion tersebut akan semakin intens dan mungkin lebih dominan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku yang disebut juga tingkah laku cenderung mencakup segala hal yang dilakukan dan dialami oleh setiap orang dalam kegiatan belajar, termasuk hal-hal yang disebut dengan sifat, bakat, minat, dan sikap. Menurut logika ini, melakukan sesuatu atau menentukan tingkah laku yang berlaku berarti seseorang menentukan sikap, sifat, bakat, dan minatnya.

Seorang siswa sekolah dasar berada pada masa transisi dan mempunyai potensi yang besar untuk memaksimalkan setiap aspek pembelajaran. Oleh karena itu, pengajaran gerak dasar kepada siswa memerlukan refleksi dan perhatian khususnya dari para pakar pendidikan Jasmani. Minat siswa terhadap materi yang dipelajari dapat mempengaruhi hasil belajarnya selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu tujuan utama pendidikan. Salah satu strategi berguna yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan dan tantangan kooperatif. Bermain permainan dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya kerja sama tim dan komunikasi dalam mencapai tujuan.

Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar mengajarkan nilai-nilai yang sangat bermanfaat bagi siswa, seperti sikap menghargai, persahabatan, sportivitas, kreativitas, kerjasama, fair play, kerja keras, tanggung jawab dan pantang menyerah. Pendidikan jasmani

8 dan olahraga di sekolah merupakan sarana penting dalam pengembangan sumber daya manusia khususnya pengembangan karakter siswa.

KAJIAN TEORITIS

1. Pendekatan Kooperatif

13 Johnson & Johnson (1989): Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan setiap siswa dalam kelompok mendapatkan satu bagian materi pembelajaran yang berbeda. Kemudian, siswa saling bertukar informasi untuk memahami materi pembelajaran secara keseluruhan. Slavin (1990): Model pembelajaran kooperatif tipe teams-games-tournaments, dimana siswa dibagi menjadi beberapa tim kecil dan saling berkompetisi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Tim yang menang mendapatkan poin, dan tim dengan poin terbanyak di akhir pembelajaran dinyatakan sebagai pemenang. Menurut Slavin (Mustagfiri, 2013), terdapat jenis pembelajaran kooperatif diantaranya Jigsaw, Tim Siswa Divisi Prestasi (STAD), Permainan Beregu Turnamen (TGT), dll. Pendekatan yang cocok dan sederhana bagi siswa yang senang belajar berkelompok adalah model pembelajaran kooperatif STAD.

2. Permainan

Covington & Cuban (1983): Teori "sport pedagogy", dimana permainan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan nilai-nilai positif pada siswa. Menurut (Eva I. E.2014 dalam moch latif,dkk 2019), permainan merupakan kegiatan yang diatur dengan baik yang memungkinkan seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya melalui kegiatan yang disukai. Melalui permainan, seseorang dapat membangun dirinya, mengenali dirinya sendiri, dan mengekspresikan dirinya, sehingga beberapa tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Pertiwi,2011 dalam moch latif,dkk 2019) menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa tekanan, dan tanpa tujuan tertentu oleh anak-anak dapat membawa kebahagiaan, dilakukan dalam suasana yang menyenangkan sebagai respons terhadap kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan menurut (Sumarno,2019 dalam moch latif,dkk 2019), permainan adalah sebuah sarana yang digunakan untuk aktivitas bermain, di mana terdapat aturan dan peralatan yang telah disepakati bersama oleh peserta yang terlibat dalam aktivitas bermain tersebut.

Implementasi model pendekatan kooperatif dan permainan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kerjasama dan sportivitas, memperkuat karakter, serta meningkatkan kesehatan fisik dan mental. Kajian teori dari berbagai ahli menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dan permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

3. Minat

Secara umum, minat dapat dipahami sebagai perasaan, keinginan, atau kesukaan terhadap aktivitas fisik dan pendidikan. Minat muncul karena adanya kebutuhan dan dorongan yang berkaitan dengan individu tersebut. Pendapat ini sejalan dengan pandangan (Hurlock 1990 dalam moch latif,dkk 2019) yang menyatakan bahwa semakin sering seseorang terlibat dalam aktivitas yang diminatinya, semakin kuat minatnya. Dengan demikian, minat merupakan perilaku yang timbul secara alami ketika seseorang memiliki kemauan, ketertarikan, keinginan, dan kesenangan. Minat juga mencerminkan fokus khusus seseorang terhadap hal tertentu, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan individu tersebut. Selain itu, minat juga dapat dianggap sebagai motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan dan aspirasi yang diinginkan oleh seseorang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari dan menganalisis sumber-sumber yang relevan mengenai implementasi pembelajaran Olahraga dan Jasmani menggunakan permainan dan Pendekatan Kooperatif untuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar pada Sekolah Dasar. Tinjauan literatur adalah pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian. Hal ini digunakan dengan membaca berbagai jurnal, artikel dan makalah kemudian meneliti dari berbagai sumber tersebut. Tujuan dari pendekatan studi literatur ini untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik yang diamati serta untuk memperkaya wawasan tentang topik yang sedang menjadi bahan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi yang dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dan permainan adalah model pembelajaran yang sesuai untuk anak Sekolah Dasar dalam pembelajaran Olahraga dan Jasmani yang meningkatkan minat dalam proses belajar.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah merupakan proses formal yang direncanakan secara sadar oleh pendidik dan bentuk pendidikan lainnya. Tujuan pembelajaran ditetapkan untuk dicapai oleh siswa, sumber daya dan metode yang sesuai disiapkan, dan penilaian dilakukan untuk menentukan ketuntasan pembelajaran siswa. Setiap kursus pelatihan mempunyai kurikulumnya masing-masing. Ada banyak pelajaran dalam kurikulum yang diajarkan di sekolah, salah satu nya Olahraga dan kesehatan (PJOK) perlu diajarkan di sekolah dan memegang peranan yang sangat sentral dalam tumbuh kembang anak, karena melalui PJOK diharapkan dapat menstimulasi perkembangan sikap, psikis, dan motorik. Dalam mengajar, guru harus berhadapan dengan kelompok siswa yang mempunyai sikap dan karakteristik yang unik dan berbeda..Mereka memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk mencapai kedewasaan, tanggung jawab, akhlak yang baik dan akhlak mulia. Pengajaran yang efektif tergantung pada kemauan guru dalam menangani proses pembelajaran dan menciptakan suasana yang kondusif berbeda.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan kooperatif . Menurut Slavin (Mustagfiri, 2013), terdapat jenis pembelajaran kooperatif diantaranya Jigsaw, Tim Siswa Divisi Prestasi (STAD), Permainan Beregu Turnamen (TGT), dll. Pendekatan yang cocok dan sederhana bagi siswa yang senang belajar berkelompok adalah model pembelajaran kooperatif STAD .

Menurut Johnson & Johnson (Yoshida, et al., 2014), Penggunaan kelompok kecil dalam pengajaran sangat dianjurkan untuk membantu siswa berkolaborasi untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. " pelajaran kelompok kecil bisa diartikan siswa bekerja sendiri atau bersama-sama sebanyak kal."

Di sisi lain, Menurut Akçay (2016), Ciri-ciri dasar pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk saling mendukung dalam belajar menuju tujuan bersama. Mengartikan bahwa ciri-ciri dasar pendekatan kooperatif adalah siswa saling membantu untuk mencapai tujuan bersama, memecahkan masalah bersama-sama, dan setiap orang dalam kelompok mempunyai hak untuk berbicara dan menggunakan waktunya masing-masing.Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan dalam kelompok kecil dengan anggota yang heterogen.

Dalam konteks pendidikan, Pembelajaran jasmani dan olahraga dengan model permainan sangat efektif untuk meningkatkan minat siswa karena membuat siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model permainan ini dapat meningkatkan pemahaman mereka mengenai pembelajaran jasmani dan olahraga. Selain itu, permainan dalam konteks pembelajaran jasmani dan olahraga juga meningkatkan kolaborasi

dan kerja tim dalam bermain kelompok, meningkatkan keterampilan motorik seperti berlari, melompat, dan melempar.

Dengan adanya pembelajaran jasmani dan olahraga menggunakan pendekatan kooperatif dan permainan ini tidak hanya dapat memperkaya hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter siswa secara positif.

Secara umum manusia mempunyai tiga potensi yaitu potensi fisik (fisik), potensi mental (mental), dan potensi intelektual. (Irwan, 2019). Apabila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai keseimbangan jasmani yang sehat, maka aspek jasmani merupakan langkah utama yang harus dijaga agar aspek mental dan intelektual dapat terselesaikan dengan sendirinya atau kelak diiringi. Maksud dari badan ini sendiri adalah untuk menyelaraskan jiwa dan raga, jasmani dan rohani, sehingga tidak hanya mengacu pada badan jasmani saja. Karena begitu pentingnya aspek jasmani ini, maka perlu ditekankan penghormatan terhadap hak-hak badan atau badan sebagai bentuk pemeliharaan aspek jasmani tersebut.

Anak-anak hendaknya dikenalkan pendidikan kebugaran jasmani dalam olahraga sejak dini. Karena dapat mempengaruhi kesehatan fisik anak di kemudian hari. Namun dalam mengajar, guru terkadang banyak mengeluh mengenai sarana dan prasarana yang diperlukan di sekolah. Namun ada pernyataan menarik dari salah satu guru saat itu, yang mengatakan jika yang dibicarakan masih soal usulan dan sarana prasarana, maka itu bukan masalah serius karena bisa mengubah RPP yang diberikan guru menjadi isu yang cukup kompleks.

Masalah lainnya menyangkut bagaimana calon guru dapat memahami konsep pendidikan jasmani. Sebagaimana kita ketahui, pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menekankan pada gerak dan harus mempunyai keseimbangan antara aspek tersebut dengan aspek lainnya. Namun apa yang terjadi di lapangan terkadang tidak sesuai dengan konsep jasmani yang ada. pendidikan. Banyak permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan hal ini secara tidak langsung memperkuat rentan hilangnya eksistensi pendidikan jasmani di sekolah dasar. Hal ini merupakan keadaan yang mendesak (darurat) dalam pendidikan jasmani dan harus dipertimbangkan kembali untuk mencari solusi yang lebih fokus pada kebutuhan mendesak sesuai dengan kebutuhan masyarakat di sektor tersebut. Pendidikan jasmani sendiri mempunyai tujuan utama yaitu pengembangan potensi individu secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, kinerja, psikomotorik, sosial, dan spiritual. (Green, 2008). Secara global, dalam “Deklarasi Berlin”, pendidikan jasmani dianggap sebagai metode yang paling efektif untuk mengembangkan banyak keterampilan, sikap positif, nilai-nilai, pengetahuan dan pemahaman pada semua anak dan remaja. masyarakat, mempersiapkan

mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat sepanjang hidup mereka (UNESCO, 2013).

Pedoman kebijakan “Pendidikan Jasmani Berkualitas”, yang disusun melalui kerja sama antara berbagai organisasi internasional seperti Dewan Internasional untuk Ilmu Olahraga dan Pendidikan Jasmani (ICSSPE), Komite Olimpiade Nasional (IOC), UNDP, UNICEF, UNOSDP dan WHO, bertujuan untuk memastikan penyediaan pendidikan jasmani yang berkualitas dari tingkat dasar hingga menengah (UNESCO, 2015). Partisipasi dalam pendidikan jasmani yang berkualitas telah terbukti memberikan dampak positif, seperti mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas fisik, meningkatkan prestasi akademik, dan mengurangi kemungkinan terjadinya masalah perilaku negatif serta menciptakan lingkungan yang inklusif (UNESCO, 2015). Hasil dari pendidikan jasmani yang berkualitas adalah individu yang memiliki keterampilan jasmani yang baik serta rasa percaya diri dan pemahaman untuk melakukan aktivitas fisik sepanjang hidupnya.

SHAPE America (2015) menjelaskan bahwa pendidikan fisika merupakan bagian dari kurikulum akademik yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik, keterampilan, pengetahuan dan perilaku yang mendukung gaya hidup sehat dan aktif. Di Amerika Serikat, standar pendidikan jasmani K-12 nasional telah ditetapkan, yang mencakup keterampilan gerak, penerapan konsep gerak, kebugaran jasmani, perilaku sosial yang bertanggung jawab, dan mengakui nilai aktivitas fisik untuk kesehatan dan kesejahteraan.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa pendidikan jasmani memegang peranan penting dalam sistem pendidikan global dan harus diintegrasikan ke dalam semua program pendidikan. Hal ini didukung oleh penelitian dan pandangan para ahli, praktisi dan pemerhati pendidikan jasmani dari seluruh dunia. Konsep literasi fisik yang menjadi inti penjelasan UNESCO dan SHAPE America mengacu pada motivasi, kepercayaan diri, keterampilan fisik, pengetahuan dan pemahaman yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam aktivitas fisik sepanjang hidup (International Society for Physical Literacy, 2017).

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan kooperatif dan permainan dapat meningkatkan minat siswa belajar siswa. Selain itu pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dan permainan juga membawa pengaruh yang besar bagi proses pembelajaran di sekolah dasar seperti keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses belajar yang membuat hasil belajar yang lebih maksimal. Strategi ini sangat cocok untuk anak sekolah dasar yang erat

dengan dunia bermain. Bermain permainan dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya kerja sama tim dan komunikasi dalam mencapai tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Covington, M. V., & Cuban, D. L. (1983). *The underachiever in school: Causes and cures*. Boulder, CO: Colorado University Press.
- Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeiddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah. (2020). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar: Deskripsi permasalahan, urgensi, dan pemahaman dari perspektif guru. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 115-131.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and practice*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap minat siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMAN 1 Cikembar. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 82-90.
- Maksum, A. (2008). Kualitas guru pendidikan jasmani di sekolah: Antara harapan dan kenyataan. *Fakultas Ilmu Keolahragaan*.
- Mashud, M. (2017). Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di era abad 21. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 14(2).
- Mashuri, H., Hanief, Y. N., & Subekti, T. B. A. (2018). Meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli melalui permainan 3 on 3 pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 3(2), 161-166.
- Maslani, Yulianti, F., & Tauviqillah, A. (2023). Urgensi pendidikan jasmani dalam pendidikan Islam: Kajian konseptual hadits-hadits tarbawi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 236-254.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model pembelajaran kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal On Education*, 6(1), 6261-6269.
- Slavin, R. E. (1990). *Cooperative learning*. New York: Longman.
- Soedjatmiko, S. (2015). Membentuk karakter siswa sekolah dasar menggunakan pendidikan jasmani dan olahraga. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(2), 57-64.
- Wulandari, W., & Jariono, G. (2022). Upaya meningkatkan kebugaran jasmani menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. *Jurnal Porkes*, 5(1), 245-259.

Implementasi Pembelajaran Jasmani Dan Olahraga Dengan Model Pendekatan Kooperatif Dan Permainan Di Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	edukasimu.org Internet Source	2%
2	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus Student Paper	2%
3	ejurnal.stie-trianandra.ac.id Internet Source	1%
4	moam.info Internet Source	1%
5	jurnal.pabki.org Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	docplayer.net Internet Source	1%
8	joglojateng.com Internet Source	1%

9	Sri Desi, Indra Jaya. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-kanak", Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2021 Publication	1 %
10	ejurnal.pps.ung.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
12	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
13	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
14	downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	es.scribd.com Internet Source	<1 %
16	media.neliti.com Internet Source	<1 %
17	Meida Turtyaning Tyas, Octarina Hidayatus Sholikhah, Naniek Kusumawati. "Pengaruh Quantum Teaching Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Berbantuan Media Monopoli pada Materi IPAS Kelas 4	<1 %

SDN 01 Winongo Madiun", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

Publication

18

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

19

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

20

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

21

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

22

Deden Ibnu Aqil. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE AMATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI SMP PADA SUB BAB SISTEM PENCERNAAN", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

<1 %

23

djornytapostkip.wordpress.com

Internet Source

<1 %

24

er.nau.edu.ua

Internet Source

<1 %

25

jurnal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1 %

26

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

-
- 27 repository.fisip-untirta.ac.id Internet Source <1 %
-
- 28 Tiarni Soamole, Samad Umarella, Saddam Husein. "PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS X SMA NEGERI 5 BURU KECAMATAN LILIALY KABUPATEN BURU", Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 2021 Publication <1 %
-
- 29 repository.upi.edu Internet Source <1 %
-
- 30 Maryani Maryani, M. Fachruddin S., Syafdi Maizora. "PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION DAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2017 Publication <1 %
-
- 31 Novita Sari, Wakijo Wakijo. "PENGARUH PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH DAN MINAT BACA SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP SMP NEGERI 2 METRO <1 %

TAHUN PELAJARAN 2016/2017", PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2017

Publication

32

fitrinuril15.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Implementasi Pembelajaran Jasmani Dan Olahraga Dengan Model Pendekatan Kooperatif Dan Permainan Di Sekolah Dasar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
