

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Pada Materi Bola Tangan Kelas VII E di SMPN 1 Waru Tahun Pelajaran 2024/2025

by Hermin Adi Bakhrudin

Submission date: 25-Sep-2024 10:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2464795629

File name: PJOK_HERMIN_ADI_BAKHRUDIN_UNESA1_1.pdf (683.03K)

Word count: 2367

Character count: 14592

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Pada Materi Bola Tangan Kelas VII E di SMPN 1 Waru Tahun Pelajaran 2024/2025

Hermin Adi Bakhrudin¹, Nanik Indahwati², Demy Ilmiawan³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³SMP Negeri 1 Waru, Indonesia

ppg.herminbakhrudin00830@program.belajar.id¹, nanikindahwati@unesa.ac.id²,

demy1waru@gmail.com³

Alamat: Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Korespondensi penulis: ppg.herminbakhrudin00830@program.belajar.id

Abstract:

This Classroom Action Research (CAR) is a form of reflective research by teachers to improve the learning motivation of students under their responsibility. This classroom action research involves 2 cycles, the first cycle uses several stages, including planning, implementation, observation, and reflection. The next second cycle is expected to increase learning motivation from the previous cycle.

The results of the study showed that cycle I received an assessment percentage of 88%, while cycle II experienced an increase of 92%, and both cycles received very good criteria. Although the criteria got the same results, the average percentage showed an increase in student motivation, indicating that there was a change for the better after handball game learning was carried out in cycle II.

Keywords: Motivation, Sports Games.

Abstrak:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebagai bentuk penelitian reflektif guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan 2 siklus, siklus pertama yaitu menggunakan beberapa tahapan, termasuk perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Berikutnya siklus kedua diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dari siklus sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan siklus I mendapatkan presentase penilaian 88%, sedangkan siklus II mengalami peningkatan sebesar 92%, dan kedua siklus tersebut sama-sama mendapatkan kriteria sangat baik. Meskipun kriteria mendapat hasil yang sama, namun dari presentase rata-rata tersebut menunjukkan terdapat peningkatan motivasi peserta didik, sehingga menandakan bahwa terjadi perubahan ke arah lebih baik setelah dilakukan pembelajaran permainan bola tangan pada siklus ke II.

Kata kunci: Motivasi, Permainan Olahraga.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di dunia (Mustafa & Dwiyo, 2020). Pendidikan menjadi bagian integral dari kehidupan yang pada dasarnya untuk memastikan keberlangsungan hidup manusia melalui transfer ³⁸ pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara berkelanjutan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan (Bangun, 2016). Tujuannya tidak hanya terbatas pada pengembangan fisik, tetapi juga diharapkan melalui kegiatan jasmani dan olahraga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kesehatan, kebugaran fisik, penalaran dan kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosional, kemampuan bersosial, serta perilaku yang sesuai dengan moral (Firmansyah, 2011).

³ PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dari segi fisik, mental, maupun emosional. (Saleh & Malinta, 2020). PJOK merupakan salah satu pelajaran yang ¹³ dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan (Sukarini, 2020). Oleh karena itu, jika pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, kesehatan fisik peserta didik akan menjadi lebih baik dan optimal (Bile & Suharharjana, 2019).

Pembelajaran PJOK peserta didik akan lebih banyak melakukan permainan modifikasi yang dikaitkan dengan materi inti supaya dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dalam bentuk permainan ini, diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif yang pada akhirnya mereka memiliki pengalaman belajar yang bermakna, menarik dan menyenangkan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator (Asmi et al., 2018). ² Guru dituntut memiliki kompetensi terutama dalam mengelola proses pembelajaran untuk dapat mengantarkan peserta didik mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk memaksimalkan hasil belajar, ada beberapa faktor penunjang hasil belajar sehingga harus diperhatikan supaya terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Pada proses pembelajaran PJOK, metode disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar ³⁷ dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat menumbuhkan rasa optimis, dan orang yang tidak memilikinya akan ²³ kesulitan dalam melakukan segala pekerjaan mereka. Oleh karena itu, motivasi merupakan sesuatu yang harus dimiliki oleh semua orang agar mereka dapat mencapai semua tujuan

dan harapan mereka (Nurhayati et al., 2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik sangat penting dilakukan karena motivasi merupakan faktor terpenting yang mempengaruhi keberhasilan belajar seorang peserta didik (Sari et al., 2023).

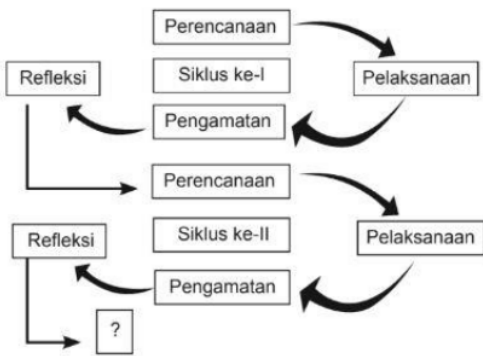
Permainan bola tangan menjadi salah satu materi pembelajaran pada kurikulum PJOK di SMP Negeri 1 Waru Kabupaten Sidoarjo. Permainan bola tangan adalah permainan di mana dua regu bermain dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan (Rahayu et al., 2020). Sesuai dengan hasil observasi di sekolah permainan bola tangan merupakan olahraga yang kurang diminati karena cara bermain dan peraturan bertanding dirasa sulit untuk dipraktikkan. Selain itu, proses pembelajaran permainan bola tangan berlangsung monoton karena guru kurang dalam memberikan modifikasi permainan bola tangan sehingga membuat peserta didik jenuh dan mayoritas kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada materi ini. Hal itu berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, salah satu upaya untuk mengatasinya dengan memodifikasi permainan dikaitkan dengan materi gerakan dasar bola tangan agar memungkinkan seluruh peserta didik berpartisipasi ikut dalam permainan, dan menyederhanakan peraturan sehingga bisa meningkatkan motivasi peserta didik.

9 METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Azizah, 2021). Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII E SMP Negeri 1 Waru Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 32 orang dengan peserta didik 16 laki-laki dan 16 perempuan. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul selama proses pembelajaran, merancang solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, melaksanakan tindakan kelas yang telah dirancang, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh dari penerapan tindakan tersebut.

Penelitian tindakan kelas ini melibatkan 2 siklus, siklus pertama yaitu menggunakan beberapa tahapan, termasuk perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi untuk siklus kedua diharapkan bisa memperbaiki dan ada peningkatan belajar dari siklus

sebelumnya (Indrawani, 2019). Ada siklus dalam merancang penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto et al., 2015)

Teknik pengumpulan data untuk penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan teknik pengumpulan observasi, dokumentasi, angket atau kuesioner yang akan dibagikan dan diisi oleh semua peserta didik kelas VII E.

Tabel 1. Aturan skor butir Instrumen penelitian peserta didik

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiyano, 2019)

Skor maksimum untuk instrumen tersebut adalah 15 butir x 4 = 60 dan skor minimum adalah 15 butir x 1 = 15. Skor ini diklasifikasikan menjadi empat kategori minat: sangat tinggi (sangat setuju), baik (setuju), rendah (tidak setuju), dan sangat rendah (sangat tidak setuju). Berdasarkan kategori ini, motivasi belajar peserta didik dapat ditentukan. Kemudian langkah pertama untuk mengetahui kriteria respon terkait angket yang disebarkan yaitu dengan melihat bobot setiap jawaban dan menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Riduwan, 2019)

Nilai maksimum ideal dicapai ketika semua butir soal mendapatkan nilai empat, sehingga nilai maksimum ideal apabila dipresentasikan akan diperoleh 100%. Berikut pembagian presentase pada kriteria kategori

Tabel 2. Kriteria kategori respon peserta didik

Rentang presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Tidak baik
0% - 20%	Sangat tidak baik

Sumber: (Riduwan, 2019)

Berdasarkan tabel 2 dalam penelitian ini dikatakan sangat baik dan baik untuk digunakan apabila menunjukkan presentase $\geq 61\%$ yang diperoleh dari presentase keseluruhan aspek penilaian pada hasil angket peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi permainan bola tangan. Penelitian ini dilakukan saat pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di kelas VIII E SMP Negeri 1 Waru Kabupaten Sidoarjo pada semester ganjil bulan Agustus dan September 2024. Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus menggunakan beberapa tahapan, termasuk perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Pada siklus kedua diharapkan bisa memperbaiki dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari siklus sebelumnya.

Siklus I

Siklus I dengan memberikan permainan modifikasi gerak antonim. Sistematis permainan, dengan cara peserta didik melakukan gerakan anggota tubuh sesuai dengan intruksi yang diberikan guru. Permainan ini dikemas untuk tujuan meningkatkan kebugaran

jasmani peserta didik. Setelah pemberian angket tersebut, peserta didik mengerjakan atau mengisi 15 butir pertanyaan dan diisi sesuai dengan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik pada siklus I, hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket pada Siklus I

		SIKLUS 1														
Skor Penilaian	Keterangan	Jumlah jawaban responden di setiap butir kuisisioner														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Sangat tidak setuju	0	0	1	0	0	0	0	0	3	1	0	0	0	1	0
2	Tidak setuju	1	4	3	0	0	0	1	3	1	2	0	1	0	0	3
3	Setuju	7	13	16	13	11	22	16	9	13	14	7	15	5	10	20
4	Sangat setuju	24	15	12	19	21	10	15	20	18	15	25	16	27	21	9
Jumlah peserta didik		32														
Jumlah nilai yang diperoleh		1685														
Jumlah nilai rata-rata		52,66														
Jumlah nilai tertinggi		60														
Presentase penilaian		88%														
Kriteria kelayakan		Sangat baik														

Berdasarkan tabel tersebut 32 peserta didik menjawab pertanyaan angket dengan variasi jawaban yang sangat beragam pada pelaksanaan siklus I. Dari hasil yang diperoleh siklus I mendapatkan presentase penilaian 88% sehingga kriteria kelayakan dinyatakan sangat baik.

Siklus II

Setelah Siklus I terlaksana, dilanjutkan Siklus II dengan memberikan permainan modifikasi bola beracun. Permainan ini dikemas untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Setelah pemberian angket tersebut, peserta didik mengerjakan atau mengisi 15 butir pertanyaan dan diisi sesuai dengan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik pada siklus II, hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket pada Siklus 2

		SIKLUS 2														
Skor Penilaian	Keterangan	Jumlah jawaban responden di setiap butir kuisioner														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Sangat tidak setuju	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
2	Tidak setuju	0	2	2	0	0	0	0	2	2	3	0	1	0	0	2
3	Setuju	8	4	13	7	10	5	3	10	11	9	7	10	5	10	11
4	Sangat setuju	24	26	17	25	22	27	29	20	18	20	25	21	27	21	19
Jumlah peserta didik		32														
Jumlah nilai yang diperoleh		1763														
Jumlah nilai rata-rata		55,09														
Jumlah nilai tertinggi		60														
Presentase penilaian		92%														
Kriteria kelayakan		Sangat baik														

Berdasarkan tabel tersebut 32 peserta didik menjawab pertanyaan angket dengan variasi jawaban yang sangat beragam pada pelaksanaan siklus II. Dari hasil yang diperoleh siklus II mendapatkan presentase penilaian 92% sehingga kriteria respon peserta didik dinyatakan sangat baik. Dari angka presentase rata-rata kedua siklus tersebut ada perbedaan yaitu mengalami peningkatan yang menandakan bahwa terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dari motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan selama alokasi waktu pembelajaran memberikan dampak positif. Respons positif dari peserta didik membuktikan bahwa permainan menambahkan unsur yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, perubahan yang dilakukan pada siklus II tampaknya berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi permainan bola tangan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas VII E SMP Negeri 1 Waru terbukti efektif. Siklus I mendapatkan presentase penilaian 88%, siklus II mendapatkan presentase penilaian 92%

sehingga kriteria keduanya dinyatakan sangat baik. Peningkatan pada presentase nilai rata-rata menandakan bahwa terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dari motivasi belajar peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan selama alokasi waktu pembelajaran memberikan dampak positif. Dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan olahraga dikaitkan dengan gerakan dasar materi inti bola tangan memberikan dampak positif dalam motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*.
- Asmi, A., Neldi, H., & Khairuddin. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK melalui Metode Bermain. *Jurnal Menssana*, 3(1), 33–44. <https://media.neliti.com/media/publications/292995-meningkatkan-minat-belajar-siswa-dalam-p-d1a06d21.pdf>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuma : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Bile, R. L., & Suharharjana, S. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Latihan Kebugaran “Bbc Exercise” Untuk Pemeliharaan Kebugaran Jasmani Mahasiswa. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.26858/sportive.v3i1.16857>
- Firmansyah, H. (2011). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 30–33.
- Indrawani, I. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Dengan Keterampilan Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Siswa Kelas Vi a Sdn 003 Pulau Kopung Sentajo Kecamatan Sentajo Raya. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(3), 587–594. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7191>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.

<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>

- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *III No. I(I)*, 1–12.
- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *Physical Activity Journal*, *1(2)*, 107.
<https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2172>
- Riduwan. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (CV Alfabeta (ed.)).
- Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smpn 30 Makassar. *Kinestetik*, *4(1)*, 55–62.
<https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10347>
- Sari, A., Heryanto Nur Muhammad, & Yusuf Santriyono. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Spinner Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kebugaran Jasmani. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *3(2)*, 163–170.
<https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.991>
- Sugiyano. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Alfabeta (ed.)).
- Sukarini, N. N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bola Basket melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Journal of Education Action Research* *4.3*, 371–377.

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Pada Materi Bola Tangan Kelas VII E di SMPN 1 Waru Tahun Pelajaran 2024/2025

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

media.neliti.com

Internet Source

1%

2

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

1%

3

adapajaya.wordpress.com

Internet Source

1%

4

Ida Mafikha Sari. "23 PENGGUNAAN MODEL LISTENING TEAM SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERTANYA PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS X SMK YP 17-2 MADIUN", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2015

Publication

1%

5

bambangunesa.wordpress.com

Internet Source

1%

6

garuda.ristekbrin.go.id

Internet Source

1%

Submitted to Universitas Brawijaya

7

Student Paper

1 %

8

journal.amikveteran.ac.id

Internet Source

1 %

9

lonsuit.unismuhluwuk.ac.id

Internet Source

1 %

10

d9pastijaya.blogspot.com

Internet Source

1 %

11

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

1 %

12

mailarosma.wordpress.com

Internet Source

1 %

13

ojs.mahadewa.ac.id

Internet Source

1 %

14

ojs.umrah.ac.id

Internet Source

1 %

15

anyflip.com

Internet Source

1 %

16

e-journal.hikmahuniversity.ac.id

Internet Source

1 %

17

proceeding.unnes.ac.id

Internet Source

1 %

18

Marfuatun Marfuatun, Yosi Nur Kholisho, Nisa Afifah. "Pengaruh Lingkungan Keluarga

1 %

Terhadap Pembentukan Tingkah Laku Anak", Educatio, 2021

Publication

19

Ni Kedek Indri Wahyuni, Muhammad Anas, Luh Sukariasih. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik SMP", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

1 %

20

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

1 %

21

jse.rezkimedia.org

Internet Source

1 %

22

phi.unbari.ac.id

Internet Source

1 %

23

pt.scribd.com

Internet Source

1 %

24

repository.um.ac.id

Internet Source

1 %

25

doaj.org

Internet Source

<1 %

26

journal.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

27

jurnal.staiannawawi.com

Internet Source

<1 %

28	jurnal.ulb.ac.id Internet Source	<1 %
29	makalaholahragasehat.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	ecosoen.ulim.md Internet Source	<1 %
31	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
32	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
33	jurnalfkip.samawa-university.ac.id Internet Source	<1 %
34	tez.yok.gov.tr Internet Source	<1 %
35	Ade Gafar Abdullah, Vina Adriany, Cep Ubad Abdullah. "Borderless Education as a Challenge in the 5.0 Society", CRC Press, 2020 Publication	<1 %
36	Mochamad Ridwan, Hari Wisnu, Taufiq Hidayat, Heryanto Nur Muhammad, Sapto Wibowo. "Perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar keterampilan dasar passing sepak bola mahasiswa pada masa pandemi COVID-19", Jurnal Ilmu Keolahragaan, 2022 Publication	<1 %

37

Okta Alpindo, Dodi Dahnuss.
"PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA
MAHASISWA BERBANTUAN GAMES PADA
MATAKULIAH FISIKA DASAR DI PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI", Jurnal Kiprah,
2019

Publication

<1 %

38

ayiolim.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On