

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN PJOK DI KELAS X SMAN 2 PACITAN TAHUN 2023/2024**

Alvi Zuhrotun Nisa<sup>1</sup>, Amellina Juandini<sup>2</sup>, Faiz Faishal Huda<sup>3</sup>, Supto Wibowo<sup>4</sup>, dan Sukatman<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Surabaya

Email: [zuhrotunalvi@gmail.com](mailto:zuhrotunalvi@gmail.com), [amellinajndn@gmail.com](mailto:amellinajndn@gmail.com),  
[faisfaishal2525@gmail.com](mailto:faisfaishal2525@gmail.com), [saptowibowo@unesa.ac.id](mailto:saptowibowo@unesa.ac.id),  
[sukatmansukatman28@gmail.com](mailto:sukatmansukatman28@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the improvement in student learning outcomes through a project based learning approach in class X PJOK learning at SMAN 2 Pacitan 2023/2024. This research is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this research were class X students at SMAN 2 Pacitan. Data sources come from teachers, students and researchers. Data collection techniques use observation and documentation. Data validity uses data triangulation techniques. Data analysis uses qualitative descriptive techniques using percentage techniques to see trends that occur in learning activities. Based on the research results, it can be concluded that there has been an increase through efforts to improve student learning outcomes through a project based learning approach in class X PJOK learning at SMAN 2 Pacitan in 2023/2024.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Game, Corner Learning.

**ABSTRAK**

Maksud penelitian ini guna melihat peningkatan hasil belajar siswa lewat pendekatan permainan pada pembelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Pacitan Tahun 2023/2024. Jenis penelitian ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup dengan dua siklus, tiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X SMAN 2 Pacitan. Guru, peserta didik serta peneliti merupakan sumber penelitian ini. Data dikumpulkan melalui pengamatan dan dokumentasi. Teknik triangulasi data selaku validitas data. Teknik deskriptif kualitatif dengan memakai teknik persentase demi melihat kecenderungan saat kegiatan pembelajaran berlangsung merupakan cara analisis data penelitian. Dari hasil penelitian maknanya ada peningkatan lewat upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan permainan pada pembelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Pacitan Tahun 2023/2024.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, permainan, Pembelajaran PJOK

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah aktivitas antara guru serta peserta didik

sehingga tercipta suatu bentuk interaksi yang berpengaruh pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor untuk mencapai suatu tujuan yaitu

pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran, apabila kegiatan belajar selesai maka peserta didik akan mendapat sebuah hasil belajar. Hasil belajar berperan penting saat kegiatan belajar mengajar telah berlangsung. Ketika kegiatan belajar selesai, maka peserta didik mendapat hasil belajar yang dipakai untuk melihat tingkat pemahaman materi pelajaran pada peserta didik yang meliputi aspek afektif, kognitif serta psikomotor. Dengan adanya hasil belajar, maka guru dapat melihat kadar pemahaman serta pada materi.

Pembelajaran PJOK merupakan pembelajaran yang tidak hanya memperluas aspek jasmani saja tetapi juga aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran serta tindakan moral lewat kegiatan motivasi jasmani dan olahraga. Untuk meraih tujuan pendidikan jasmani, guru ialah unsur pelaksana teknis utama yang bertanggung jawab menggarap proses pembelajaran di sekolah. Suksesnya pembelajaran tidak lepas dari *skill* guru dalam merancang model pembelajaran yang efektif. Sehingga setiap guru harus punya pengetahuan dasar terkait

konsep dan metode pembelajaran yang dipakai.

Dalam pembelajaran PJOK, guru harus selalu kreatif dan inovatif saat merancang pembelajaran yang menarik serta menekankan keterampilan gerak peserta didik. Salah satu pendekatan yang bisa dipakai oleh guru saat pembelajaran PJOK yaitu permainan. Melalui permainan, peserta didik akan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena peserta didik merasa senang dan dapat menaikkan minat maupun motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak bagi hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dari pernyataan di atas, penulis menjalankan PTK dengan judul “peningkatan melalui upaya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan permainan pada pembelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Pacitan Tahun 2023/2024”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Data yang dihimpun pada penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yakni terkait pemaparan selama kegiatan pembelajaran berlangsung bagi hasil

belajar siswa. Siswa kelas X-4 SMAN 2 Pacitan Tahun Pelajaran 2023/2024 sejumlah 28 orang yang terdiri dari 15 putra dan 13 putri selaku subjek penelitian. Data yang digunakan berupa data hasil belajar pembelajaran PJOK materi gerak spesifik permainan bola basket yang meliputi data tentang aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Sumber data penelitian berupa sumber data primer (peserta didik, guru, dan peneliti) dan sumber data sekunder berupa dokumen nilai hasil belajar bola basket peserta didik sebelum dilakukan tindakan, hasil pengamatan berupa arsip silabus dan modul ajar.

Data pada penelitian ini dihimpun melalui pengamatan, tes, dan dokumentasi. Data yang telah terhimpun pada setiap kegiatan pengamatan dari pelaksanaan siklus penelitian ini kemudian dianalisis melalui deskriptif kualitatif dengan memakai teknik presentase agar terlihat kecenderungan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

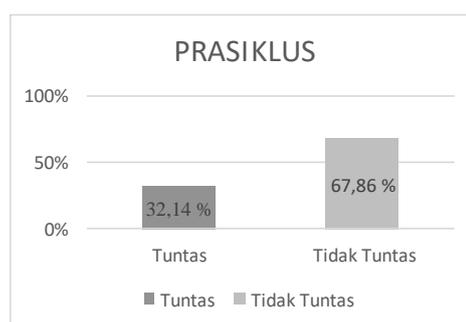
### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Data Pratindakan**

Sebelum melakukan tindakan berupa model pembelajaran blended learning maka peneliti harus melakukan survei terlebih dahulu

untuk melihat kondisi sebenarnya di lapangan. Melalui pengamatan yang telah dilakukan peneliti, banyak peserta didik yang kesulitan dalam melakukan gerakan teknik dasar bola basket yang benar seperti *Passing, Dribbling, dan Shooting*. Menurut guru pelajaran penjasorkes hal tersebut merupakan akibat dari pemakaian metode pembelajaran yang kurang beragam serta minat siswa saat mengikuti pembelajaran kurang, sehingga peserta didik banyak yang tidak meraih KKM yang telah ditentukan. Adapun hasil belajar bola voli pada pratindakan disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Persentase Ketuntasan Pratindakan

Kategori	Jumlah	Persentase
Tuntas	9	32,14%
Belum Tuntas	19	67,86%



**Gambar 1.** Persentase Ketuntasan Pratindakan

Berdasarkan hasil pelaksanaan prasiklus pada siswa kelas X-4 SMAN 2 Pacitan, maka dapat diperoleh data

awal yaitu dari 28 siswa, terdapat 11 orang yang tuntas (32,14%) dan 19 orang belum tuntas (67,86%) selama kegiatan pembelajaran, dengan mayoritas siswa belum menunjukkan hasil yang baik.

Dari data awal yang telah didapat peneliti maknanya setiap aspek yang masih kurang dalam mencapai kriteria keberhasilan dalam pembelajaran, maka disusun sebuah tindakan dengan model permainan yang bertujuan untuk menaikkan hasil belajar bola basket pada pembelajaran PJOK siswa kelas X SMAN 2 Pacitan tahun 2023/2024. Pelaksanaan PTK sejumlah 2 siklus dengan tiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi.

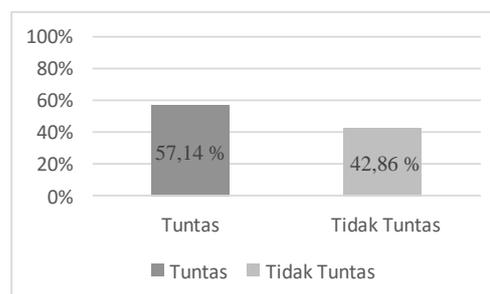
### Hasil Tindakan Siklus 1

Dalam pelaksanaan siklus 1, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pjok menggunakan metode permainan yang dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada tahap pendahuluan, guru memberikan pemanasan berupa permainan kepada peserta didik untuk meningkatkan minat serta motivasi dalam proses pembelajaran. Kemudian pada inti pembelajaran, guru menjelaskan materi terkait pjok

dengan menggunakan metode permainan yang beragam pada tiap materi pjok. Selain itu, guru juga memberi waktu siswa untuk bereksplorasi, sehingga siswa aktif selama pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan peneliti mengamati proses pembelajaran dan melakukan penilaian selama kegiatan berlangsung. Adapun hasil pengamatan dan penilaian pada siklus 1 yakni:

**Tabel 2.** Presentase Ketuntasan Siklus 1

Kategori	Jumlah	Persentase
Tuntas	16	57,14%
Belum Tuntas	12	42,86%



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Siklus 1

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus 1, diperoleh hasil bahwa pada pembelajaran pjok menggunakan metode permainan yang dilakukan pada siklus 1, sebanyak 16 peserta didik dengan presentase 57,14% telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 12 orang atau 42,86%.

Pada pelaksanaan siklus ini terdapat beberapa kekurangan pada kegiatan pembelajaran seperti jumlah siswa terlalu banyak sehingga sulit dalam mengkondisikan permainan, ada siswa yang kurang percaya diri saat praktik lapangan, dan media pembelajaran yang digunakan pada metode ini masih kurang. Adapun hasil belajar siswa pada siklus ini belum mencapai target capaian maksimal yaitu 70%. Maknanya hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok memakai metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan dalam kategori cukup dan perlu ditingkatkan lagi agar mencapai target capaian maksimal pada siklus selanjutnya.

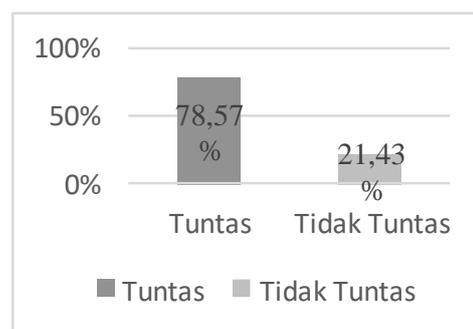
### Hasil Tindakan Siklus 2

Siklus 2 ialah tindak lanjut dari pelaksanaan siklus 1. Pada siklus 2 jalannya kegiatan mengacu pada pelaksanaan siklus 1. Praktik kegiatan pembelajaran pada siklus ini sama dengan siklus sebelumnya, karena pada siklus ini merupakan perbaikan dari kekurangan yang muncul pada siklus 1. Seluruh kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini merupakan penguatan materi yang telah dibagikan peneliti serta guru pada tindakan siklus sebelumnya. Pada siklus sebelumnya hasil belajar

peserta didik belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang tidak percaya diri ketika melakukan praktik. Pada siklus lanjutan peneliti dan guru memberi motivasi ke siswa, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dalam melaksanakan praktik. Berdasarkan hasil tindakan siklus 2, maka hasilnya:

**Tabel 3.** Presentase Ketuntasan Siklus 2

Kategori	Jumlah	Persentase
Tuntas	22	78,57%
Belum Tuntas	6	21,43%



**Gambar 3.** Presentase Ketuntasan Siklus 2

Berdasarkan deskripsi data hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok memakai metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan pada siklus 2, dari jumlah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu sebanyak 28 siswa, diperoleh hasil bahwa 22 siswa (78,57%) telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 6 orang (21,43%).

Dari pelaksanaan tindakan siklus ini, hampir seluruh siswa telah menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru, tetapi pada saat tes pengetahuan (kognitif) masih ada siswa yang terlambat mengerjakan tugas, sehingga diharapkan guru lebih memantau peserta didik saat pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus ini sudah mencapai target. Maknanya, hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok menggunakan metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan dalam kategori baik serta tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

**Perbandingan Hasil Tindakan**

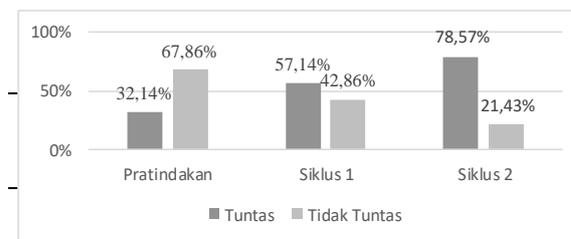
Dari keseluruhan pelaksanaan tindakan mulai dari pratindakan, tindakan siklus 1 serta siklus 2 maka perbandingan pencapaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pjok menggunakan metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan Tahun Pelajaran 2023/2024 yakni:

**Tabel 4.** Perbandingan Pratindakan, Siklus 1, dan Siklus 2

**Gambar 4.** Perbandingan Pratindakan, Siklus 1, dan Siklus 2

Melalui pembelajaran pjok memakai metode permainan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada pratindakan dari 28 siswa,

hanya 9 siswa (32,14%) yang tuntas dalam pembelajaran, dengan mayoritas peserta didik belum menampilkan hasil yang baik. Lalu guru menerapkan metode permainan pada pembelajaran pjok, dari hasil pelaksanaan siklus 1 mengalami peningkatan yaitu 16 peserta didik (57,14%) tuntas dalam pembelajaran, akan tetapi untuk kegiatan pembelajaran belum maksimal sehingga perlu dilanjut ke siklus berikutnya. Pada pelaksanaan siklus 2, hasil belajar siswa mengalami lonjakan yaitu 22 siswa (78,57%) tuntas dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 6 orang (21,43%). Pada siklus ini kegiatan pembelajaran berupa penguatan materi serta perbaikan dari kekurangan yang muncul pada siklus sebelumnya, sehingga hasil belajar peserta didik naik dan kegiatan pembelajaran efektif dan tercipta pembelajaran yang berkualitas. Dari



Siklus 1	54,14%	16	12
Siklus 2	78,57%	22	6

hasil akhir pelaksanaan siklus 2, hasil

belajar siswa telah mencapai target capaian maksimal yaitu 70%, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan PTK. Penelitian ini dijalankan dalam bentuk siklus, setiap siklus terdapat empat tahapan yakni dari perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas terkait peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok memakai metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan tahun pelajaran 2023/2024, terjadi peningkatan hasil belajar selama pelaksanaan tindakan siklus 1 serta siklus 2. Adapun hasil data yang diperoleh selama tindakan adalah sebagai berikut:

Pada pelaksanaan pratindakan hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal, dari 28 siswa terdapat 11 orang yang tuntas (32,14%) dan 19 siswa belum tuntas (67,86%) selama kegiatan pembelajaran, dengan mayoritas peserta didik belum menunjukkan hasil yang baik. Dari hasil observasi, banyak siswa yang kurang dalam minat dan motivasi selama mengikuti pembelajaran pjok. Menurut guru

pelajaran penjasorkes hal tersebut merupakan akibat dari metode pembelajaran yang kurang yang beragam pada pembelajaran sebelumnya, sehingga secara praktik peserta didik banyak yang kurang dalam mencapai KKM yang telah ditetapkan. Dari data awal yang telah diperoleh peneliti, maka perlu disusun sebuah tindakan dengan metode permainan yang bertujuan demi menaikkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok kelas X SMAN 2 Pacitan tahun 2023/2024. Pada pelaksanaan tindakan akan dilakukan sejumlah 2 siklus dengan tiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1, menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari 28 siswa, sebanyak 16 orang atau 57,14% telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 12 orang atau 42,86%. Pada saat pelaksanaan tindakan, selain pembelajaran dilakukan melalui praktik, peneliti juga menggunakan metode permainan pada pendahuluan dan inti pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik menjadi lebih

maksimal dibanding pada pembelajaran sebelumnya. Meskipun kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana, tetapi pada saat pelaksanaan tindakan ada peserta didik yang masih kurang antusias dalam pembelajaran, serta tidak berani melakukan praktik dikarenakan kurang percaya diri. Sehingga kekurangan pada siklus ini perlu diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 2 terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya yang menunjukkan hasil belajar 28 siswa, sebanyak 22 siswa (78,57%) telah mencapai KKM, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sejumlah 6 orang (21,43%). Selama pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran telah menunjukkan hasil yang baik, hampir seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan minat maupun motivasi selama mengikuti pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana. Untuk kegiatan pembelajaran berupa penguatan materi dan perbaikan pembelajaran dari siklus sebelumnya. Melalui penguatan materi serta perbaikan pelaksanaan pembelajaran melalui metode permainan diharapkan

minat siswa lebih tinggi saat mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menaikkan hasil belajar siswa dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini hasil belajar peserta didik sudah mencapai target maksimal yaitu lebih 70%, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari pernyataan di atas, maknanya melalui penerapan metode permainan dapat menaikkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok kelas X SMAN 2 Pacitan tahun pelajaran 2023/2024.

#### **D. Kesimpulan**

Dari keseluruhan Pelaksanaan PTK melalui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok memakai metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan tahun pelajaran 2023/2024 yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pelaksanaan PTK dijalankan dalam dua siklus, setiap siklus ada empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi.

Sebelum pelaksanaan tindakan, diperoleh data awal yaitu dari 28 siswa terdapat 11 orang yang tuntas (32,14%) dan 19 siswa belum

tuntas (67,86%), selama kegiatan pembelajaran mayoritas peserta didik belum menunjukkan hasil yang baik. Pada pelaksanaan tindakan siklus 1, terjadi lonjakan sejumlah 25% meskipun hasil belajar siswa belum optimal dalam mencapai target capaian maksimal yang telah direncanakan, dengan perolehan data sebanyak 16 orang (57,14%) telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 12 siswa (42,86%). Pada pelaksanaan tindakan siklus 2 terjadi lonjakan kembali hasil belajar peserta didik sebesar 22%, dengan perolehan data yaitu sebanyak 22 orang (78,57%) telah mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 6 orang (21,43%). Pada siklus ini kegiatan pembelajaran berupa penguatan materi serta perbaikan dari kekurangan yang muncul pada siklus sebelumnya, sehingga hasil belajar siswa naik dan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan berkualitas.

Selama pelaksanaan tindakan terdapat beberapa kendala selama tindakan dilakukan seperti, pada saat pelaksanaan kegiatan terdapat peserta didik kurang percaya diri dan masih kurang minat dalam mengikuti pembelajaran sehingga kegiatan

pembelajaran masih belum mencapai target yang ditentukan.

Hasil akhir pelaksanaan tindakan menampilkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai target capaian maksimal yaitu 70%, sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dari pernyataan tersebut, maknanya terjadi lonjakan hasil belajar siswa pada pembelajaran pjok memakai metode permainan kelas X SMAN 2 Pacitan tahun pelajaran 2023/2024.

### **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diperoleh saran sebagai berikut:

Guru dapat menerapkan metode yang lebih beragam seperti permainan pada pembelajaran pjok sebagai upaya dalam menaikkan minat belajar siswa.

Guru dapat memberi apresiasi kepada siswa yang aktif selama pembelajaran, sehingga siswa akan lebih termotivasi saat mengikuti pembelajaran pjok.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Nurlatifah, W., Subarjah, H., & Supriyadi, T. (2018). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam

- Pendidikan Jasmani. SpoRTIVE, 3(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13353>
- Sarippudin, S., & Al Ghani, M. (2021). Meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani dengan model permainan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 1(1), 206–214. <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspenjas/article/view/203>
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Computer Physics Communications* (2013th ed., Vol. 180, Issue4). UNISSULA Press. <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). Belajar dan Pembelajaran (Jalal (ed.); Agustus 20). CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2014). Evaluasi Pembelajaran (A. Grafika (ed.); Oktober 20). Citapustaka Media. [www.citapustaka.com](http://www.citapustaka.com)
- Desak Putu Eka Nilakusmawati, Sari, K., & Puspawati, N. M. (2015). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* (2015th ed.). Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran (A. Syaddad (ed.); November 2). CV Kaaffah Learning Center.
- Juliyandi, Saifuddin, & Abdurrahman. (2015). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Lhoksukon Aceh Utara Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unsyiah*, 1(20), 102–113.
- Kristiyanto, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepelatihan Olahraga*. UNS PRESS.
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (9 Juni 201). Ganding Pustaka. [http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU\\_PTK\\_PENUH.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf)
- Nasution, N., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Buku Model Blended Learning* (B. Simamora (ed.); 2019th ed.). Unilak Press.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pitoyo, C. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Permainan Bola Voli Melalui Model Kooperatif Tipe Temas Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Dengan Blended Learning Bagi Siswa Kelas XI TMI C SMK Negeri 2 Sukoharjo Pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT*

Dengan Blended Learning, 43–48.

Ramli. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. In Media dan Teknologi Pembelajaran (2012th ed., Vol. 1). Antasari Press.

Rukmana, A. W., Abduloh, A., & Hidayat, A. S. (2021). Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Bola Voli di SMPN 2 Majalaya. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4359>

Syamsu, H. (2021). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan Berdasarkan Gaya Belajar SMP. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 17–21.

Widayanti, Kasiyem, & Ratnawati. (2020). Melatih Gerak dengan Bola Voli dan `1Bola Kasti (Samto, S. Sudarto, M. Listiyanti, S. Paresti, & A. Wulandari (eds.)). Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus-Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.