

Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Sepak bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di SMP Darussalam Cimanggu

Rama Cipta Prasetia¹, Ruman², Latif Turhasan³
STKIP Darussalam Cilacap

Email : ramaciptapras Setia@stkipdarussalamcilacap.ac.id,
ruman@stkipdarussalamcilacap.ac.id, latifT70@gmail.com

Jl.Raya Karangpucung-Majenang, KM 02, Kec. Karangpucung, Kab. Cilacap,
Jawa Tengah 53255

Email Korespondensi : ramaciptapras Setia@stkipdarussalamcilacap.ac.id

Abstract The aim of this research was to determine the effect of the student team achievement division type cooperative learning model on the attitude of responsibility and learning outcomes of football playing skills at SMP Darussalam Cimanggu. The sample used was 20 students who took part in football extracurriculars. This research uses an experimental method with a pre test post test control group design. The results of the paired sample t test show that the significance value (2-tailed) for the attitude of responsibility in the experimental group is $0.013 < 0.05$, while playing skills are $0.000 < 0.05$, therefore H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of the independent sample t test stated that the significance value (2-tailed) for the attitude of responsibility was $0.024 < 0.025$, while the playing skills were $0.000 < 0.025$, so it can be concluded that, on average, the attitude of responsibility and the results of learning football playing skills in the group experiment is different from the control group. Apart from that, from the results of the N-Gain Score test, it was found that the average percentage of student responsibility attitudes for the experimental group was 44.68%, the value was in the range of 40-45, which means that the use of the student team achievement division type cooperative learning model was less effective. Meanwhile, the average percentage of playing skills in the experimental group was 65.57%, the value was in the range of 56-75, which means that the use of the student team achievement division type cooperative learning model was quite effective.

Keywords: Learning Model, Physical Education, football

Abstrak Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* terhadap sikap tanggung jawab dan hasil belajar keterampilan bermain sepakbola di SMP Darussalam Cimanggu. Sampel yang digunakan yaitu 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre test post test control group design*. Hasil uji *paired sample t test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sikap tanggung jawab pada kelompok eksperimen yaitu $0,013 < 0,05$, sedangkan keterampilan bermain yaitu $0,000 < 0,05$, maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji *independent sample t test* menyatakan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sikap tanggung jawab besarnya $0,024 < 0,025$, sedangkan keterampilan bermain yaitu $0,000 < 0,025$, maka dapat disimpulkan bahwa, rata-rata sikap tanggung jawab maupun hasil belajar keterampilan bermain sepakbola pada kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol. Selain itu, dari hasil uji N-Gain Score didapatkan bahwa persentase rata-rata sikap tanggung jawab siswa untuk kelompok eksperimen sebesar 44,68%, nilainya berada dikisaran 40-45 yang artinya, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* kurang efektif. Sedangkan persentase rata-rata keterampilan bermain pada kelompok eksperimen yaitu 65,57%, nilainya berada dikisaran 56-75 yang berarti bahwa, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* cukup efektif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Pendidikan Jasmani, sepakbola

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah menjadi bagian yang tidak kalah penting untuk membantu pembelajaran mencapai seluruh aspek dalam tujuan pendidikan nasional. Bukan hanya keterampilan gerak saja yang menjadi sasaran dalam pendidikan jasmani, tetapi aspek- aspek lain seperti sikap dan perilaku sosial, cara berfikir, cara mengambil keputusan, dan aspek lainnya, dapat diperoleh melalui pembelajaran pendidikan jasmani(Yulianto & Hendrayana, n.d.).Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan keterampilan gerak, akan tetapi aspek berfikir kritis, stabilitas emosional, penalaran, keterampilan sosial dan kegiatan moral dapat berkembang melalui pendidikan jasmani(Sriyatin et al., 2018). Pendidikan jasmani pada hakikatnya yaitu sebuah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional (Mahendra, 2018).Dalam lingkup mikro pembelajaran, terjadi pergeseran cara dan gaya mengajar guru yang pada awalnya menggunakan model pendidikan serta pengembangan nilai-nilai yang diperlukan sebagai penanaman rasa cinta gerak berubah menjadi pola pelatihan olahraga dengan tujuan utama menjadikan anak terampil berolahraga(Yulianto et al., 2023).

Salah satu masalah utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah- sekolah yaitu proses pembelajaran yang belum efektif (Sriyatin et al., 2018). Setelah penulis mengamati pembelajaran yang dilakukan di SMP Darussalam Cimanggu, ternyata model pembelajaran yang digunakan yaitu model *sport education*. Model ini menitik beratkan aspek psikomotor sehingga tujuan akhirnya yaitu siswa dapat melakukan tugas gerak dengan baik dan benar. Model pembelajaran *sport education* lebih mengembangkan keterampilan siswa dan kondisi fisiknya saja ketimbang mengarahkan peserta didik pada dimensi afektif, pengembangan perilaku moral, mengembangkan nilai-nilai sosial seperti disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan saling menolong.

Kecenderungan tersebut terjadi karena kesalahan guru dalam memilih model pembelajaran, sehingga domain kognitif, afektif, psikomotor, dan perkembangan perilaku moral siswa kurang mendapat perhatian. Apabila permasalahan tersebut tidak segera ditangani oleh guru pendidikan jasmani di sekolah, khawatir generasi-generasi yang tercipta kurang mendapatkan pendidikan yang berkualitas dengan pencapaian hasil belajar yang kurang baik(Suryana, 2016). Maka dari itu guru pendidikan jasmani perlu mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh sebuah perlakuan yang dilakukan terhadap sesuatu yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan *pre tes post test control group design*, dimana terdapat kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *sport education* dan kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Cara menentukan kelompoknya yaitu dengan teknik *subject matching original*. Pengolahannya setelah penulis mendapatkan data *pre test*.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pre Test Post Test Group Design*

Kelompok Eksperimen	R O1 X O2
Kelompok Kontrol	R O1 O3

(Sugiyono, 2013)

R = Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMP Darussalam Cimanggu

O1 = *Pre Test*

X = Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran

O2 = *Post Test* **O3** = *Post Test*

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah SMP Darussalam Cimanggu. Alasan penulis memilih SMP Darussalam Cimanggu untuk dijadikan populasi karena di SMP Darussalam Cimanggu masih tampak permasalahan permasalahan seperti yang penulis jelaskan pada bab sebelumnya.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis yaitu teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik yang penentuannya dengan melakukan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Penulis mengambil sampel siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola karena penelitian yang akan dilakukan berhubungan dengan sepakbola. Dari 30 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola, dipilih 20 siswa secara acak untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.

Materials and Apparatus

Pada penelitian ini, instrumen yang dipakai untuk memperoleh data sikap tanggung jawab yaitu angket dengan menggunakan skala likert dan observasi menggunakan instrumen GPAI untuk memperoleh data keterampilan bermain siswa.

Untuk mendapatkan data sikap tanggung jawab, penulis menggunakan sebuah instrumen yang sebelumnya sudah digunakan. Namun perlu adanya pengembangan untuk lebih memusatkan kepada siswa yang melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Lickona dalam (Nuroniya, 2018), tanggung jawab adalah dasar hukum moral seseorang untuk melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah, maupun tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik. Atau lebih singkatnya, tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen sikap tanggung jawab berupa angket yang dibuat oleh (Nuroniya, 2018) dan sudah dikembangkan oleh peneliti. Indikator sikap tanggung jawab yang digunakan untuk penyusunan kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memahami hak dan kewajiban diri sebagai siswa.
- b. Berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan lain di madrasah atau sekolah.
- c. Membuat laporan setiap kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lisan maupun tertulis.
- d. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan.
- e. Mempunyai inisiatif/prakarsa untuk mengatasi masalah.
- f. Melakukan tugas tanpa disuruh baik di rumah, sekolah maupun lingkungan sekitar yang berkaitan dengan kewajibannya sebagai siswa.

Sedangkan untuk mengamati penampilan bermain siswa, terdapat sebuah instrumen baku yang dibuat oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin. Instrumen tersebut bernama, *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) yang terdiri dari tujuh komponen (Erland et al., 2018). Berikut adalah komponen instrumen GPAI:

- 1) Kembali ke pangkalan (*home base*)
- 2) Menyesuaikan diri (*adjust*)
- 3) Membuat keputusan (*decision making*)
- 4) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
- 5) Memberi dukungan (*support*)
- 6) Melapis teman (*cover*)
- 7) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Instrumen GPAI sifatnya fleksibel, guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen yang akan diamati. Idealnya guru pendidikan jasmani menggunakan ke tujuh komponen di atas untuk melihat penampilan bermain siswa secara menyeluruh. Namun, (Fauzi & Sucipto, 2018) mengatakan bahwa, komponen seperti membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan (*skill execution*), dan memberi dukungan (*support*), sudah cukup untuk mewakili komponen lainnya dalam melihat penampilan bermain siswa.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan lima komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan. Lima komponen yang digunakan penulis, disesuaikan dengan variabel yang diteliti yaitu sikap tanggung jawab. Komponen yang digunakan yaitu:

- 1) Kembali ke pangkalan (*home base*)
- 2) Membuat keputusan (*decision making*)
- 3) Melaksanakan keterampilan (*skill execution*)
- 4) Memberi dukungan (*support*)
- 5) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*)

Procedures

Prosedur penelitian merupakan langkah demi langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian sampai dengan hasil penelitian dapat disimpulkan. Terdapat tahapan-tahapan dalam sebuah penelitian, diantaranya (1) tahap awal; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap akhir

1. Tahap Awal

Pada tahap awal, penulis mulai mengamati sekolah-sekolah untuk melihat permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani. Di SMP Darussalam Cimanggung ternyata dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru cenderung hanya mengembangkan keterampilan siswa dalam melakukan sebuah keterampilan dan kondisi fisiknya saja ketimbang mengarahkan peserta didik pada dimensi afektif, pengembangan perilaku moral, mengembangkan nilai-nilai sosial seperti disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan saling menolong. Selain itu, guru juga sering mengabaikan bagaimana memaksimalkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seperti banyak siswa yang mengantri bahkan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah permasalahan ditemukan, penulis berupaya untuk mengidentifikasi masalah dan mencari tau bagaimana cara mengatasinya. Selain itu, penulis mengumpulkan teori-teori untuk menguatkan hipotesis yang diajukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah penulis menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SMP Darussalam Cimanggu, maka penulis menentukan sampel yang akan digunakan. Setelah itu, untuk membagi sampel menjadi dua kelompok, dilakukan pretest pada pertemuan pertama sekaligus untuk mengambil data awal. Setelah itu, kelompok yang diberikan perlakuan, akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopeartif tipe STAD dan kelompok kontrol akan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *sport education*. Di pertemuan ke 14, kedua kelompok akan melaksanakan *post test* dengan instrumen yang sama.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini, penulis sudah mendapatkan data penelitian dan siap untuk di analisis menggunakan uji statistika. Setelah itu masuk kedalam tahap penyimpulan.

HASIL

1. Data Sikap Tanggung Jawab

Dilihat dari temuan penulis setelah melakukan pengolahan data menggunakan uji *paired sample t test*, dinyatakan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,013 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* dinyatakan berpengaruh terhadap sikap tanggung jawab siswa.

Selain itu, diketahui bahwa perubahan yang signifikan antara hasil *pre test* dengan *post test* terdapat pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division*. Rata-rata dari hasil *pre test* sebesar 140,60 naik menjadi 154,40.

2. Data Hasil Belajar Keterampilan Bermain Sepakbola

Hasil belajar keterampilan bermain sepakbola pada kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran

Kategori Tafsiran

Presentase%	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Dari hasil uji N-Gain *Score* pada data sikap tanggung jawab, dapat diketahui bahwa rata-rata persentasenya sebesar 44,68 yang artinya, penggunaan model pembelajaran pada penelitian ini masih kurang efektif untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa.

Sedangkan pada data hasil belajar keterampilan bermain sepakbola, diketahui bahwa rata-rata persentase nilai N-Gain *Score* kelompok eksperimen, yaitu sebesar 65,57. Apabila meninjau dari tabel kategori tafsiran, maka nilai 65,57 berada di antara 56-75 yang artinya model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain sepakbola siswa.

PEMBAHASAN

Sepakbola bertujuan untuk memasukkan bola kedalam gawang lawan dengan saling mengoper bola bersama rekan satu regunya dan menjaga gawang sendiri agar lawan tidak dapat memasukkan bolanya (Sapulete, 2012). Namun, tujuan yang dijelaskan sebelumnya oleh sapulete adalah tujuan permainan sepakbola secara umum. Tujuan yang paling utama dalam permainan sepakbola itu berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan sepakbola merupakan sebuah media pembelajaran dalam mendidik siswa agar menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu, melalui permainan sepakbola akan tumbuh dan berkembang jiwa bersaing siswa (*competition*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*) (Nopiyanto & Raibowo, 2019).

Pendapat lain mengenai konsep sikap tanggung jawab disampaikan oleh (Ali et al., 2016), tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang dalam mengerjakan sebuah tugas yang diperintahkan dengan sungguh-sungguh, dan akan menerima semua resiko atas apa yang telah diperbuatnya. Perilaku sungguh-sungguh yang dilakukan siswa ketika dalam proses pembelajaran akan berbuah baik untuk hasil belajar yang akan didapatkannya.

Menurut Lickona dalam (Nuroniyah, 2018) ‘tanggung jawab adalah dasar hukum moral seseorang untuk melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah maupun tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik’. Moral berasal dari kata latin “mos” (moris), yang artinya adat istiadat, kebiasaan, peraturan/nilai-nilai atau tatacara hidup di lingkungannya . Sedangkan moralitas yaitu kemauan seseorang untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai, norma, dan kebiasaan yang ada di lingkungannya (Rahman et al., 2020).

Pada dasarnya dengan memberikan yang terbaik dalam sebuah tugas yang diberikan, berarti sama sekali tidak ada niat untuk melakukan hal yang tidak sesuai dengan peraturan.

Dengan itu, tidak akan ada kesalahan yang terjadi akibat keputusan yang diambil dalam melakukan tugas yang diberikan. Buah hasilnya adalah mendapatkan pencapaian yang terbaik untuk dirinya bahkan orang lain di sekitarnya.

Salah satu karakter yang akan menghindarkan seseorang dari suatu permasalahan adalah sikap tanggung jawab. Tanggung jawab berarti berani, siap, dan teguh hatinya dalam menerima putusan dan mengambil keputusan baik itu disengaja maupun tidak disengaja (Apriani & Wangid, 2015). Namun pada dasarnya keputusan-keputusan yang diambil oleh seseorang yang bersikap tanggung jawab merupakan keputusan yang seharusnya diambil dan yang paling benar, sehingga sebuah permasalahan akan sangat minim terjadi.

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang diterapkan agar peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan atau melaksanakan kegiatan belajar yang dikerjakan bersama-sama dalam sebuah kelompok dengan harapan mendapatkan hasil yang baik bagi kelompoknya maupun setiap individunya. *“During cooperative learning, students share their knowledge and learn from others in an organised and structured way, while instruction focuses on stimulating, coordinating and encouraging interactions among student”* (Munir et al., 2018). Artinya selama pembelajaran kooperatif, siswa berbagi pengetahuan mereka dan belajar dari orang lain dengan cara yang terorganisir dan terstruktur, sementara pengajaran berfokus pada merangsang, mengoordinasikan, dan mendorong interaksi di antara siswa. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya bertumpu pada guru sebagai penceramah dan pemberi ilmu. Guru hanya sesekali membantu kesulitan yang ada pada tiap kelompok, selebihnya setiap siswa di dalam kelompok yang saling membantu rekan-rekan di kelompoknya untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

“Cooperative learning refers to an educational method where students work together in small groups to achieve common goals and take responsibility for their own learning and are responsible for others” (Mahuda, 2017). Artinya model pembelajaran kooperatif merupakan metode yang dilakukan agar siswa bekerja bersama di dalam kelompok kecilnya untuk mencapai tujuan bersama dan bertanggung jawab dalam proses belajar di dalam kelompoknya serta bertanggung jawab untuk proses belajar dirinya sendiri. Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah paksaan atau lebih halusny sebagai pengatur agar proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan mengambil penilaian kelompok sebagai hasil belajarnya, sehingga setiap siswa bersama-sama untuk memperbaiki kemampuan tiap anggotanya untuk mendapatkan kelompok yang baik.

“The implementation of cooperative learning showed an increase in social skills and attitudes compared to the control group that was not given the cooperative learning model as

follows, interpersonal behavior, personal behavior, behaviors related to academic success in peer acceptance, and communication skills” (AMBARETA, 2016). Artinya, penggunaan model pembelajaran kooperatif membuktikan adanya perubahan keterampilan sosial dan sikap sosial dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menghasilkan perubahan perilaku interpersonal, perilaku pribadi, perilaku yang berkaitan dengan pencapaian akademik, dan keterampilan dalam berkomunikasi. Dengan ciri khas dan perlakuan yang harus guru berikan kepada siswa melalui model pembelajaran kooperatif, tujuan-tujuan pendidikan dalam hal perilaku sosial siswa terbukti mengalami perubahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* berpengaruh signifikan terhadap sikap tanggung jawab siswa.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepakbola siswa.
3. Terdapat perbedaan rata-rata pada hasil *post test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok control

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, B., Sabri, M. F. M., Jauhari, I., & Sukiman, N. L. (2016). Impact toughness, hardness and shear strength of Fe and Bi added Sn-1Ag-0.5 Cu lead-free solders. *Microelectronics Reliability*, 63, 224–230.
- AMBARETA, A. T. R. I. (2016). *perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (tsts) dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar kelas x tkj di smk taruna bhakti depok*. Universitas Negeri Jakarta.
- Apriani, A.-N., & Wangid, M. N. (2015). Pengaruh SSP tematik-integratif terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas III SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 12–25.
- Erland, J., Sucipto, S., & Budiman, D. (2018). Implementasi Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Keterampilan Bermain Sepak Takraw. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 34–39.
- Fauzi, N., & Sucipto, S. (2018). *The Implementation of Movement Problem-Based Learning Model in Soccer-Like Games*.
- Mahendra, A. (2018). Program PDS UPI dalam Pendidikan Jasmani: Membumikan Penjas Bernuansa Mendidik. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary*

School, 2(1), 1–10.

- Mahuda, I. (2017). Pembelajaran kooperatif Co-Op Co-Op dengan pendekatan open-ended untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sma. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2).
- Munir, M., Siddiqui, S. A., Dengel, A., & Ahmed, S. (2018). DeepAnT: A deep learning approach for unsupervised anomaly detection in time series. *Ieee Access*, 7, 1991–2005.
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani & Olahraga*. El Markazi.
- Nuroniyah, S. (2018). Pengembangan instrumen pengukuran sikap tanggung jawab siswa madrasah aliyah. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 134–141.
- Rahman, M. H., Kencana, R., & NurFaizah, S. P. (2020). *Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini: panduan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan praktisi PAUD*. Edu Publisher.
- Sapulete, J. J. (2012). Hubungan Kelincahan dan Kecepatan dengan Kemampuan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Siswa SMK Kesatuan Samarinda. *Jurnal Ilara*, 3(1), 109.
- Sriyatin, S., Sucipto, A., & Sulikan, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Sdn Sambigede 03 Sumberpucung Malang. *JP. JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 1(2), 80–91.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Yulianto, A. G., & Hendrayana, Y. (n.d.). analysis of intentional application of structural programs for life skills through physical education and sports activities in the framework of positive youth development. *ASEAN Journal of Sport for Development and Peace*, 2(1).
- Yulianto, A. G., Hendrayana, Y., & Mahendra, A. (2023). Analysis of Intentionally Structured Programs to Improve Life Skills Through Out of School Activities. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 8(1), 73–89.