

# PENGARUH PENERAPAN SPORT EDUCATION MODEL (SEM) TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI PERMAINAN KASTI SISWA KELAS V SDN 050759 SECURAI

Oleh :

Nahal Dita Siregar<sup>1)</sup>, Khairul Usman<sup>2)</sup>, Laurensia Masri Perangin Angin<sup>3)</sup>, Winara<sup>4)</sup>, Fajar Sidiq Siregar<sup>5)</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
email: nahaldita023@gmail.com

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 2 November 2025  
Revisi, 7 Januari 2026  
Diterima, 10 Januari 2026  
Publish, 15 Januari 2026

### Kata Kunci :

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan,  
*Sport Education Model*,  
Permainan Kasti.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *Sport Education Model* terhadap hasil belajar PJOK materi permainan kasti siswa kelas V SDN 050759 Securai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi, tes kognitif pilihan berganda, serta instrumen observasi aspek afektif dan psikomotorik yang telah diuji validitas. Sampel penelitian ini terdiri atas 39 siswa, yaitu 19 siswa dari kelas V-A dan 20 siswa dari kelas V-B, yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan *Sport Education Model*, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Hasil perbandingan *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan peningkatan capaian yang signifikan pada kelas eksperimen di ketiga aspek. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Sport Education Model* efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif, sikap afektif, dan keterampilan psikomotorik siswa dalam permainan bola kasti. Dan diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan *Independent T-test* nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusan uji adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh positif penerapan *Sport Education Model* terhadap hasil belajar PJOK materi permainan kasti siswa kelas V SDN 050759 Securai.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*



## Corresponding Author:

Nama: Nahal Dita Siregar  
Afiliasi: Universitas Negeri Medan  
Email: nahaldita023@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi, kegiatan pembelajaran di kelas dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan wawasan (Syafrin Y. dkk 2023, h. 74). Keberhasilan pembelajaran dilihat dari perubahan yang terjadi pada peserta didik dari menerima informasi dari mengamati, menghafal serta mempraktekkannya. Perubahan yang dimaksud ialah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari

sebelumnya (Rayhan. M. dkk, 2023, h. 62). Dalam menunjang perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik, tugas seorang pendidik dalam mengkoordinasikan lingkungan belajar tersebut. Dengan harapan peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Titik awal pembelajaran yang sukses yaitu peserta didik menikmati pelajaran dan semangat serta aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan atau dikenal dengan singkatan PJOK. Kusriyanti & Sukoco (2020, h. 35) menyatakan PJOK merupakan mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif. Salah satu aspek penting dalam pendidikan jasmani adalah bagaimana olahraga dapat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan perubahan bagi siswa. Iswanto dan Widayati (2021, h. 13) menyatakan bahwa pendidikan jasmani harus berkualitas tinggi, terutama dalam memberikan dampak positif bagi siswa melalui olahraga dalam proses belajar mengajar, baik di lapangan maupun di kelas.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini, terdapat permainan atletik, permainan bola besar, permainan bola kecil, beladiri, kebugaran jasmani, senam lantai, aktivitas air, dan materi kesehatan. Permainan kasti merupakan kategori permainan bola kecil yang terdiri dari tim pemukul dan penjaga dan memiliki teknik dasar dalam permainannya (Pakaya. R. dkk, 2024, h. 42). Teknik dasar dalam permainan ini diantaranya: melempar, menangkap, lari dan lompat. (Puspitawati, I. D., & Jaenudin, M. A. 2020, h. 52). Pencapaian kompetensi ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan individu dalam bermain bola kasti serta mempererat kerja sama tim dalam permainan.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, masih terdapat tantangan yang signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, seperti kurangnya fasilitas, keterbatasan waktu pembelajaran, dan persepsi bahwa PJOK bukan mata pelajaran utama (Rohman & Sutrisno, 2020, h.26). Sejalan dengan pendapat Carlos (2024, h.5), kurangnya sarana dan prasarana belum cukup memadai untuk terlaksananya proses pembelajaran dan ada siswa/siswi yang kurang serius dalam mengikuti pembelajaran penjas. Permasalahan lain yang sering dijumpai dalam pembelajaran PJOK yaitu rendahnya minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa kurang tercapai secara optimal (Trimantara, I. K. B. B. 2020, h.17). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan umum yang sering terjadi pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) utama meliputi keterbatasan infrastruktur berupa sarana dan prasarana yang kurang memadai, alokasi waktu pembelajaran yang terbatas, serta rendahnya kesadaran siswa terhadap pentingnya mata pelajaran PJOK menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya komitmen siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang tercermin dari kurangnya

keseriusan, minat, dan motivasi belajar. Akibatnya, aktivitas pembelajaran PJOK menjadi tidak optimal dan pencapaian hasil belajar siswa tidak maksimal.

Hasil belajar dalam PJOK mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang secara keseluruhan menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Tujuan akhir pada pembelajaran PJOK yaitu hasil dari gerakan dan keterampilan yang dapat dilakukan siswa melalui proses yang telah ditentukan oleh guru PJOK (Qoulbi, G. A., & Alnedral, A. (2020, h.151). Artinya, PJOK pada dasarnya fisik dan gerak (motorik) yang lebih dominan, namun tetap harus memperhatikan aspek kognitif di bidang akademik dan afektif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran PJOK ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa (Komarudin, 2020, h. 90).

Penelitian yang dilakukan oleh Trimantara, I. K. B. B. (2020), dimana penelitiannya menerapkan model pembelajaran TAI hasilnya yaitu hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Misbahayati (2023), Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK kelas V. Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan terdapat kaitan hasil belajar dengan model pembelajaran terletak pada peran model pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Model pembelajaran berfungsi mengatur bagaimana interaksi antara guru, siswa, dan materi terjadi di kelas. Ketika guru menggunakan model pembelajaran yang tepat, yang aktif, inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi pelajaran, proses belajar akan berjalan lebih efektif dan siswa lebih mudah memahami serta menguasai materi. Hal ini secara langsung akan berdampak positif terhadap hasil belajar, karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 050759 Securai, pada saat proses pembelajaran permainan bola kasti bahwa peserta didik dalam membentuk tim banyak siswa yang pilih-pilih teman walaupun pembagian tim sudah dilakukan dengan adil tetap saja ada salah seorang siswa yang tidak disenangi karena kurang memiliki keterampilan dalam bermain sehingga berpengaruh terhadap performa permainan, siswa terlihat kurang kompak terhadap sesama tim nya dikarenakan tim yang tidak sesuai dengan keinginannya, walaupun terlihat kompak itu ketika tim berada di posisi menang saja. Selain itu, siswa hanya di awal saja yang semangat untuk mengajak bermain bola kasti,

namun realitanya ketika sudah diberikan kesempatan bermain, masih banyak siswa yang tidak fokus dan tidak menjalankan perannya dengan baik, beberapa siswa hanya duduk dipinggir lapangan hal itu terlihat karena siswa tidak memiliki rasa takut kepada gurunya. Selain itu sarana dan prasarana yang kurang memadai jumlah peralatan yang terbatas khususnya untuk permainan kasti. Hasil lain yang didapat saat observasi ialah kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru terutama pada pembelajaran bola kecil yaitu permainan kasti, dimana guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang sama setiap kali mengajar yaitu model konvensional, tanpa mencoba model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, karena mereka merasa kurang tertantang atau bosan dengan model pembelajaran yang monoton. Terlihat dari siswa yang tidak fokus saat permainan bola kasti berlangsung, serta ketidakkompakan siswa antar sesama tim nya dan beberapa siswa tidak fokus bermain kasti sesuai dengan perannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru PJOK yaitu Bapak Yogi Ochthere Saputra, S.Pd, menyatakan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik yang masih dibawah rata-rata. Dari data hasil belajar PJOK kelas V di SDN 050759 Securai nilai yang didapat peserta didik sebagai berikut;

**Tabel 1. Hasil Ulangan Siswa Kelas VA dan VB**

Kelas	Jenis Kelamin	KK M	Jumlah Siswa	Presentase
A	Laki-laki	75	8	37,5%
	Perempuan		11	62,5%
	Jumlah		19	100
B	Laki-laki	75	11	57,14%
	Perempuan		9	42,86%
	Jumlah		20	100

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil pembelajaran PJOK pada permainan kasti di kelas VA dan VB SDN 050759 Securai dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang siswa laki-laki dan perempuan. Terlihat dari data ulangan tersebut, diperoleh hasil belajar siswa kelas VA dan VB pada mata pelajaran PJOK dari 19 siswa di kelas VA dinyatakan tuntas dihitung dalam presentase sebesar 62,5%, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas sekitar 37,5%. Dari 20 siswa di kelas VB terdapat beberapa dinyatakan tuntas sebanyak 57,14%, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas sebanyak 42,86%. Presentase ini menggambarkan masih banyaknya nilai peserta didik yang belum mencapai KKM (kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.

Berdasarkan hasil belajar tersebut salah satu yang mempengaruhi adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok berdasarkan observasi yaitu Model Pembelajaran Olahraga atau yang dikenal dengan *Sport Education Model (SEM)*

dikarenakan belum pernah digunakan oleh guru. *Sport Education Model* merupakan salah satu model yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. *Sport Education Model (SEM)* adalah suatu pendekatan dalam pendidikan jasmani yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyeluruh dalam kegiatan olahraga. Model ini dikembangkan oleh Daryl Siedentop pada tahun 1980-an dan dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih autentik kepada siswa, mirip dengan pengalaman yang mereka dapatkan dalam konteks olahraga yang sebenarnya. *Sport Education Model (SEM)* bertujuan untuk memberikan siswa pengalaman gerakan yang autentik dan bermakna secara edukatif dalam konteks olahraga sekolah, dengan enam karakteristik struktural utama: musim, afiliasi, kompetisi formal, kegiatan puncak, pencatatan, dan festival (Besca C, et.al 2021, h 110). Model pembelajaran ini memfokuskan pada peran siswa yang lebih aktif dan bertanggung jawab atas peran mereka dalam tim, serta memperkenalkan konsep-konsep yang ada dalam olahraga secara lebih menyeluruh, seperti peran dalam tim, kemampuan bekerjasama, kepemimpinan, strategi permainan, dan penilaian diri. *Sport Education Model* atau disebut SEM menekankan pentingnya berbagi peran dalam sebuah penyelenggaraan pertandingan, siswa dapat memainkan peran sebagai pelatih, pemain, wasit, pencatat pertandingan, panitia pertandingan, supporter (Slamet. S. dkk, 2022, h. 36).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *Sport Education Model* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan jasmani. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar, F. dkk. (2025) dalam studinya yang berjudul "*Pengaruh Sport Education Model Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP NU Darul Ma'arif*" mengungkapkan bahwa penerapan model ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan di tingkat sekolah menengah pertama. Hasil penelitian ini menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran PJOK. Penelitian tersebut memberikan kontribusi penting dalam membuktikan keefektifan *Sport Education Model* dari dalam motivasi siswa pada pembelajaran PJOK.

Namun demikian, terdapat keterbatasan dalam cakupan topik yang dikaji oleh penelitian tersebut. Penelitian Zulfikar lebih berfokus pada aspek motivasi di jenjang SMP pada penerapan *Sport Education Model*. Meskipun telah banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas *Sport Education Model*, masih terdapat gap atau celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Pertama, penelitian tentang penerapan SEM dalam pembelajaran permainan kasti di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Kedua, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *Sport Education Model*

terhadap hasil belajar PJOK materi permainan kasti di konteks sekolah dasar. Ketiga, penelitian ini akan mengkaji pengaruh SEM tidak hanya terhadap aspek keterampilan bermain, tetapi juga terhadap aspek pengetahuan dan sikap siswa terhadap permainan kasti. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan (GAP) tersebut, dengan tujuan menganalisis dan membuktikan sejauh mana pengaruh penerapan *Sport Education Model* terhadap hasil belajar PJOK materi bola kasti pada siswa kelas V SDN 050759 Securai.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 050759 Securai, Jl. Tj. Pura, Kecamatan Babalan Kab. Langkat, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-September 2025. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment Design*. Objek penelitian ini adalah pengaruh penerapan *Sport Education Model* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdaftar di SDN 050759 Securai tahun ajaran 2024/2025 yang mengikuti mata pelajaran PJOK dan mempelajari permainan bola kasti. Sampel pada penelitian ini adalah dua kelas yaitu V-A dan V-B dari SDN 050759 Securai, kelas VA terdiri dari 19 siswa dan kelas VB terdiri dari 20 siswa, jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 39 siswa. Kelas VA ditetapkan sebagai **kelompok eksperimen** yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *Sport Education Model*, sedangkan kelas VB sebagai **kelompok kontrol** yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan ketersediaan dan kesediaan kelas untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes pilihan ganda, dan lembar observasi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Teknik pengumpulan data menyesuaikan dengan jenis data yang diperlukan, Aspek Kognitif menggunakan teknik tes dengan instrumen soal tes pada awal dan akhir pembelajaran, pada aspek afektif dan psikomotorik menggunakan teknik observasi dengan instrumen lembar observasi selama kegiatan praktik permainan bola kasti berlangsung.

Data yang sudah terkumpul menggunakan instrumen dilakukan analisis untuk mencari jawaban dari tujuan penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil pembelajaran yang dilakukan peserta didik di kelas eksperimen maupun kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Sport Education Model* terhadap hasil belajar peserta didik.

Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada aspek kognitif di kelas V SDN 050759 Securai. Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari *pretest*, berikut hasil nilai rata-rata dari kelas eksperimen maupun kontrol:

**Tabel 2. Data Pretest Kelas Eksperimen Kognitif**

No.	Nama	Nilai
1	AA	72
2	AAD	60
3	AB	64
4	AM	55
5	AR	64
6	AS	32
7	ASD	52
8	EDS	32
9	FAS	56
10	FND	40
11	FSG	28
12	HAM	40
13	KR	40
14	NRA	56
15	OC	44
16	RAN	64
17	RMM	68
18	ZCS	68
19	ZD	60
Jumlah		995
Rata-rata		52,37
Nilai Tertinggi		72
Nilai Terendah		28

**Tabel 3. Data Pretest Kelas Kontrol Kognitif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	32
2	APS	64
3	AS	64
4	EL	64
5	GS	76
6	HL	36
7	IS	60
8	JCS	48
9	KAA	40
10	MAS	40
11	MEA	64
12	MIA	60
13	PA	56
14	PRT	36
15	RAA	52
16	RL	58
18	RN	48
17	RO	40
19	SIH	64
20	VA	68
Jumlah		1070
Rata-rata		53,5
Nilai Tertinggi		76
Nilai Terendah		32

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* peserta didik kelas eksperimen berjumlah 995 dengan nilai rata-rata 52,37 dan diperoleh nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 28. Sedangkan, pada Tabel 3 hasil *pretest* di kelas kontrol berjumlah 1070 dengan nilai rata-rata 53,5 dan diperoleh nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 32.

**Tabel 4. Data Pretest Kelas Eksperimen Afektif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	39
2	AAD	43
3	AB	40
4	AM	42
5	AR	38
6	AS	40
7	ASD	36
8	EDS	52

9	FAS	33
10	FND	40
11	FSG	47
12	HAM	42
13	KR	33
14	NRA	43
15	OC	40
16	RAN	36
17	RMM	47
18	ZCS	33
19	ZD	36
Jumlah		760
Rata-rata		40,00
Nilai Tertinggi		52
Nilai Terendah		33

**Tabel 5. Data Pretest Kelas Kontrol Afektif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	45
2	APS	35
3	AS	33
4	EL	40
5	GS	36
6	HL	47
7	IS	33
8	JCS	40
9	KAA	35
10	MAS	42
11	MEA	33
12	MIA	40
13	PA	42
14	PRT	36
15	RAA	45
16	RL	38
18	RN	33
17	RO	52
19	SIH	43
20	VA	35
Jumlah		783
Rata-rata		39,15
Nilai Tertinggi		52
Nilai Terendah		33

Dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* afektif peserta didik kelas eksperimen berjumlah 760 dengan nilai rata-rata 40,00 dan diperoleh nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 33. Sedangkan, pada Tabel 5 hasil *pretest* di kelas kontrol berjumlah 783 dengan nilai rata-rata 39,15 dan diperoleh nilai tertinggi 52 dan nilai terendah 33.

**Tabel 6. Data Pretest Kelas Eksperimen Psikomotorik**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	38
2	AAD	44
3	AB	39
4	AM	41
5	AR	37
6	AS	40
7	ASD	39
8	EDS	44
9	FAS	40
10	FND	47
11	FSG	38
12	HAM	41
13	KR	40
14	NRA	37
15	OC	45
16	RAN	47
17	RMM	38
18	ZCS	44
19	ZD	48
Jumlah		787

No.	Nama Siswa	Nilai
Rata-rata		41,42
Nilai Tertinggi		48
Nilai Terendah		37

**Tabel 7. Data Pretest Kelas Kontrol Psikomotorik**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	41
2	APS	37
3	AS	37
4	EL	45
5	GS	40
6	HL	37
7	IS	38
8	JCS	40
9	KAA	44
10	MAS	40
11	MEA	39
12	MIA	39
13	PA	37
14	PRT	40
15	RAA	41
16	RL	39
18	RN	40
17	RO	37
19	SIH	38
20	VA	41
Jumlah		790
Rata-rata		39,50
Nilai Tertinggi		45
Nilai Terendah		37

Dari Tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* psikomotorik peserta didik kelas eksperimen berjumlah 787 dengan nilai rata-rata 41,42 dan diperoleh nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 37. Sedangkan, pada Tabel 7 hasil *pretest* di kelas kontrol berjumlah 790 dengan nilai rata-rata 39,5 dan diperoleh nilai tertinggi 45 dan nilai terendah 37.

**Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Setelah diberikan perlakuan sesuai dengan kelas masing-masing, maka dilakukan *posttest*. Pemaparan hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen disusun pada tabel berikut ini:

**Tabel 8. Data Posttest Kelas Eksperimen Kognitif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	96
2	AAD	88
3	AB	76
4	AM	80
5	AR	88
6	AS	72
7	ASD	84
8	EDS	88
9	FAS	92
10	FND	92
11	FSG	76
12	HAM	88
13	KR	82
14	NRA	92
15	OC	80
16	RAN	92
17	RMM	86
18	ZCS	92
19	ZD	80
Jumlah		1624
Rata-rata		85,47
Nilai Tertinggi		96
Nilai Terendah		72

Dari Tabel 8 hasil data *posttest* kelas eksperimen aspek kognitif di atas dapat diketahui bahwa dari 19 peserta didik diantaranya memperoleh nilai tertinggi yaitu 96 dan nilai terendah 72 dengan nilai rata-rata sebesar 85,47.

**Tabel 9. Data Posttest Kelas Kontrol Kognitif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	56
2	APS	72
3	AS	68
4	EL	72
5	GS	80
6	HL	52
7	IS	64
8	JCS	60
9	KAA	64
10	MAS	55
11	MEA	68
12	MIA	72
13	PA	68
14	PRT	56
15	RAA	56
16	RL	60
18	RN	64
17	RO	52
19	SIH	68
20	VA	72
Jumlah		1279
Rata-rata		63,95
Nilai Tertinggi		80
Nilai Terendah		52

Dapat dilihat dari Tabel 9 data *posttest* kognitif kelas kontrol bahwa dari 20 responden diantaranya memperoleh nilai tertinggi yaitu 80 dan terendah 52 dan memperoleh nilai rata-rata 63,95.

**Tabel 10. Data Posttest Kelas Eksperimen Afektif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	61
2	AAD	63
3	AB	52
4	AM	58
5	AR	52
6	AS	64
7	ASD	58
8	EDS	64
9	FAS	49
10	FND	54
11	FSG	62
12	HAM	58
13	KR	47
14	NRA	58
15	OC	61
16	RAN	52
17	RMM	64
18	ZCS	58
19	ZD	47
Jumlah		1082
Rata-rata		56,95
Nilai Tertinggi		64
Nilai Terendah		47

**Tabel 11 Data Posttest Kelas Kontrol Afektif**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	47
2	APS	42
3	AS	33
4	EL	45
5	GS	40
6	HL	47
7	IS	38
8	JCS	49
9	KAA	36
10	MAS	42
11	MEA	36
12	MIA	40
13	PA	54
14	PRT	45
15	RAA	52
16	RL	38
18	RN	33
17	RO	58
19	SIH	49
20	VA	39
Jumlah		863
Rata-rata		43,15

Nilai Tertinggi	58
Nilai Terendah	33

Dari Tabel 10 dapat dilihat bahwa hasil *posttest* afektif peserta didik kelas eksperimen berjumlah 1082 dengan nilai rata-rata 56,95 dan diperoleh nilai tertinggi 64 dan nilai terendah 47. Sedangkan, pada Tabel 11 hasil *pretest* di kelas kontrol berjumlah 863 dengan nilai rata-rata 43,15 dan diperoleh nilai tertinggi 58 dan nilai terendah 33.

**Tabel 12. Data Posttest Kelas Eksperimen**

**Psikomotorik**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	71
2	AAD	69
3	AB	70
4	AM	72
5	AR	71
6	AS	70
7	ASD	69
8	EDS	71
9	FAS	56
10	FND	70
11	FSG	70
12	HAM	72
13	KR	68
14	NRA	68
15	OC	71
16	RAN	70
17	RMM	57
18	ZCS	70
19	ZD	72
Jumlah		1307
Rata-rata		68,79
Nilai Tertinggi		72
Nilai Terendah		56

**Tabel 13. Data Posttest Kelas Kontrol**

**Psikomotorik**

No.	Nama Siswa	Nilai
1	AA	57
2	APS	45
3	AS	58
4	EL	69
5	GS	57
6	HL	45
7	IS	56
8	JCS	69
9	KAA	58
10	MAS	68
11	MEA	57
12	MIA	54
13	PA	58
14	PRT	53
15	RAA	56
16	RL	56
18	RN	53
17	RO	45
19	SIH	44
20	VA	68
Jumlah		1126
Rata-rata		56,30
Nilai Tertinggi		69
Nilai Terendah		44

Dari Tabel 12 dapat dilihat bahwa hasil *posttest* aspek psikomotorik peserta didik kelas eksperimen berjumlah 1307 dengan nilai rata-rata 68,79 dan diperoleh nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 56. Sedangkan, pada tabel 4.21 hasil *pretest* di kelas kontrol berjumlah 1126 dengan nilai rata-rata 56,30 dan diperoleh nilai tertinggi 69 dan nilai terendah 44.

Berdasarkan hasil perhitungan capaian siswa terhadap aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada aspek kognitif, pemahaman siswa meningkat cukup signifikan, dimana rata-rata capaian kelas kontrol hanya naik dari 53,95% menjadi 63,95%, sedangkan kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dari 52,37% menjadi 85,47%. Pada aspek afektif, sikap tanggung jawab, kerjasama, partisipasi, dan sportivitas siswa juga mengalami peningkatan, dengan capaian kelas kontrol dari 61,17% menjadi 67,42% dan kelas eksperimen dari 62,5% menjadi 88,98%. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, keterampilan gerak dasar seperti memukul, melempar, dan menangkap menunjukkan perkembangan yang jauh lebih baik, dimana kelas kontrol meningkat dari 54,86% menjadi 78,19%, sedangkan kelas eksperimen dari 57,52% menjadi 95,54% dengan kategori "baik sekali". Perbandingan capaian tersebut menegaskan bahwa *Sport Education Model* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi permainan kasti, tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan siswa.

#### Uji Persyaratan Normalitas

Pengujian hipotesis dalam suatu penelitian perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu yang diambil dari hasil pengumpulan data *pretest* maupun *posttest*, uji ini dilakukan dengan uji normalitas *Shapiro Wilk* menggunakan aplikasi SPSS 27.

- Uji normalitas *pretest* dan *posttest* aspek kognitif didapatkan hasil signifikan *pretest* kelas kontrol sebesar 0,156 dan *posttest* 0,286, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikan *pretest* 0,142 dan *pretest* 0,236. Distribusi data yang digunakan dikatakan normal apabila hasil signifikan  $> 0,05$ .
- Uji normalitas *pretest* dan *posttest* aspek afektif didapatkan hasil signifikan *pretest* kelas kontrol sebesar 0,098 dan *posttest* 0,633, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikan *pretest* 0,322 dan *pretest* 0,070. Distribusi data yang digunakan dikatakan normal apabila hasil signifikan  $> 0,05$ .
- Uji normalitas *pretest* dan *posttest* aspek psikomotorik mendapatkan hasil signifikan *pretest* kelas kontrol sebesar 0,250 dan *posttest* 0,239, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikan *pretest* 0,071 dan *pretest* 0,203. Distribusi data yang digunakan dikatakan normal apabila hasil signifikan  $> 0,05$ .

Berdasarkan hasil signifikan yang diperoleh dari distribusi normal maka analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik yang sesuai, karena salah satu prasyarat penggunaan uji tersebut, yaitu distribusi data normal, telah terpenuhi.

#### Uji Persyaratan Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diwakilkan oleh sampel pada penelitian. Uji

homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Lavene test*. Data hasil uji homogenitas sebagai berikut:

- Hasil uji homogenitas aspek kognitif, diperoleh nilai *Lavene Statistic* 0,425 dengan signifikan sebesar 0,518. Maka, hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan homogen dengan hasil signifikan yang diperoleh 0,518 dimana lebih besar dari 0,05.
- Hasil uji homogenitas aspek afektif diperoleh nilai *Lavene Statistic* 0,808 dengan signifikan sebesar 0,374. Maka, hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan homogen dengan hasil signifikan yang diperoleh 0,374 dimana lebih besar dari 0,05.
- Hasil uji homogenitas aspek psikomotorik di atas, diperoleh nilai *Lavene Statistic* 0,137 dengan signifikan sebesar 0,713. Maka, hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan homogen dengan hasil signifikan yang diperoleh 0,713 dimana lebih besar dari 0,05.

#### Uji Statistik

Uji statistik dilakukan untuk mengetahui pengaruh hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan pada penelitian dan memutuskan hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan Uji T-test atau *Independent Sample T-Test* dengan tujuan membandingkan rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil pembelajaran dengan menggunakan *Sport Education Model* terhadap hasil belajar PJOK peserta didik.

Hasil perhitungan dengan uji t aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik diperoleh signifikansi sig (*2-tailed*) dengan derajat kebebasan (*df*) = 37 adalah 0,000 karena  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat dikatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Sport Education Model* ditinjau dari peningkatan belajar peserta didik pada materi Bola Kasti.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Sport Education Model* terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SDN 050759 Securai. Temuan ini diperoleh melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya, setelah mengikuti kegiatan permainan bola kasti yang telah dirancang secara sistematis. Kegiatan tersebut dilaksanakan sekali dalam seminggu dengan 6 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Sport Education Model*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Sport Education Model* (SEM) pada pembelajaran PJOK materi permainan bola kasti di kelas V SDN 050759 memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif, afektif,

maupun psikomotorik. Pada kelas kontrol, capaian rata-rata siswa hanya meningkat dari 53,95% pada pretest menjadi 63,95% pada posttest. Artinya, kenaikan yang terjadi relatif kecil, sehingga pemahaman siswa terhadap aturan dan strategi permainan kasti tidak berkembang secara signifikan. Sebaliknya, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang jauh lebih tinggi, dari 52,37% menjadi 85,47%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Sport Education Model* secara signifikan membantu siswa memahami materi, karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dalam bermain dan berperan aktif.

Peningkatan signifikan pada aspek kognitif menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen tidak hanya memahami aturan permainan bola kasti, tetapi juga mampu menguasai strategi bermain dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Permana (2020) yang menyatakan bahwa SEM menekankan pada pemeliharaan dan peningkatan nilai-nilai murni olahraga kompetitif yang biasa dilakukan di luar sekolah. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Menurut Siedentop, dkk. (2020), *Sport Education* merupakan model kurikulum dan instruksi yang dirancang untuk memberikan pengalaman olahraga autentik kepada siswa, dimana "authentic" berarti melibatkan aspek-aspek yang membuat partisipasi olahraga menjadi menyenangkan dan bermakna. Dalam penelitian ini, meningkatnya hasil belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa melalui SEM, mereka mendapatkan kesempatan untuk memahami permainan kasti secara lebih komprehensif, mulai dari aturan, teknik dasar, hingga strategi tim.

Selain itu, peningkatan hasil belajar afektif di kelas eksperimen juga memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya belajar tentang teknik permainan, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, sportivitas, kerjasama, dan partisipasi aktif. Nilai-nilai tersebut sangat penting dalam pendidikan jasmani karena mencerminkan tujuan pendidikan karakter yang diintegrasikan melalui aktivitas olahraga. Zulfikar, dkk. (2022) menegaskan bahwa dalam SEM, siswa diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam berbagai kegiatan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, dimana siswa yang berperan sebagai pelatih, wasit, maupun pencatat skor menjadi lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing. Peningkatan aspek afektif yang signifikan di kelas eksperimen membuktikan bahwa SEM tidak hanya berfokus pada pencapaian keterampilan olahraga, tetapi juga pada pembentukan sikap positif siswa.

Pada aspek psikomotorik, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang paling tinggi dibandingkan aspek lainnya. Rata-rata capaian kelas eksperimen mencapai 95,54% yang termasuk kategori "baik sekali" berdasarkan norma penilaian

bola kasti menurut Prabowo (2022). Hal ini membuktikan bahwa keterampilan gerak dasar siswa, seperti memukul, melempar, dan menangkap bola, berkembang secara optimal melalui penerapan SEM. Peningkatan ini sesuai dengan teori Chu, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa tujuan SEM adalah mengembangkan kemampuan kognitif, emosional, keterampilan, serta membangun semangat kebersamaan. Melalui penerapan kompetisi formal, season (musim pertandingan), afiliasi tim, serta evaluasi berkelanjutan, siswa mendapat kesempatan untuk berlatih dan mengasah keterampilan secara konsisten. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih sistematis, terarah, dan menumbuhkan motivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan motoriknya.

Keunggulan lain dari SEM adalah adanya peran-peran yang dimainkan oleh siswa seperti pelatih, wasit, pencatat skor, manajer, maupun statistisi. Menurut Siedentop, dkk. (2020), tujuan utama SEM adalah membentuk siswa menjadi *competent, literate, and enthusiastic sports persons*, yakni individu yang kompeten dalam keterampilan olahraga, memahami makna olahraga, dan memiliki antusiasme untuk berpartisipasi aktif. Dalam penelitian ini, juga diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Daryl Siedentop, pencetus *Sport Education Model*. Menurut Siedentop dkk. (2020), *Sport Education* dirancang untuk memberikan pengalaman olahraga yang autentik dan bermakna kepada siswa. Model ini tidak hanya menekankan pada penguasaan keterampilan teknik semata, tetapi juga pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan sosial melalui keterlibatan aktif siswa dalam berbagai peran seperti pemain, pelatih, wasit, pencatat skor, maupun manajer. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar bermain, tetapi juga memahami keseluruhan proses dalam suatu pertandingan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori tersebut, karena siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan *Sport Education Model* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif meliputi pengetahuan siswa terhadap sejarah, teknik, taktik dalam permainan kasti, afektif meliputi sikap sportivitas, tanggung jawab, kerjasama, dan partisipasi siswa, serta psikomotorik yaitu gerak dasar permainan kasti meliputi kemampuan memukul, melempar, dan menangkap. Hal ini membuktikan bahwa penerapan *Sport Education Model* benar-benar mendukung tujuan yang dirumuskan Siedentop, yaitu membentuk siswa yang kompeten, melek olahraga, serta antusias dalam mengikuti kegiatan olahraga.

Jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Manalu, dkk. (2023) mengenai efektivitas SEM terhadap pengetahuan permainan sepak bola siswa SD Negeri 7 Saloan Dolok. Persamaannya terletak pada penerapan model yang sama, yaitu *Sport Education Model*, yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun

perbedaannya penelitian Manalu lebih menekankan pada aspek **kognitif** dengan materi bola besar (sepak bola), sedangkan penelitian ini mengkaji materi bola kecil, yaitu permainan kasti, serta menilai hasil belajar secara lebih komprehensif dengan mencakup tiga aspek utama, yaitu **kognitif, afektif, dan psikomotorik**. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memperluas kajian efektivitas *Sport Education Model* pada ruang lingkup materi yang berbeda dan aspek penilaian yang lebih lengkap.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *Sport Education Model* memberikan pengalaman belajar yang autentik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Peningkatan signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik di kelas eksperimen menegaskan bahwa SEM tidak hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga membentuk karakter positif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan. Dengan demikian, *Sport Education Model* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran PJOK yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi permainan bola kasti di Sekolah Dasar.

#### 4. KESIMPULAN

Penerapan *Sport Education Model* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada permainan bola kasti. Hal ini tampak dari peningkatan capaian siswa pada seluruh aspek yang diukur, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan *Independent T-test* nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusan uji adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan *Sport Education Model* terhadap hasil belajar PJOK materi permainan kasti siswa kelas V SDN 050759 Securai.

#### 5. REFERENSI

- Besca C, et.al (2021). What actually differs between traditional teaching and sport education in students' learning outcomes? A critical systematic review. *Journal of Sports Science and Medicine*, 20(1):110–25. <https://doi.org/10.52082/jssm.2021.110>
- Carlos, R. (2024). Identifikasi Permasalahan Yang Dihadapi Guru PJOK DALAM Pelaksanaan Pembelajaran di SMAK ST. Thomas Aquinas Ruteng. *Sport, Pedagogik, Recreation and Technology: Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi (Sparta)*, 7(1), 1-6. <https://doi.org/10.35438/sparta.v7i1>
- Chu, Y., Chen, C., Wang, G., & Su, F. (2022). The Effect of Education Model in Physical Education on Student Learning Behavior.

- Frontiers in Psychology*, 13, 944507. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.944507>
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13-17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>
- Komarudin. (2020). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran PAKEM. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 500-508. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2590>
- Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65-77. <https://doi.org/10.21831/jppi.v16i1.29965>
- Manalu, R. B. B., Nainggolan, A. P., & Sitepu, B. M. (2023). Efektivitas Sport Education Model Terhadap Pengetahuan Permainan Sepak Bola Siswa SD Negeri 7 Desa Saloan Dolok Kecamatan Ronggur Nihuta Samosir. *Jurnal Curere*, 7(2), 51-58. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v7i2.1207>
- Misbahayati, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas V SD Negeri 43 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3).
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438 <http://dx.doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Pakaya, R., Asraka, M. R., Kadir, S. S., Ikhsan, H., & Amri, M. F. L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bola Kecil. *Jambura Arena of Physical Education and Sports*, 3(1), 40-50. <https://doi.org/10.37905/japes.v3i1.25145>
- Permana, R. (2020). Teori dan Praktik: Pendidikan Jasmani di Perguruan Tinggi. Edu Publisher.
- Prabowo, A. (2022). Video pembelajaran kasti untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil dan penguatan literasi numerasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 699-718. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.682>
- Puspitawati, I. D., & Jaenudin, M. A. (2020). Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 50-57. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29237>
- Rayhan, M., Firdaus, K., Zulman, Z., & Febrian, M. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa SMP Negeri 30 Kota Padang. *Jurnal JPDO*, 6(6), 61-67.

- <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1411>
- Slamet, S., Lubay, L. H., Nugroho, W. A., Putri, W., & Stephani, M. R. (2022). Sport Education Model (SEM): Its Effect on Physical Self-Concept (PSC) and Invasion Game Learning Outcomes in Elementary Schools. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(1), 35-38. <https://doi.org/10.17509/tegar.v6i1.51651>
- Siedentop, D., Hastie, P., & van der Mars, H. (2020). *Complete Guide to Sport Education* (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72-77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Trimantara, I. K. B. B. (2020). Implementasi model pembelajaran TAI untuk meningkatkan hasil belajar PJOK pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(1), 16-23. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i1.29620>
- Zulfikar, F., Ginanjar, A., & Ramadhan, R. (2025). Pengaruh Sport Education Model Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smp Nu Darul Ma'arif. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(4), 80-88. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i4.224>