

---

## **Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama**

Pinton Setya Mustafa<sup>1</sup>, Roesdiyanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Mataram, Jalan Pendidikan Nomor 35 Mataram, Nusa Tenggara Barat

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang Nomor 05 Malang, Jawa Timur

Email penulis pertama: pintonsetyamustafa@gmail.com

### **Abstract**

The purpose of this article is to provide information about learning that adheres to the theory of constructivism through the active, creative, effective, and fun learning model (PAKEM) in volleyball game material in grade VII Junior High School. Constructivism learning theory provides opportunities for students to build their own conceptual knowledge through teacher facilitation. Physical education, sports, and health (PESH) learning activities involve moving activities to achieve competence. The volleyball game is one of the materials used in learning PESH movements. The principle of learning PESH is to involve students to be active and enjoy when doing physical activities. The PAKEM model is an alternative that can be used in volleyball learning for seventh grade students of junior high school. The PAKEM model helps students build their own knowledge through the variety of lessons the teacher provides. In conclusion with the PAKEM model students can be active, creative, effective, and happy while learning volleyball in PESH is presented. Teachers need to innovate continuously to design learning models that are appropriate to the characteristics of students.

**Keywords:**constructivism learning theory, PAKEM, physical education, volleyball

### **Abstrak**

Tujuan dari artikel ini adalah memberikan informasi tentang pembelajaran yang menganut teori konstruktivisme melalui model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dalam materi permainan bolavoli pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Teori belajar konstruktivisme memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuan konseptual melalui fasilitasi guru. Aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) pelaksanaan melibatkan kegiatan bergerak untuk mencapai kompetensi. Permainan bolavoli merupakan salah satu materi yang menjadi dalam pembelajaran gerak PJOK. Prinsip pembelajaran PJOK adalah melibatkan siswa untuk aktif dan senang ketika aktivitas melakukan fisik. Model PAKEM merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bolavoli pada siswa kelas VII SMP. Model PAKEM membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui variasi pembelajaran yang disajikan oleh guru. Kesimpulannya dengan model PAKEM siswa dapat aktif, kreatif, efektif, dan senang selama pembelajaran bolavoli dalam PJOK disajikan. Guru perlu melakukan inovasi secara berlanjut untuk merancang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

**Kata kunci:**teoribelajar konstruktivisme, PAKEM, pendidikan jasmani, permainan bolavoli

---

*History*

---

*Received 2020-07-02, Revised 2020-07-07, Accepted 2020-11-03*

---

Pembelajaran ialah sebuah kesatuan sistem yang terdiri dari beberapa variabel yang saling berkaitan erat untuk mencapai tujuan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan interaksi pembelajar yaitu peserta didik dengan sumber belajar berupa orang (guru atau dosen) maupun bukan orang (buku, internet, audiovisual, dan lainnya) yang berada dalam lingkungan belajar. Kegiatan aktivitas belajar disusun untuk menyampaikan hasil pengalaman belajar yang terdiri dari proses fisik maupun psikis dengan hubungan antar pembelajar atau orang yang belajar, siswa dengan guru, tempat dan sumber belajar lainnya untuk mewujudkan raih kompetensi dasar (KD) (BSNP, 2006, p. 16). Jadi pada dasarnya pembelajaran merupakan hubungan interaksi antara sumber belajar, guru, dan siswa untuk mencapai tujuan. Interaksi tersebut dilakukan baik secara langsung maupun melalui media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang terjadi secara terus menerus yang mengakibatkan terjadinya perilaku yang berubah secara sadar dan relatif tetap (Thobroni, 2015, p. 19). Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari untuk mengubah perilaku yang relatif permanen. Proses kejadian tersebut melalui memori informasi yang lalu disimpan dalam pikiran dan sistem kognitif. Kemudian, keterampilan diaplikasikan dengan praktis pada keaktifan siswa dalam menanggapi dan reaksi kepada fenomena-fenomena yang terjadi. Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas yang disusun oleh guru untuk memudahkan individu menguasai kompetensi dan atau nilai-nilai yang baru dengan proses yang terstruktur melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan memperhatikan kondisi peserta didik dari sisi internal bakat, minat, pertumbuhan, perkembangan, dan psikologis (Munir, 2012, p. 96). Kemudian peran guru dalam KBM adalah memberikan motivasi, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk meraih kompetensi yang telah disusun dalam perencanaan (Ahmadi & Supriyanto, 2004, p. 104). Teknik-teknik yang melibatkan pemikiran kritis perlu diaplikasikan oleh siswa untuk mendapatkan pemahaman konsep yang bermakna dari sebuah materi yang dirancang oleh guru (Poedjiadi, 2005, p. 72). Dengan demikian seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran perlu berdasarkan kepada dengan teori belajar. Salah satu aliran teori belajar dari ilmu filsafat yang membuat konsep belajar bermakna adalah teori belajar konstruktivisme.

Menurut Richey, Klein, & Tracey (2011, p. 40) konstruktivisme adalah orientasi filosofi yang sangat penting bagi proses pengembangan pengetahuan. Ini melibatkan lebih dari sekadar menekankan individu bahwa pengetahuan, bahkan berpikir itu mencerminkan dunia luar, berbentuk unik (yaitu, dikonstruksi) oleh setiap orang. Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa aspek antara lain: (1) pengetahuan awal, pengalaman, kapabilitas belajar, dan lingkungan belajar (Dwiyoogo, 2016, p. 17). Selama menerapkan teori belajar konstruktivisme ini, peserta didik harus memiliki pengetahuan awal yang berkaitan dengan konteks pembelajaran. Teori belajar konstruktivisme membantu peserta didik untuk membangun pengetahuan baru, tentunya peserta didik harus memiliki pengetahuan sebelumnya.

Apabila mencermati kurikulum 2013, model pembelajaran lebih ditekankan pada teori belajar konstruktivisme. Dengan teori belajar konstruktivisme ini memfasilitasi siswa lebih aktif dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1, menyatakan bahwa KBM dalam satuan pendidikan dilaksanakan secara saling aktif, memberikan inspirasi, menyenangkan, memberikan tantangan, membangkitkan motivasi untuk aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi tindakan, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis siswa. Untuk mengimplementasikan kebijakan tersebut maka alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya dengan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Menurut (Asmani, 2012, p. 59). PAKEM adalah salah satu pendekatan yang memberikan kesempatan siswa melakukan kegiatan yang beraneka ragam untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotornya dengan menitik beratkan belajar sambil bekerja. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang berupaya untuk memfasilitasi siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor ialah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani adalah bagian integrasi dari keseluruhan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik manusia dengan aktivitas fisik yang telah ditentukan untuk meraih keterampilan dan kemampuan yang ingin dihasilkan (Bucher, 1983, p. 13). Tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi tiga domain psikomotor, kognitif, dan afektif (Buck, Jable, & Floyd, 2004, p. 13). Dalam PJOK tujuan pokok hendaknya sejalan dengan tujuan pendidikan yang menitik tolok pada bagian penekanan pada pembentukan kesehatan individu dengan cara pembiasaan kuantitas dan kualitas gerak dalam pembelajaran. Dengan demikian dalam pembelajaran PJOK lebih menekankan gerak atau keterampilan fisik (Roesdiyanto, 2017). Jadi agar pembelajaran PJOK dapat memotivasi siswa untuk belajar gerak salah satunya menggunakan model PAKEM. Dalam model PAKEM tersebut, pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat aktif, kreatif, efektif, dan senang dalam belajar keterampilan gerak.

Mata pelajaran PJOK jenjang SMP kelas VII keterampilan gerak yang harus dipelajari siswa ditentukan oleh Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013. Namun tidak selamanya pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan baik, guru perlu memberikan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa yang ada (Hariyanto & Mustafa, 2020, p. 137; Mustafa & Winarno, 2020, p. 2). Penerapan model pembelajaran PAKEM dalam mata pelajaran PJOK dapat dilakukan pada salah satu KD kurikulum 2013 berikut.

Tabel 1 Kompetensi Dasar Kelas VII SMP/MTs

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)	4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

**Sumber:**Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24 tentang KI dan KD

Berdasarkan KD 3.1 dan 4.1 dari Tabel 1 maka tujuan kompetensi dapat dicapai salah satunya dengan materi bolavoli. Materi bolavoli tersebut juga dapat dispesifikkan bahwa isi pembelajaran tentang teknik dasar bolavoli yang dilakukan dengan permainan sederhana. Ketika guru memberikan materi pembelajaran teknik dalam olahraga diperlukan berbagai variasi latihan agar peserta didik tidak bosan (Mustafa, Winarno, & Asim, 2016, p. 173). Seiring dengan perkembangan zaman masa kini seorang guru PJOK memerlukan kemampuan pendukung dalam kompetensinya agar handal, kreatif, dan mampu memberikan solusi terbaik selama KBM berlangsung (Wiyanto, 2019, p. 109). Oleh karena itu berbagai variasi pembelajaran perlu dibuat agar pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga kemampuan yang diwujudkan dapat dicapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka akan disajikan artikel yang membahas tentang: (1) teori belajar konstruktivisme, (2) model pembelajaran PAKEM, (3) tujuan, fungsi, dan kegunaan model PAKEM, penerapan model PAKEM pada pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembahasan dari penerapan model pembelajaran PAKEM tersebut hanya diilustrasikan pada mata pelajaran PJOK kelas VII dengan materi bolavoli yang didasari pada KD 3.1 dan 4.1 dalam kurikulum 2013.

## **PEMBAHASAN**

### **Teori Belajar Konstruktivisme**

Berikut ini akan dijelaskan tentang makna belajar secara umum yang kemudian dilanjutkan dengan konsep teori belajar konstruktivisme. Belajar ialah kegiatan berproses yang merupakan komponen yang sangat pokok dalam pelaksanaan macam dan tingkat pendidikan, hal tersebut berarti keberhasilan KBM di sekolah dan lingkungan sekitarnya selaras dan berpengaruh dengan keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan (Haris & Jihad, 2010, p. 1). Belajar merupakan pergantian kemampuan yang terdapat dalam diri siswa untuk bertingkah laku dengan cara yang baru dari hasil hubungan antara aksi dan reaksi yang terjadi selama KBM (Budiningsih, 2005, p. 20). Selain itu belajar merupakan proses yang dilakukan peserta didik dengan indikator yang tampak melalui perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Dimiyati, 2016, p. 2). Perilaku yang berubah selama belajar dapat dicapai dengan waktu yang relatif lama akibat dari pengalaman dan lingkungan (Hitipeuw, 2009, p. 13). Selain itu pengetahuan, perbaikan perilaku, sikap serta karakter kepribadian dapat ditingkatkan melalui aktivitas belajar secara berproses dan berkelanjutan (Suyono & Hariyanto., 2012, p. 9). Kemudian melalui KBM maka pengalaman yang didapat ketika belajar akan berpengaruh dengan relatif tetap dalam aspek pengetahuan dan keterampilan dalam berpikir dan bertindak (Santrock, 2012, p. 301).

Dengan demikian dapat ditarik benang merahnya bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang relatif permanen akibat dari latihan dan pengalaman serta pengaruh lingkungan. Jadi belajar adalah proses bukan hasil, proses tersebut dilakukan melalui latihan atau dari pengalaman pribadi serta pengaruh kondisi lingkungan. Hasil dari belajar adalah perubahan tingkah laku berupa kognitif, afektif, atau psikomotor.

Konstruktivisme adalah salah satu pandangan yang menganut filosofi bahwa bentukan pengetahuan diri dalam individu dapat dibentuk dan dibangun oleh masing-masing individu (Suparno, 1997, p. 18). Konstruktivistik lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky, yang menyatakan bahwa dalam memahami informasi baru yang ada dapat diolah melalui konsep-konsep yang digabungkan secara terstruktur dalam diri individu (Ratumanan, 2002, p. 80). Konstruktivisme berorientasi filosofis melihat pengetahuan sebagai individu dibangun dan unik untuk setiap orang; dalam lingkungan sekolah, menganggap pembelajaran itu terjadi karena pengetahuan dibangun oleh siswa yang aktif untuk mendapatkan makna dari pengalaman dan konteksnya (Richey et al., 2011). Dalam teori konstruktivisme belajar adalah proses menyusun pengetahuan dengan cara menarik intisari dari pengalaman sebagai hasil hubungan antara siswa dengan realitanya secara pribadi, alamiah, maupun sosial. Proses penyusunan pengetahuan terjadi secara internal maupun eksternal (Dwiyogo, 2016, p. 17).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah proses mendapatkan pengetahuan diperoleh dengan cara mengonstruksikan pengalaman pribadi yang berinteraksi dengan dunia luar baik dari lingkungan sosial maupun lingkungan non-sosial. Jadi intisari dari teori konstruktivisme dalam belajar yaitu peserta didik belajar berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, baik menyelaraskan maupun membandingkan informasi yang diperoleh dengan hasil pengetahuan sebelumnya untuk menghasilkan konsep baru dalam kognitif mereka.

Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada peserta didik sebagai pusat dalam KBM. Pembelajaran ini berikan agar lebih memotivasi dan memberikan kesempatan siswa untuk berfikir kreatif, inovatif dan dapat menggali potensinya dengan optimal (Suhana, 2014, p. 63). Jadi pembelajaran konstruktivistisme adalah proses yang aktif dalam mengonstruksikan pengetahuan siswa, karena pengetahuan tidak bisa dipindahkan melainkan melalui pandangan teoritis secara internal dengan dibantu oleh lingkungan dan pemusatan pembelajaran pada peserta didik.

Adapun tujuan dari teori belajar konstruktivisme menurut yaitu: (1) meningkatkan kompetensi peserta didik dalam kemampuan bertanya, (2) membantu peserta didik dalam meningkatkan mendefinisikan dan memahami konsepsi materi secara komprehensif, (3) meningkatkan kompetensi peserta didik untuk berpikir secara mandiri (Thobroni, 2015, p. 95). Ciri-ciri teori belajar konstruktivisme antara lain terdiri dari: (1) belajar dapat membentuk makna, (2) konstruksi makna

merupakan suatu proses dalam kehidupan individu, (3) belajar berorientasi untuk pengembangan pola pikir dan pemikiran yang diwujudkan untuk memperoleh pengetahuan baru, (4) proses belajar yang sesungguhnya terlaksana ketika individu dalam keraguan yang merespons pola pikir lebih lanjut. Situasi ketidak seimbangan merupakan kondisi yang tepat untuk belajar, (5) dunia fisik dan lingkungan siswa dapat mempengaruhi hasil dari capaian belajar, (6) saling terikatnya pengetahuan sebelumnya dan hasil belajar siswa dengan pengetahuan yang baru (Dwiyo, 2016, p. 17).

Prinsip-prinsip dalam teori belajar konstruktivisme terdiri dari: (1) kemampuan kognitif siswa dikonstruksi oleh siswa sendiri baik secara internal maupun eksternal, (2) pengetahuan diakibatkan oleh siswa yang aktif selama proses KBM berlangsung bukan semata-mata dari guru, (3) siswa dilibatkan secara aktif dalam membangun secara berkelanjutan, sehingga terjadi perubahan-perubahan konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan pendekatan saintifik atau ilmiah, (4) peran guru ialah membuat suasana KBM yang membuat siswa dapat membangun pengetahuan mereka dengan sebagai fasilitator (Suparno, 1997, p. 49). Adapun tahap-tahap model konstruktivisme antara lain: (1) apersepsi, pada situasi ini peserta didik diberi stimulus untuk menyalurkan awal pengetahuan mereka yang telah didapat; (2) eksplorasi, pada kondisi ini peserta didik difasilitasi untuk mencermati dan membangun konsep pengetahuan, (3) diskusi dan penjelasan konsep, pada kondisi ini peserta didik diberikan waktu untuk saling berdiskusi antar sumber belajar yang ada; (4) pengembangan dan aplikasi, yaitu merupakan penerapan pengetahuan yang telah diperoleh dengan tepat (Karli & Margaretha, 2004, p. 17).

Dengan demikian model pembelajaran yang bertolak dari konstruktivisme yaitu berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran ini disusun sedemikian rupa agar siswa mampu memperoleh makna dari konteks materi pembelajaran akibat dari interaksi antar peserta didik, guru, sumber belajar dan lingkungan sekitarnya. Guru hanya bersifat fasilitator. Jadi guru hanya memberikan berbagai fasilitas untuk belajar, namun guru juga menjadi pengarah dan pengambil keputusan.

## **Model Pembelajaran PAKEM**

### ***Konsep Model Pembelajaran***

Secara umum model pembelajaran adalah kegiatan interaksi yang terbentuk antara guru dan peserta didik berkaitan dengan aspek pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang diimplementasikan selama KBM berlangsung (Nurdin & Adriantoni, 2016, p. 181). Model pembelajaran adalah pendekatan komprehensif untuk memberikan materi belajar berlandaskan dari teori pendidikan dan menjadi titik tolak primer tentang kompetensi yang akan diraih siswa dan bagaimana mereka mendapatkan kompetensi tersebut (Duke, 1990, p. 96). Model adalah petunjuk strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan instruksional tertentu yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Eggen, Kauchack, & Harder, 1979, p. 12).

Jadi model pembelajaran adalah suatu desain pembelajaran secara spesifik yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran adalah

model yang dipilih dalam rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan suatu langkah-langkah yang sistematis dan urutan tertentu.

Model pembelajaran mempunyai karakteristik sebagai berikut: (1) berlandaskan teori pendidikan dan teori belajar; (2) memiliki tujuan pendidikan; (3) dapat menjadi acuan dalam refleksi KBM di kelas; (4) mempunyai beragam nama model yang disajikan: (a) prosedur pembelajaran (*syntax*); (b) prinsip aksi-reaksi; (c) organisasi sosial; dan (d) organisasi pendukung; (5) mempunyai pengaruh sebagai akibat implementasi model KBM; (6) menyusun rancangan sebelum pengajaran (desain instruksional) dengan acuan model pembelajaran yang telah dipilih (Rusman, 2013, p. 145).

### ***Konsep Model PAKEM***

Salah satu model pembelajaran yang saat ini dikembangkan dan banyak diperkenalkan dalam satuan pendidikan adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau biasa disebut dengan istilah PAKEM. PAKEM adalah sebuah pendekatan untuk mengembangkan pemahaman, kepribadian dan keterampilan yang memberikan kesempatan siswa mengerjakan kegiatan yang beraneka ragam dengan menitik tolak dari belajar sembari bekerja (Asmani, 2012, p. 59). PAKEM tersebut selaras dengan pilar belajar dalam Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu belajar untuk mengonstruksikan dan memperoleh karakter diri, dari KBM yang membuat peserta didik untuk terlibat aktif, kreatif, efektif, dan senang. Agar KBM lebih menarik dan membuat siswa senang serta proses menjadi efektif, guru hendaknya mampu memanfaatkan lingkungan atau pun beragam sumber dan peralatan yang dibutuhkan selama pembelajaran. Dalam PAKEM memiliki tujuan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dengan memberikan fasilitas kepada siswa dalam memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang akan dimiliki di kehidupan di masa mendatang (Depdiknas, 2005b, p. 1).

Secara garis besar makna dari model PAKEM yaitu: (1) aktif berarti setiap siswa dapat berinteraksi selama KBM berlangsung; (2) kreatif berarti guru dapat memfasilitasi siswa dalam menentukan sumber, alat, dan variasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya untuk meraih tujuan ; (3) efektif berarti sebagai acuan kompetensi dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; dan (4) menyenangkan berarti aktivitas KBM yang hidup, semarak, saling berinteraksi, terkondisi untuk terus berlanjut, ekspresif, dan mendorong orientasi perhatian siswa untuk belajar (Amri, 2015, pp. 102–103).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model PAKEM adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif, menyenangkan serta secara efektif mencapai tujuan pembelajaran. Dalam tingkatan satuan pendidikan, model PAKEM dapat diberikan selama memodifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa yang ada. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan PAKEM, dapat memberikan dampak kepada guru untuk mempertajam ide mereka dalam mengelola kelas dan memperkaya hasil belajar siswa sesuai perkembangannya.

Adapun posisi guru dan siswa dalam PAKEM menurut Meirawan, Budimansyah, & Suparlan (2012, p. 43) disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Posisi Guru dan Siswa dalam PAKEM

Aspek	Guru	Siswa
<b>Aktif</b>	a. Memonitor aktivitas belajar siswa b. Memberi <i>feedback</i> c. Memberikan stimulus melalui pertanyaan yang menyenangkan d. Mendiskusikan gagasan siswa	a. Mengajukan pertanyaan b. Menyalurkan gagasan c. Mendiskusikan ide atau gagasan yang didapat dengan teman sejawat maupun gurunya
<b>Kreatif</b>	a. Memberikan variasi pembelajaran yang beragam b. Menyiapkan variasi atau peralatan untuk membantu siswa dalam belajar	a. Merancang atau membuat sesuatu kreasi. b. Menyusun atau merangkai karya
<b>Efektif</b>	a. Mencapai tujuan pembelajaran	a. Menguasai kompetensi
<b>Menyenangkan</b>	a. Tidak membuat siswa takut b. Membuat siswa percaya diri dalam menyampaikan konsep pengetahuan	a. Percaya diri untuk mencoba b. Berani bertanya c. Tidak takut mengungkapkan gagasan d. Tidak takut dalam berdiskusi

Komponen dalam model PAKEM terdiri dari: (1) pengalaman: siswa aktif untuk terlibat dalam KBM baik fisik maupun psikis, (2) komunikasi: KBM dapat memberikan suasana saling berkomunikasi antara guru dengan siswa, (4) interaksi: KBM dapat melibatkan sistem interaksi yang terjadi dan terjalin antara siswa dengan guru maupun siswa dengan teman mereka, dan (4) refleksi: KBM yang telah dilakukan dapat ditinjau kembali oleh siswa maupun guru sehingga terjadi perbaikan pembelajaran secara terus menerus (Sagala, 2009, p. 167).

Adapun langkah-langkah model PAKEM menurut Ghufron (2011, p. 13) yaitu: (1) Pendahuluan meliputi: (a) deskripsi singkat (b) relevansi (c) kompetensi; (2) Inti meliputi: (a) membangun pengalaman belajar, (b) komunikasi, (c) interaksi, (d) refleksi; dan (3) Penutup meliputi: (a) tes formatif, (b) umpan balik, dan (c) tindak lanjut. Sedangkan menurut (Arifin, 2002, p. 13) Prosedur model PAKEM antara lain meliputi: (1) *Review*: tinjauan ulang pelajaran dilakukan oleh guru dan siswa; (2) Pengembangan: (a) ide dan perluasan konsep diberikan oleh guru, (b) tujuan pembelajaran harus diketahui oleh siswa agar target yang diinginkan tercapai (c) Siswa dan guru dapat melaporkan secara interaktif hasil dari KBM, (d) perlengkapan pembelajaran dimanfaatkan oleh guru untuk menyajikan materi; (3) Latihan Terkontrol: respons siswa dalam menjawab persoalan materi memerlukan kontrol dari guru agar tidak terjadi miskonsepsi; (4) *Seatwork*: untuk memperkaya pengetahuan siswa belajar dengan mandiri baik dengan latihan maupun kerja kelompok yaitu langkah kelanjutan materi; (5) Laporan siswa individu atau kelompok: hasil dari belajar siswa baik individu maupun kelompok perlu didokumentasikan dan jika belum sesuai standar minimum dapat dilakukan perbaikan; (6) Pendalaman melalui Permainan: materi pembelajaran dapat diberikan melalui metode bermain agar dapat memperdalam pengetahuan siswa; (7) Pemajangan Hasil Karya: (a) Karya yang dipajang dapat memberikan perbandingan setiap masing-masing individu mengenai kreativitas yang

telah dibentuk, (b) karya dari siswa dapat berfungsi sebagai dokumen hasil portofolio siswa; (8) Pemberian pekerjaan rumah (PR) untuk mempertajam kompetensi atau pengayaan PR dapat diberikan namun hasil pengoreksiannya juga perlu ditampilkan.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan, sebab tidak ada model pembelajaran yang sempurna. Pada model PAKEM ini menurut Meirawan et al. (2012, p. 67) memiliki keunggulan dan kelemahan seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Keunggulan dan Kelemahan Model PAKEM

<b>Keunggulan Model PAKEM</b>	<b>Kelemahan Model PAKEM</b>
(1) Suasana belajar menjadi menyenangkan, menarik dan interaktif	(1) Karakteristik peserta didik harus dipahami guru
(2) Memiliki beranekaragam sumber belajar	(2) Karakteristik tiap individu perlu dipahami oleh guru
(3) Melibatkan keaktifan siswa dalam belajar	(3) Kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk merancang, menyusun, dan membuat sumber belajar yang sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada (murah dan sederhana)
(4) Pembelajaran tidak monoton karena variasi-variasi pembelajaran diberikan dengan penuh interaksi antar siswa	

Jadi dalam melaksanakan model PAKEM guru harus berupaya menggunakan berbagai sumber dan metode belajar yang bervariasi. Seorang guru PJOK hendaknya dapat mengaplikasikan dan mempunyai kemampuan konseptual dan terampil dalam memfasilitasi raihan potensi peserta didik untuk mendapatkan prestasi belajarnya yang tinggi (Syahronia, Pradipta, & Kusumawardhana, 2019, p. 89). Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak monoton sehingga peserta didik antusias dalam ikut serta untuk belajar

### **Tujuan, Fungsi, dan Kegunaan Model PAKEM**

Setiap model pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dengan berbagai cara sehingga tujuan pembelajaran dapat diraih dengan efektif dan efisien, selain itu berguna sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran (Suyadi, 2013, pp. 14–15). Pendapat Joyce & Weil (2003, p. 7) model pembelajaran bertujuan membantu siswa mendapatkan ide, gagasan, pengetahuan, keterampilan, nilai, pola berpikir, dan cara untuk mengekspresikan diri, serta dapat memberikan mereka pengalaman tentang cara belajar.

Model pembelajaran bertujuan untuk mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa (Nurdin & Adriantoni, 2016, p. 181). Model pembelajaran berfungsi untuk mengatasi permasalahan dalam belajar baik mengatasi kesulitan guru dalam mengajar maupun kesulitan siswa selama belajar (Sagala, 2009, p. 40). Model pembelajaran berguna untuk menyusun perencanaan pembelajaran jangka panjang, merancang materi dan bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam kelas atau lingkungan belajar (Rusman, 2013, pp. 144–145). Menurut Sukmadinata & Syaodih (2012, p. 151) model pembelajaran bermanfaat untuk: (1) acuan dan

panduan bagi guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) mengembangkan kurikulum dalam kelas yang diajar terutama pada mata pelajaran yang diampu, (3) menentukan pilihan dalam memilih media dan sumber, (4) meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran.

Dengan demikian secara umum model pembelajaran tujuan, fungsi, dan manfaat adalah untuk mencapai keefektifan dan efisiensi dalam tujuan pembelajaran. Efektif adalah kompetensi yang ditargetkan dapat dicapai peserta didik, sedangkan efisien adalah waktu yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran relatif sedikit.

Model PAKEM bertujuan untuk membuat suasana lingkungan belajar yang lebih komprehensif dalam memfasilitasi siswa untuk meraih keterampilan-keterampilan, pengetahuan dan sikap bagi kehidupan di masa mendatang (Aisyah, 2007, p. 44). Model PAKEM dirancang karena pembelajaran model konvensional dinilai menjenuhkan dan membosankan, serta kurang menarik bagi siswa sehingga kurang optimalnya penguasaan materi yang dicapai untuk dinilai. Dokumen penilaian diperlukan dalam pembelajaran PJOK karena sebagai bukti bahwa siswa telah menempuh materi pembelajaran (Mustafa, Winarno, & Supriyadi, 2019, p. 1376). Jadi dengan adanya model PAKEM ini kejenuhan, kebosanan, dan sikap pasif peserta didik dapat dicegah. Karena model PAKEM ini pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta dituntut untuk menemukan makna dari materi pembelajaran yang terkait.

### **Penerapan Model PAKEM Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang mengembangkan tubuh manusia, khususnya kebugaran dan keterampilan gerak (Pestolesi & Baker, 1990, p. 14). Pendidikan jasmani memberikan wadah bagi individu untuk mempelajari berbagai aktivitas yang membina sekaligus mengembangkan potensi, fisik, dan karakter kepribadian (Paturusi, 2012, p. 12). Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani atau PJOK yang menekankan materi mengenai praktik keterampilan gerak dapat menggunakan model PAKEM. Dalam melakukan model PAKEM pada PJOK guru harus merancang berbagai variasi pembelajaran keterampilan gerak yang harus dipraktikkan siswa. Menurut Amri, 2015 (p. 105) dalam menjalankan model PAKEM perlu diperhatikan beberapa hal, yaitu: (1) paham terhadap ciri khusus peserta didik, (2) mengetahui peserta didik secara perorangan, (3) perilaku peserta didik dimanfaatkan sebagai sistem belajar, (4) mampu berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah selama pembelajaran, (5) kemenarikan kondisi belajar perlu diciptakan, (6) sumber belajar berasal dari pemanfaatan lingkungan yang ada, (7) *feedback* diperlukan dalam perbaikan maupun mengayaan dalam pembelajaran, (8) terjadi keaktifan fisik dan psikis selama pembelajaran. Selama proses pembelajaran gerak, bimbingan dan kritik yang bersifat membangun hendaknya diberikan oleh guru kepada siswa yang belajar (Baramuli, Wiyanto, & Widiyatmoko, 2020, p. 6).

Penerapan pembelajaran PJOK model PAKEM dapat digunakan pada kelas VII SMP dengan dasar Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1 kurikulum 2013 yang disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Kompetensi Dasar Kelas VII SMP/MTs

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)	4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

Berdasarkan Kompetensi Dasar pada Tabel 5 maka dapat dicapai salah satunya dengan materi bolavoli. Adapun penerapan model PAKEM pada materi bolavoli adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Langkah-Langkah Pembelajaran PAKEM dalam Permainan Bolavoli

Kegiatan	Deskripsi	Waktu (menit)
Pendahuluan	<p><b>Deskripsi Singkat</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membariskan peserta didik menjadi 4 bersaf.</li> <li>Guru memimpin berdoa kemudian melakukan presensi.</li> <li>Guru memastikan kondisi semua peserta didik dalam keadaan sehat dan menyuruh membersihkan sampah yang ada di lapangan.</li> </ol>	15
	<p><b>Relevansi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai konsep bermain bolavoli secara umum, dengan memberikan stimulus peserta didik agar berani berargumen mengenai permainan bolavoli.</li> <li>Guru memberikan isi cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: (1) teknik dasar <i>passing</i> bawah, (2) tujuan <i>passing</i> bawah, (3) bentuk pembelajaran <i>passing</i> bawah, dan (4) model permainan sederhana <i>passing</i> bawah bolavoli</li> </ol>	
	<p><b>Kompetensi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan kompetensi yang hendak capai peserta didik setelah KBM disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bolavoli</li> <li>Guru menjelaskan teknik penilaian mencakup pengetahuan dan keterampilan <i>passing</i> bawah</li> <li>Salah satu siswa memimpin pemanasan sebelum memulai praktik pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli</li> <li>Pemanasan dengan permainan lempar tangkap bola dengan dua tangan dengan ketentuan ayunan kedua lengan dari bawah</li> </ol>	
Inti	<p><b>Membangun Pengalaman Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dua siswa melakukan <i>passing</i> bawah, sedangkan siswa yang lain mengamati</li> <li>Siswa melakukan pengamatan tentang konsep teknik dasar <i>passing</i> bawah bolavoli dari berbagai sumber dapat berupa buku/ multimedia/ demonstrasi</li> <li>Setiap siswa melakukan latihan <i>passing</i> bawah tanpa bola / <i>shadow</i></li> </ol>	90
	<p><b>Komunikasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan aspek yang belum maupun ingin diketahui tentang teknik dasar <i>passing</i> bawah yang telah diamati.</li> <li>Setiap siswa berlatih melakukan <i>passing</i> bawah dengan variasi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan <i>passing</i> bawah dengan bola dipegang teman</li> <li>Melakukan <i>passing</i> bawah dengan bola diumpun teman (variasi: diam di tempat, maju-mundur, kanan-kiri)</li> <li>Melakukan <i>passing</i> bawah vertikal dengan diawali bola dilempar sendiri ke atas (variasi: diam di tempat, maju-mundur, kesampingkanan-kiri)</li> </ol> </li> </ol>	

Kegiatan	Deskripsi	Waktu (menit)
	<p>(4) Melakukan <i>passing</i> bawah dengan berhadapan secara bergantian</p> <p><b>Interaksi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.</li> <li>Setiap kelompok saling berlomba untuk melakukan <i>passing</i> bawah dengan baik sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan agar timnya menang.</li> <li>Berikut ini adalah model lombapassingbawahbolavoli:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Setiap siswa melakukan <i>passing</i> bawah dengan arah vertikal ketinggian minimal di atas kepala selama 1 menit dan skor tiap individu dihitung kemudian dijumlahkan menjadi skor kelompok</li> <li>Melakukan <i>passing</i> bawah dengan vertikal dengan diawali 1 pantulan selama 1 menit</li> <li>Melakukan <i>passing</i> bawah ke sasaran teman dengan posisi melingkar (yang paling sedikit melakukan kesalahan menjadi pemenang)</li> <li>Melakukan <i>passing</i> bawah dengan berjalan menyamping ke arah kiri dan kanan (pemenang yang tiba digaris finish lebih dulu)</li> </ol> </li> </ol> <p><b>Refleksi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Meninjau kembali teknik dasar <i>passing</i> bawah bolavoli mengenai kesulitan dan kebenaran gerakan</li> <li>Melakukan aktivitas penerapan teknik dasar <i>passing</i> bawah dalam permainan sederhana dengan ketentuan:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Pemain terdiri 2 tim setiap tim terdiri dari 3 orang.</li> <li>Dalam permainan <i>passing</i> bawah ini, setiap tim wajib melakukan 3 kali sentuhan kemudian bola baru boleh diarahkan ke daerah lawan</li> <li>Tim yang paling cepat memperoleh skor 15 adalah pemenang</li> </ul> </li> </ol>	
	<p><b>Tes Formatif</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan tugas yang relevan dengan hasil belajar hari ini (<i>passing</i> bawah) dan pembelajaran yang akan datang.</li> <li>Guru memberi tahu tes yang akan dilakukan dalam materi teknik dasar <i>passing</i> bawah bolavoli (tes <i>passing</i> bawah diarahkan ke dinding)</li> <li>Penilaian keterampilan berupa analisis gerak dan produk hasil <i>passing</i> bawah dalam 1 menit</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<p><b>Umpan Balik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Salah satu siswa memimpin melakukan pendinginan</li> <li>Guru dan siswa membuat kesimpulan dari seluruh materi</li> <li>Guru dan siswa melakukan refleksi pencapaian pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli</li> </ol>	15
	<p><b>Tindak Lanjut</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran pertemuan berikutnya.</li> <li>Salah satu siswa memimpin berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing.</li> <li>Siswa kembali ke kelas, dan sebagian siswa mengembalikan peralatan olahraga ke tempat semula.</li> </ol>	

## **KESIMPULAN**

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor) yang relatif menetap akibat dari pengalaman dan latihan yang didapat. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik agar mencapai hasil sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan. Teori konstruktivisme dalam belajar yaitu peserta didik belajar secara aktif, mengonstruksikan pengetahuan mereka sendiri, membandingkan dan menyelaraskan informasi dengan pemahaman pengetahuan sebelumnya untuk menghasilkan konsepsi pengetahuan baru. Model pembelajaran yang bertolak dari konstruktivisme yaitu berpusat pada peserta didik. Dari teori belajar konstruktivisme telah melahirkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Model PAKEM bertujuan untuk membuat suasana KBM yang lebih menyenangkan dengan berorientasi yang berpusat siswa untuk mendapatkan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk persiapan kehidupan masa mendatang. model PAKEM adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif, menyenangkan serta secara efektif mencapai tujuan pembelajaran. Model PAKEM dapat digunakan dalam materi pembelajaran keterampilan gerak pada mata pelajaran PJOK. PJOK adalah bagian dari pendidikan dengan ciri khas membelajarkan siswa melalui aktivitas gerak jasmani untuk mencapai tujuan kompetensi. Isi materi PJOK yang mengarah dalam keterampilan salah satunya adalah teknik dasar permainan dalam olahraga. Jadi dengan karakteristik pelajaran PJOK yang demikian, maka model PAKEM dapat dirancang oleh guru dengan cara menyajikan model-model pembelajaran keterampilan gerak yang membuat siswa aktif, kreatif, dan senang. Sehingga tujuan dari kompetensi gerak dapat dicapai atau tingkat keefektifan pembelajaran baik. Namun model PAKEM juga memiliki kelemahan, yaitu guru harus senantiasa bekerja keras untuk membuat variasi-variasi dalam pembelajaran mulai dari media, metode, dan sumber belajar. Selain itu, kemampuan peserta didik juga perlu diperhitungkan dalam merancang model PAKEM.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, H. A., & Supriyanto, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, N. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Ditjen Pendidikan Tinggi.
- Amri, S. (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifin, Y. (2002). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan*. Bandung: PT Genesindo.
- Asmani, J. M. (2012). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Baramuli, M. I., Wiyanto, A., & Widiyatmoko, F. A. (2020). Analisis Gerak Tendangan Mawashi Geri Pada Cabang Olahraga Karate Di Dojo SMA Negeri 1 Larangan Brebes. *Journal of Sport*

*Coaching and Physical Education*, 5(1), 1–7.

- BSNP. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: [https://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/Permen\\_22\\_2006.pdf](https://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/Permen_22_2006.pdf).
- BSNP. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia: [http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf).
- Bucher, C. A. (1983). *Foundations of Physical Education & Sport*. St Louis: The C.V. Mosby Company.
- Buck, M. M., Jable, J. T., & Floyd, P. A. (2004). *Introduction to Career in Health, Physical Education, and Sport*. Wadsworth: Thomson Learning.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2005a). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Depdiknas. (2005b). *Paket Pelatihan 2 (Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar melalui MBS, Peran serta Masyarakat, PAKEM)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, J. (2016). *Pembelajaran Terpadu Untuk Taman Kanak-Kanak/ Raudatul Atfal Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Duke, D. L. (1990). *Teaching: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Publishing.
- Dwiyogo, W. D. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blendend Learning: Model Rancangan Pembelajaran & Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media.
- Eggen, P. D., Kauchack, D. P., & Harder, R. J. (1979). *Strategies for Teachers: Information Processing Models in The Classroom*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Ghufron, A. (2011). *Pembelajaran PAKEM*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Haris, A., & Jihad, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hariyanto, E., & Mustafa, P. S. (2020). *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*. (Mashud, Ed.). Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Hitipeuw, I. (2009). *Belajar & Pembelajaran*. Malang: FIP UM.
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). *Models of Teaching* (5th ed.). New Delhi: Prentice-Hall.
- Karli, H., & Margaretha, S. Y. (2004). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Meirawan, D., Budimansyah, D., & Suparlan. (2012). *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PT Genesindo.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1), 1–12.
- Mustafa, P. S., Winarno, M. E., & Asim. (2016). Pengembangan Variasi Latihan Service Atas untuk

- Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(1), 159–175.
- Mustafa, P. S., Winarno, M. E., & Supriyadi. (2019). Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(10), 1364–1379.
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*.
- Permendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Pestolesi, R. A., & Baker, C. (1990). *Introduction to Physical Education A Contemporary Careers Approach*. Glenview, Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Poedjiadi, A. (2005). *Sains Teknologi Masyarakat*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ratumanan, T. G. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: UNESA University Press.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice*. New York: Routledge Taylor & Francis.
- Roesdiyanto. (2017). Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Dalam Kompetensi Inti Pemahaman Tujuan Pembelajaran dan Memilih Materi Pembelajaran Sesuai dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik). Artikel dipublikasikan dalam Prosiding. *Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan* (pp. 624–630). Malang: Jurusan Pendidikan Olahraga Pascasarjana UM.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2012). *Psikologi Pendidikan: Educational Psychology Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, N. S., & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahronia, M., Pradipta, G. D., & Kusumawardhana, B. (2019). Analisis Pembinaan Prestasi terhadap Manajemen Olahraga Sekolah Sepakbola (SSB) Se-Kabupaten Pati Tahun 2019. *JOSSAE (Journal Of Sport Science And Education)*, 4(3), 85–90.

Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wiyanto, A. (2019). Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada Era Kontemporer. *Multikulturalisme Dalam Bingkai Ke-Indonesiaan Kontemporer* (pp. 104–110). Semarang: Universitas PGRI Semarang.