



## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa MTs Alkhait Gambesi Kelas Villa**

<sup>1</sup>Andesta Sihite, <sup>2</sup>Mahatma Raison Pribadi, <sup>3</sup>Alief Lam Akhmady

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Olahraga, Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara. Indonesia

\*Correspondent: andestasihite9@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa servis panjang permainan bulutangkis dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas Villa Tahun pelajaran 2025/2026, Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus, subjek penelitian adalah siswa kelas Villa MTs Alkhairat Gambesi yang berjumlah sebanyak 17 siswa. Sumber data dari siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan teknik servis panjang pada siswa kelas Villa Gambesi. Dari hasil analisis yang diperoleh dari prasiklus dan siklus I. Tindakan servis panjang pada prasiklus dalam kategori tidak tuntas adalah 47,59% jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa. Pada siklus I terjadi peningkatan tindakan servis panjang siswa dalam kategori tuntas sebesar 82%, sedangkan siswa yang tuntas 14 siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan aktivitas dan pembelajaran servis panjang pada siswa MTs Alkhairat Gambesi Kelas Villa.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, servis panjang, siswa kelas Villa MTs Alkhairat Gambesi.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang membawa peserta didik menuju kemajuan diberbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Adapun tujuan dari pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari, memahami, serta menerapkan berbagai macam ilmu-ilmu pengetahuan didalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan akan menghasilkan *output* (hasil belajar).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar pembelajaran, meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari & Indrawati, 2021). Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar sering kali menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, sekaligus mengukur kemampuan materi yang telah diajarkan.

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dengan kata lain hasil belajar yakni sebuah pencapaian

kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik. Adapun kemampuan yang diperoleh diantaranya: kemampuan kognitif, kemampuan afektif, maupun kemampuan psikomotorik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peran penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembelajaran penjasorkes diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang harus diciptakan melalui tukar menukar pesan atau informasi seorang guru kepada anak didik sehingga dapat diserap dan dihayati pesan dari pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan baik apabila didukung dengan sarana prasarana yang memadai, metode belajar yang digunakan serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun sebaliknya, pembelajaran tidak akan berjalan lancar apabila tidak didukung dengan sarana prasarana, metode belajar yang monoton, serta ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, dan sosial siswa. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah adalah bulutangkis. Sebagai olahraga yang populer di Indonesia, bulutangkis tidak hanya menjadi ajang kompetisi tetapi juga media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa. Dalam bulutangkis, *servis* panjang menjadi salah satu teknik dasar yang penting sebagai awal mula permainan. *Servis* yang baik merupakan awal dari permainan yang efektif dan dapat menentukan keberhasilan dalam sebuah pertandingan.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu lawan orang atau dua lawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* serta menjatuhkan di daerah sendiri. Beberapa jenis pukulan yang harus dikuasai pemain antara lain *servis*, *lob*, *dropshot*, *smash*, *netting*, dan *drive*.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MTs Al-Khairat Gambesi pada tanggal 8 Januari 2025 dengan Bapak Abdullah Arsad S.Pd.1. Masih 5 dari 17 siswa dikelas VIIIa yang mencapai kompetensi melakukan teknik pukulan *servis* panjang, teknik memegang *grip* dan posisi tubuh yang benar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yaitu, guru menggunakan metode ceramah yang kurang menyenangkan diruang kelas sehingga siswa bosan dalam pembelajaran, menggunakan metode praktik sederhana, yang dimaksud dengan metode praktik sederhana ini ialah metode praktik sederhana digunakan untuk melatih keterampilan dasar seperti memegang raket, melakukan *servis*, memukul *shuttlecock*, dan menguasai *footwork* melalui latihan langsung agar siswa dapat mengembangkan teknik yang benar. Sementara itu, metode *role playing* diterapkan dengan berpura-pura menjadi pemain dalam situasi pertandingan, berperan sebagai wasit untuk memahami aturan, atau bertindak sebagai pelatih yang memberikan strategi kepada rekan satu tim. Metode praktik sederhana membantu meningkatkan keterampilan individu, sedangkan *role playing* melatih pemahaman strategi dan kerja sama dalam permainan. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan siswa tidak hanya menguasai teknik dasar tetapi juga memahami cara bermain yang efektif dalam pertandingan bulutangkis. Guru olahraga di

MTs biasanya memberikan pembelajaran praktek dilapangan kepada siswa dipagi hari, hal ini dilakukan supaya angin dipagi hari tidak bertiup kencang dan matahari tidak menghalang proses pembelajaran praktek. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya intervensi metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Penerapan metode *role playing* menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, dan juga membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, *role playing* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

## 2. Bahan dan Metode

Menurut (Heru, 2013) *Role playing* diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Bermain peran (*role playing*) adalah sebuah metode yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan berbagai aspek salah satunya mendaya gunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek di minta melakukan gerakan atau peran tertentu (Anggraini & Putri dalam (Suwignyo & Utomo, 2021). Model *role playing* adalah pembelajaran yang di lakukan dengan berpura-pura atau *acting* bertingkah laku seperti benda atau mahluk tertentu dengan bertujuan untuk tercapainya suatu pemahaman yang lebih baik terhadap apa yang dicapai atau disampaikan melalui peran sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Bermain peran (*Role playing*) adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Model ini, Pertama, bahwa Bermain Peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. kedua, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi. “Observasi adalah pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh indra”. Dalam menggunakan teknik observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blanko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data dengan statistika untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan analisis kuantitatif yaitu menentukan rata-rata nilai tes rata-rata tes diperoleh dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang ada dikelas, dengan rumus:

$$\text{Keterangan: Nilai(\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Dari jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai 75 (KKM), selanjutnya dihitung persentasenya. Untuk melihat peningkatan persentase hasil belajar siswa pada setiap siklus.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MTs Al-Khairat Gambesi, Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapat respon positif, baik dari pihak peserta didik maupun dari

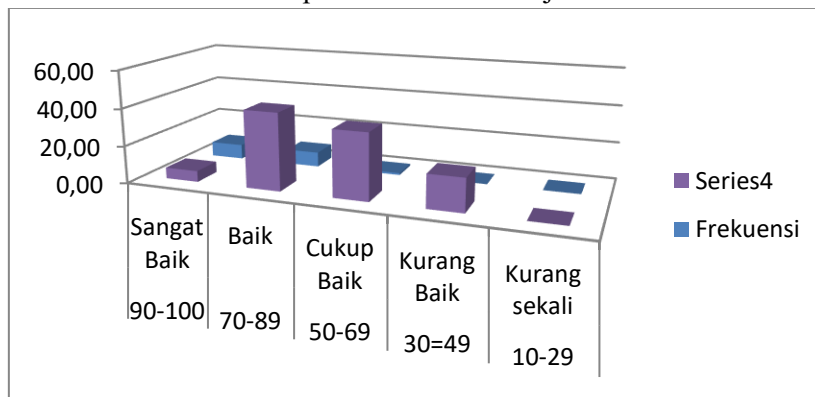
tenaga pengajarannya sendiri. Untuk populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 17 peserta didik, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang diprakarsai untuk memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar dikelas secara langsung. Dengan kata lain PTK, dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas namun apabila PTK penjas tidak harus dikelas karena pembelajaran penjas lebih sering dilakukan diluar kelas (lapangan), serta membantu memperdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran disekolah Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar servis panjang dalam permainan bulutangkis dengan menggunakan metode *role playing*. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan pada jam pembelajaran PJOK. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus, karena pada siklus pertama tindakan yang diberikan sudah menunjukkan peningkatan yang baik terhadap hasil belajar siswa dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu minimal 75% siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pemahaman siswa dalam permainan bulutangkis

1. Aspek prasiklus psikomotor

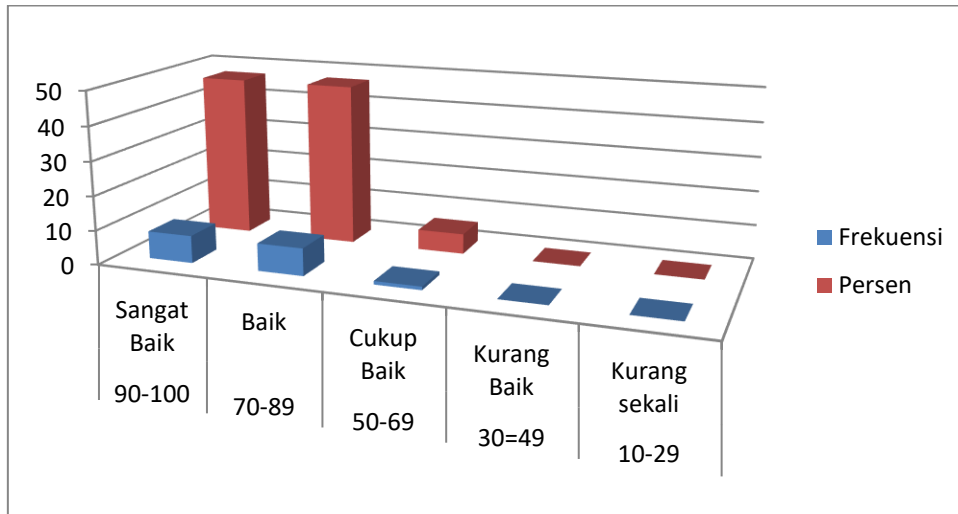
Pemahaman siswa dalam pembelajaran servis panjang dalam permainan bulutangkis pada aspek psikomotor prasiklus menunjukkan bahwa siswa tergolong sangat baik sebanyak 1 orang dengan presentase 5,88%, pemahaman siswa yang tergolong kriteria baik sebanyak 7 orang dengan presentase 41,18%, pemahaman siswa yang tergolong kriteria cukup baik sebanyak 6 orang dengan presentase 35,29%, dan pemahaman siswa yang tergolong kurang baik sebanyak 3 orang dengan presentase 17,65%. Nilai rata-rata 64,58 dengan presentase 25%.

Setelah dilaksanakan tes prasiklus maka dilanjutkan ke siklus I



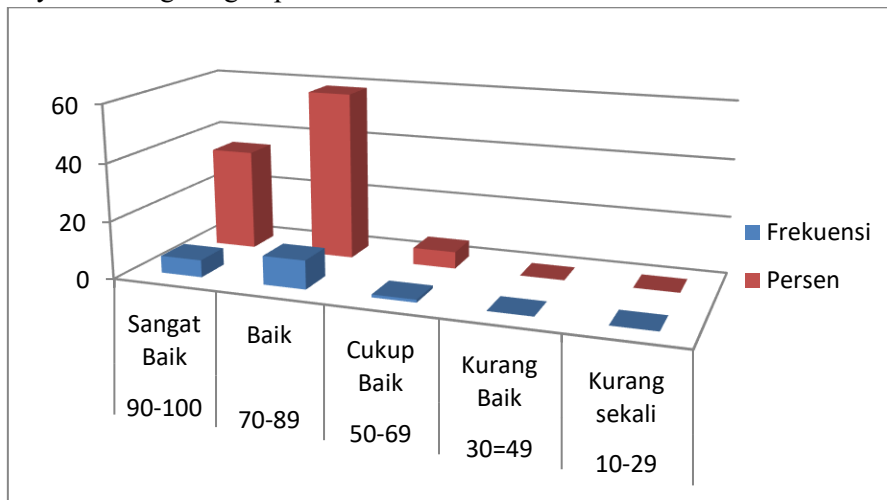
1. Aspek psikomotor

pemahaman siswa dalam pembelajaran servis panjang dalam permainan bulutangkis pada aspek psikomotor siklus I menunjukkan bahwa siswa tergolong sangat baik sebanyak 8 orang dengan presentase 47,06%, pemahaman siswa yang tergolong kriteria baik sebanyak 8 orang dengan presentase 47,06%, dan pemahaman siswa yang tergolong kriteria cukup baik sebanyak 1 orang dengan presentase 5,88%.



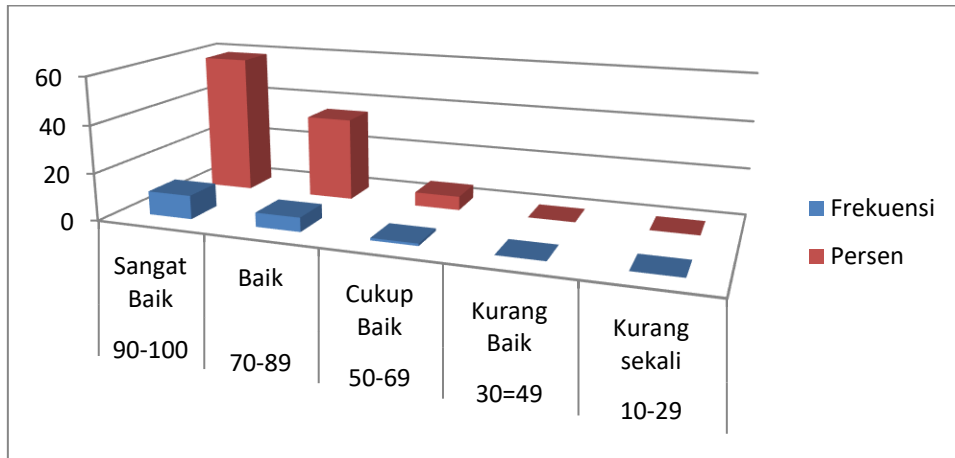
### 2. Aspek kognitif

Menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran servis panjang dalam permainan bulutangkis pada aspek kognitif siklus I menunjukkan bahwa siswa tergolong sangat baik sebanyak 6 orang dengan presentase 35,29%, pemahaman siswa yang tergolong baik sebanyak 10 orang dengan presentase 58,82%, pemahaman siswa yang tergolong kriteria cukup baik sebanyak 1 orang dengan presentase 5,88%.



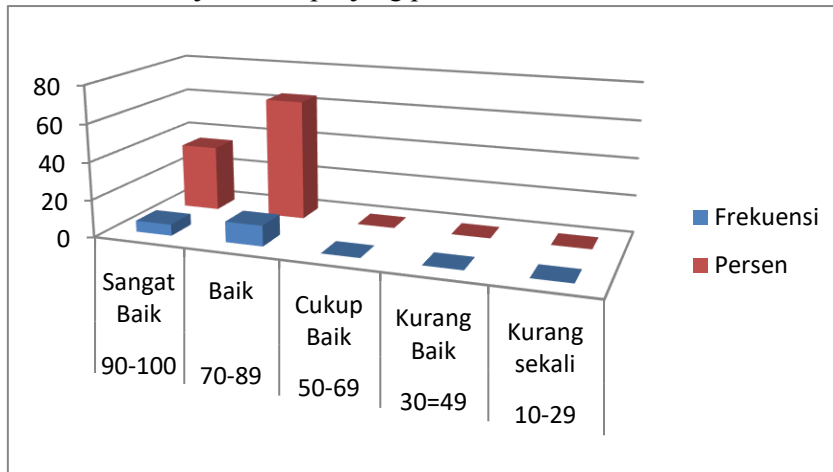
### 3. Aspek afektif

Menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran servis panjang dalam permainan bulutangkis pada aspek afektif siklus I menunjukkan bahwa siswa tergolong sangat baik sebanyak 10 orang dengan presentase 58,82%, pemahaman siswa yang tergolong baik sebanyak 6 orang dengan presentase 35,29%, pemahaman siswa yang tergolong kriteria cukup baik sebanyak 1 orang dengan presentase 5,88%.



### Hasil belajar pada siklus I

Menunjukkan bahwa hasil servis panjang dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas Villa MTs Al-Khairat Gambesi pada kegiatan siklus I dapat disimpulkan bahwa dari 17 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 siswa. Menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran servis panjang dalam permainan bulutangkis pada hasil akhir siklus I menunjukkan kategori sangat baik 6 dengan presentase 35,29%, kategori baik 11 orang dengan presentase 64,71%. Nilai rata-rata sebesar 83, dengan presentase 82,35%. Hasil servis panjang pada siklus I dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang pada siswa kelas Villa MTs Al-Khairat .



### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melakukan teknik servis panjang dalam permainan bulutangkis. Dengan bermain secara aktif, siswa menjadi lebih memahami tidak hanya secara teori tetapi juga secara praktik. Peningkatan hasil belajar juga disertai dengan peningkatan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti PJOK. Ketika siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mereka merasa memiliki pengalaman belajar yang bermakna bukan sekedar mendengar penjelasan guru.

Faktor-faktor yang membuat siswa meningkat dalam siklus I yaitu sebelum melaksanakan penelitian servis panjang dalam permainan bulutangkis di kelas VIIIa guru olahraga sudah mengajarkan materi servis panjang baik teori maupun praktek, bagaimana cara melakukan teknik servis panjang dengan menggunakan metode praktek sederhana. Peneliti melanjutkan untuk meningkatkan dan memperbaiki kemampuan servis panjang siswa dengan metode yang berbeda yaitu metode *role playing* (bermain peran) yang meningkatkan siswa memahami teknik servis panjang dalam situasi yang mendekati kondisi nyata, selama proses pembelajaran siswa ikut aktif berperan didalam, siswa berperan sebagai sever, servis, pelatih. Selama proses pembelajaran dalam siklus I pertemuan kedua siswa saling bertukar peran, saling mencoba dan memperbaiki, setiap membuat kesalahan akan dilakukan pengulangan servis panjang dan fokus dalam satu aspek penilaian yaitu cara melakukan teknik servis panjang kepada siswa, penguasaan materi atau instruksi yang diberikan kepada siswa dengan gerakan dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Dari hasil penelitian terdapat 3 orang siswa dengan presentase (17,64%) yang belum mencapai ketuntasan. Hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan penelitian 3 siswa tersebut terlihat kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran teknik servis panjang. 2 siswa ini kesulitan melakukan teknik servis panjang karena siswa ini melakukan gerakan dengan tangan kiri sedangkan 1 siswa ini kurang aktif saat proses pembelajaran. Penelitian ini hanya dilaksanakan hanya satu siklus karena sudah memenuhi standar KKM 75, maka penelitian siklus II tidak perlu dilanjutkan.

*Role playing* adalah metode pembelajaran siswa memainkan peran dalam situasi atau skenario yang telah ditentukan, dengan tujuan untuk mengalami langsung, memahami, dan mempraktikkan suatu konsep, keterampilan, atau nilai. *Role playing* adalah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* dalam olahraga digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara mengalami bukan hanya mendengarkan dan mengembangkan keterampilan seperti komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan. Siswa diminta memerankan sebagai pelatih, servis dan *server*. Melalui peran tersebut siswa lebih memahami teknik dasar, strategi permainan, metode *role playing* ini mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa karena secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran penelitian menggunakan metode *role playing*, siswa memerankan peran sebagai pelatih, servis, dan penerima servis dalam suatu pertandingan bulutangkis. Masing-masing mempunyai tugas yang akan dilaksanakan. Tugas seorang pelatih adalah Pelatih akan mengamati timnya apakah sudah benar teknik yang dilakukan oleh pemeran servis ?, jika tidak tepat maka permainan dihentikan dan akan diulangi, dilakukan secara bergantian sesama tim sampe permainan selesai. Tugas servis adalah servis harus melakukan servis panjang sesuai peraturan permainan apabila servis melakukan teknik yang salah maka akan di ulangi dengan teknik yang benar servis akan bermain dan akan menyerang penerima servis (*server*). Tugas penerima servis (*server*) adalah *server* bertahan mengembalikan bola agar kembali kearea lawan dan penerima *servis* berusaha menyerang.

**Faktor efektivitas** metode *role playing* yang diterapkan dalam penelitian ini memang dikenal sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan motorik dan pemahaman. Dalam konteks teknik servis panjang bulutangkis, *role playing* memberikan pengalaman langsung dan situasi nyata yang memungkinkan siswa praktik berulang-ulang, serta mendapatkan umpan balik langsung dari guru. Hal ini

menyebabkan proses belajar menjadi lebih cepat dan optimal, sehingga dalam waktu relatif singkat, terjadi peningkatan yang signifikan. Dalam metode *role playing*, proses pengulangan secara praktis sangat membantu siswa untuk memperbaiki gerakan dan posisi tubuh. Dengan scenario yang berulang-ulang yang dilakukan secara langsung, siswa lebih cepat memahami gerakan yang benar.

Dengan demikian, metode *role playing* dapat menjadi alternative strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, rasa percaya diri dan kerja sama antar siswa, metode bermain, metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar hal ini dapat didapatkan dari penilaian dengan melihat aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa sudah menggambarkan keseluruhan hasil belajar siswa. (Riduansyah,2017).

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa dalam meningkatkan keterampilan servis panjang dalam permainan bulutangkis melalui metode *role playing*. Diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis pada siswa MTs Alkhairat kelas VIIIa. Dari hasil analisis yang diperoleh dari prasiklus dan siklus I. Tindakan servis panjang pada prasiklus kategori kurang baik dengan presentase 47,59%. Jumlah siswa yang tuntas adalah 8 siswa. Pada siklus I terjadi peningkatan tindakan servis panjang dalam kategori baik dengan presentase 82% jumlah siswa yang tuntas 14 siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Astuti, H. Y. (2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017* [Skripsi]. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.
- Batubara, H. Y., Siregar, F. S., Tamba, R., & Ananda, J. (2025). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV SD Mardliatul Islamiyah Tahun Ajaran 2024/2025*. 9.
- Burhanuddin, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*. Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Hasbiyallah, & Al-Ghifary, D. F. (2023). *Memahami Manajemen Belajar dan Pembelajaran pada Pendidikan*. *Gunung Djati Conference Series, Volume 22*, 470–479.
- Hasyim, & Sahrullah. (2022). *Olahraga Bulu Tangkis*. Badan Penerbit UNM.
- Heru, S. (2013). *Roleplay (Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas X Semester 2)*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Jannah, M., & Hidayat, T. (2023). *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani*. 10.

- Nurfauzi, Y., Suwarna, D. M., Ramatni, A., & Sitopu, J. W. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. Volume 06.*
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Rizqi, F. N. N. M., Supriyanto, T., Astuti, T., & Ika. (2023). *Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Di Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Pagerbarang Kabupaten Tegal. Journal of Elementary Education, Vol 5(No 2), 111–121.*
- Suwignyo, H., & Utomo, A. W. B. (2021). *Pendekatan model role play dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknik passing sepak bola*. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 66–77. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.14135>
- Wardana, & Djameluddin, A. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Kaaffah Learning Center.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Wulandari, P., & Indrawati, T. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Di Kelas V SDN 27 Anak Air Padang*. *Journal of Basic Education Studies*, Vol 4(No 1), 1974–1983.