



Journal Physical Health Recreation (JPHR)

Volume 5 Nomor 1 ; November 2024

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JP>

e-ISSN : 2747- 013X

Penerapan Pembelajaran Koopertif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Mahasiswa FIKK UNM

Implementation of TGT (Teams Games Tournament) Type Cooperative Learning in Efforts to Improve the Long Jump Ability of FIKK UNM Students

Agus Sutriawan¹, Muhammad Akbar Syafruddin²

{Agus.Sutriawan@unm.ac.id¹, akbar.Syafruddin@unm.ac.id²}

Universitas Negeri Makassar, Jl. Andi Pangerang Pettarani , Kota Makassar, Sulawesi Selatan¹,
Universitas Negeri Makassar, Jl. Andi Pangerang Pettarani , Kota Makassar, Sulawesi Selatan²

Abstrak. Lompat jauh merupakan salah satu mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi FIK UNM. Dalam proses perkuliahan tentunya diharapkan hasil pembelajaran yang baik, oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang tepat dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini adalah eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan lompat jauh mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 90 orang yang terdiri dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas control yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional. Teknik penentuan sampel dilakukan dengan Teknik random sampling. Teknik analisis data dilakukan dengan uji independent sample t test. Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$; nilai mean untuk kelas eksperimen sebesar 5,8; nilai mean untuk kelas control sebesar 5,3; dengan selisih mean antara kelas eksperimen dan control sebesar 0,5. Sehingga berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dalam meningkatkan kemampuan lompat jauh mahasiswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Kooperatif, Team Games Tournament, Lompat

1 Pendahuluan

Masalah kuantitas, efikasi, efisiensi, dan relevansi merupakan salah satu tantangan penting yang saat ini dihadapi negara-negara berkembang, seperti Indonesia, dalam bidang pendidikan. Hamalik Oemar (2011:2) mendefinisikan pendidikan sebagai suatu usaha yang disengaja untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan melalui kegiatan supervisi, pengajaran, dan pelatihan untuk memenuhi tanggung jawab mereka di masa depan dan meningkatkan kinerja mereka dalam kaitannya dengan harapan yang ditetapkan oleh instruktur (Laili, 2020). Program pendidikan jasmani ini akan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan tiga domain utama: kognitif, emosional, dan psikomotorik (Syafuruddin et al., 2022). Lompat jauh merupakan salah satu komponen atletik yang termasuk dalam ukuran statistik kemampuan melompat (Bagaskoro, 2024). Tujuan dari aktivitas fisik ini adalah untuk mencapai lompatan vertikal terbesar. Bukti sejarah menunjukkan bahwa lompat jauh atau atletik telah dikenal sejak zaman dahulu, ketika orang-orang sering bermigrasi dan mengandalkan perburuan binatang di tengah hutan (Wijayanto, 2023). Akibatnya, perjalanan jauh dan lari cepat merupakan aspek integral dari keberadaan manusia pada masa itu. Individu yang tidak memiliki kemampuan atau keterampilan yang memadai tidak akan dapat bertahan hidup dan malah akan menjadi korban dari satwa liar.

Berdasarkan premis tersebut, atletik tidak dapat disangkal merupakan aspek integral dari keberadaan manusia, yang mencakup semua usahanya. Tidak mengherankan bahwa atletik sering disebut sebagai cikal bakal olahraga (Munadi et al., 2024). Hal tersebut terjadi karena hampir setiap olahraga memiliki aspek atletik, termasuk berjalan, berlari, melompat, dan melempar (Khaidir et al., 2021). Mengakui pentingnya olahraga ini dalam bidang pendidikan, pemerintah telah memasukkan atletik sebagai konten dasar dalam pendidikan jasmani dan mata kuliah kesehatan di sekolah. Lebih jauh, selain pembinaan sekolah, olahraga juga dimasukkan ke dalam program ekstrakurikuler yang memenuhi minat dan keterampilan siswa untuk dikembangkan sebagai sarana untuk mencapai prestasi pribadi dan kolektif.

Proses pembelajaran merupakan komponen utama dari keseluruhan proses pendidikan, di mana dosen memegang peranan penting. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan upaya utama dalam meningkatkan kualitas Pendidikan (Sulastri et al., 2020). Lompat jauh merupakan aktivitas fisik yang ditandai dengan penggunaan tumpuan satu kaki untuk mencapai jarak maksimum (Ma'arif, 2024). Sasaran dan tujuan utama lompat jauh adalah untuk mencapai jarak maksimum yang dapat dicapai ke tempat pendaratan atau lubang lompat yang ditentukan. Jarak lompat ditentukan dengan mengukur jarak dari gaya yang diberikan ke titik pendaratan terdekat yang dihasilkan oleh bagian tubuh yang relevan. Lompat jauh mencakup beberapa gaya konvensional yang digunakan oleh pelompat, termasuk gaya tuck, gaya hang, dan gaya berjalan di udara (Arfanda & others, 2024). Beberapa murid yang hanya mahir dalam berlari dan melompat mungkin belum memiliki keterampilan yang diperlukan untuk melakukan gaya ini.

Perbedaan antara gaya lompat yang berbeda ditentukan oleh kondisi sikap dan mekanika tubuh saat terbang (Aksar, 2021). Mengenai inisiasi, dukungan, daya apung, dan pendaratan, ketiga metode tersebut pada dasarnya identik. Menghadapi situasi mengambang dan mendarat di lintasan, di mana lompat jauh memerlukan presisi dan akurasi yang lebih tinggi

dalam teknik lompatan dasar, kini menjadi kejadian umum karena seringnya penyelenggaraan kejuaraan lompat jauh dalam cabang olahraga tertentu. Lompat jauh merupakan komponen kurikulum kegiatan pembelajaran atletik dalam pendidikan jasmani, yang meliputi lari, lempar, lompat, dan jalan. Tujuan untuk memperoleh kemahiran dalam lompat jauh selama program pendidikan jasmani melampaui sekadar kemampuan teknis. Kurikulum lompat jauh dalam pendidikan jasmani dirancang untuk meningkatkan dimensi psikomotorik, kognitif, dan afektif siswa (KURNIAWAN & others, 2021). Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat sangat memengaruhi proses dan hasil perolehan keterampilan lompat jauh. Kapasitas seorang guru untuk memahami beragam kepribadian siswa dan keadaan lingkungan sekitar akan berkontribusi secara signifikan terhadap pemilihan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran lompat jauh. Masalah yang sering ditemui dalam penerapan pendekatan pembelajaran lompat jauh adalah bahwa instruktur menggunakan teknik untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam aktivitas dinamis, seperti berpartisipasi dalam olahraga kompetitif, yang bertentangan dengan prinsip-prinsip pendidikan jasmani.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh memerlukan pelatihan yang konsisten dan metodis untuk berhasil mencapai tujuan pelatihan (Priantoko & others, 2017). Dalam konteks ini, pelatihan mengacu pada pemberian stimulus atau upaya yang sistematis dan berulang untuk meningkatkan keterampilan yang ada. Pelatihan tidak boleh dilakukan tanpa kehati-hatian, karena tidak adanya pengawasan yang kompeten dapat menyebabkan konsekuensi yang tidak menguntungkan seperti cedera. Pelaksanaan pelatihan harus sesuai dengan prinsip-prinsip pelatihan yang diuraikan di dalamnya tentang elemen-elemen pelatihan seperti kebugaran fisik, metodologi, strategi, dan pola pikir. Keempat komponen tersebut membentuk entitas kohesif yang terintegrasi dan saling bergantung, sehingga tidak dapat dipisahkan.

Kondisi fisik yang memadai diperlukan untuk memfasilitasi pelaksanaan teknik, sementara taktik digunakan untuk memastikan kinerja kondisi fisik dan teknik yang optimal. Lebih jauh, penguasaan yang baik terhadap ketiga komponen tersebut akan sia-sia jika pola pikir yang meliputi emosi, kegembiraan, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, dan sebagainya tidak dapat dikuasai. Dalam hal demikian, semua upaya tersebut akan sia-sia. Sebagai seorang pelatih, seseorang harus memiliki kemampuan yang sungguh-sungguh untuk melaksanakan pelatihan yang terorganisasi dengan baik dan metodis melalui perencanaan yang efektif.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan lompat jauh dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 90 orang yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi FIK UNM. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik random sampling. Teknik analisis data dilakukan dengan berbagai tahapan analisis yang terdiri dari uji deksriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran hasil penelitian. Selanjutnya dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui

distribusi data, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian data dua kelompok penelitian, dan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji independent sample t test.

3 Hasil

1) Uji Deskriptif

	Pre-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol
Mean	4,3	4,29	5,8	5,3
Median	4,3	4,3	5,8	5,3
Std. Deviasi	0,28	0,3	0,3	0,27
Minimum	3,8	3,8	5,3	4,8
Maximum	4,8	4,9	6,3	5,9

Berdasarkan hasil uji deskriptif diketahui nilai mean, std. deviasi, median, minimum, dan maksimum kemampuan lompat jauh mahasiswa. Hasil uji deskriptif data pre-test dan post-test kelas eksperimen maupun kontrol adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil uji deksriptif data pre-test kelas eksperimen diketahui nilai mean sebesar 4,3; nilai median sebesar 4,3; nilai std. deviasi sebesar 0,28; nilai minimum sebesar 3,8; dan nilai maximum sebesar 4,8.
- b. Berdasarkan hasil uji deksriptif data pre-test kelas kontrol diketahui nilai mean sebesar 4,29; nilai median sebesar 4,3; nilai std. deviasi sebesar 0,3; nilai minimum sebesar 3,8; dan nilai maximum sebesar 4,9.
- c. Berdasarkan hasil uji deksriptif data post-test kelas eksperimen diketahui nilai mean sebesar 5,8; nilai median sebesar 5,8; nilai std. deviasi sebesar 0,3; nilai minimum sebesar 5,3; dan nilai maximum sebesar 6,3.
- d. Berdasarkan hasil uji deksriptif data post-test kelas kontrol diketahui nilai mean sebesar 5,3; nilai median sebesar 5,3; nilai std. deviasi sebesar 0,27; nilai minimum sebesar 4,8; dan nilai maximum sebesar 5,9.

2) Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk	Keterangan
Pre-Test Eksperimen	0,200	0,202	Normal
Pre-Test Kontrol	0,200	0,463	Normal
Post-Test Eksperimen	0,200	0,202	Normal
Post-Test Kontrol	0,200	0,451	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai Sig. data pre-test kelas eksperimen sebesar 0,202; nilai Sig. data pre-test kelas kontrol sebesar 0,463; nilai post-test kelas eksperimen sebesar 0,202; nilai post-test kelas kontrol sebesar 0,451. Jadi karena kesemua data $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan lompat jauh mahasiswa berdistribusi normal.

3) Uji Homogenitas

	Sig.	Keterangan
Pre-Test	0,800	Homogen
Post-Test	0,831	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pre-test dan post-test kemampuan lompat jauh kelas eksperimen maupun control diketahui nilai Sig. data pre-test sebesar 0,800; sedangkan nilai Sig. data post-test sebesar 0,831. Sehingga berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan data pre-test dan post-test kelas control maupun eksperimen memiliki varian yang sama atau bersifat homogen.

4) Uji Hipotesis

	N	Mean	Selisih Mean	Sig.
Eksperimen	42	5,8	0,5	0,001
Kontrol	44	5,3		

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui nilai Sig. sebesar 0,001 atau $< 0,001$, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara data kelas eksperimen dan kelas control. Selanjutnya diketahui nilai mean dari kelas eksperimen sebesar 5,8; sedangkan nilai mean dari kelas control sebesar 5,3 sehingga selisih mean antara data kelas eksperimen dan kelas control sebesar 0,5. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan lompat jauh mahasiswa .

4 Pembahasan

Teknik lompat jauh, kemampuan untuk menghasilkan gaya atau daya ledak sangat penting saat memulai gerakan dan saat kaki menyentuh papan loncat, untuk mengangkat dan mendorong tubuh ke atas guna mencapai ketinggian yang diinginkan dalam jarak yang cukup jauh. Lebih jauh lagi, daya kaki merupakan tenaga pendorong utama dalam sebagian besar olahraga. Aktivitas latihan peningkatan daya tungkai bawah meliputi melompat, meloncat-loncat, melompat-lompat, dan memantul. Latihan ini dikategorikan sebagai latihan plyometrik yang umum digunakan oleh pelatih di masa kini. Karena dikenal menghasilkan daya yang eksklusif, lompat jauh merupakan komponen atletik yang termasuk dalam ukuran statistik kemampuan melompat. Tujuan dari olahraga ini adalah untuk mencapai jarak lompatan terjauh. Bukti sejarah menunjukkan bahwa lompat jauh atau atletik telah dikenal sejak zaman dahulu kala, ketika orang-orang sering bermigrasi dan mengandalkan perburuan hewan di tengah hutan. Akibatnya, perjalanan jauh dan lari cepat merupakan aspek integral dari kehidupan manusia selama era itu.

Individu yang tidak memiliki kemampuan atau keterampilan yang memadai tidak akan dapat bertahan hidup dan malah akan menjadi korban makhluk liar. Sejalan dengan fakta tersebut, atletik tidak dapat dipungkiri merupakan bagian integral dari kehidupan manusia dalam

menjalankan segala aktivitasnya. Tidak mengherankan, atletik sering disebut sebagai cikal bakal olahraga atau ibu dari segala olahraga. Pernyataan ini memang benar karena hampir setiap kegiatan mengandung unsur atletik, termasuk berjalan, berlari, melompat, dan melempar (Henjilito et al., 2021). Menyadari pentingnya olahraga ini dalam dunia pendidikan, pemerintah telah memasukkan atletik sebagai muatan pokok dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah. Selain itu, selain pembinaan di sekolah, olahraga juga dimasukkan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler yang menampung minat dan bakat siswa untuk dikembangkan sebagai sarana pencapaian prestasi pribadi dan kolektif.

(Arisma et al., 2017) menyatakan bahwa untuk mencapai lompatan yang sukses, seorang atlet harus memiliki kekuatan, daya ledak, kecepatan, ketepatan, kelenturan, dan koordinasi gerakan. Selain itu, mereka harus unggul dalam teknik yang diperlukan untuk melakukan gerakan lompat jauh dengan tepat, cepat, luwes, dan lincah. Slavin dalam (Syafuddin & Herman, 2020) menjelaskan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament (TGT) terdiri dari beberapa tahap utama: presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan pengenalan tim. Pada awal proses pembelajaran, guru memberikan instruksi. Selanjutnya, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok individu. Terdiri dari kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa dengan komposisi yang beragam. Tahap permainan berikutnya memiliki pertanyaan yang dibuat khusus untuk menilai pengetahuan yang diperoleh siswa melalui presentasi kelas dan pembelajaran kolaboratif. Sebagaimana analisis Slavin dalam Ridwan, paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menggunakan permainan akademis. Selama kegiatan berlangsung, siswa bertindak sebagai perwakilan dari tim mereka sendiri untuk terlibat dalam kompetisi dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan yang setara. Tahap akhir, pengenalan tim, melibatkan pemberian hadiah kelompok. Setelah memenuhi kriteria yang disyaratkan, setiap tim akan diberikan sertifikat atau hadiah berdasarkan skor rata-rata mereka. Paradigma pembelajaran TGT memiliki berbagai manfaat, seperti mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memberi mereka peran yang berpengaruh dalam kelompok mereka (Rovi et al., 2023). Mengingat semua siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya siswa dengan kemampuan luar biasa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hal ini menumbuhkan rasa persatuan dan kekaguman terhadap anggota kelompok lainnya, dan anak-anak menunjukkan antusiasme yang besar untuk memperoleh pengetahuan.

Melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dinilai sangat tepat dalam Upaya meningkatkan kemampuan lompat jauh mahasiswa. Karena dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk saling bekerja sama untuk memahami Gerakan dalam melakukan lompat jauh. Dengan pemberian turnamen kepada kelompok dalam kelas mendorong mahasiswa untuk saling bekerja sama untuk mendapatkan hasil terbaik. Melalui pembelajaran kooperatif juga mampu mendorong kemampuan kerja sama antar mahasiswa karena pelaksanaannya yang menuntut mereka untuk saling bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan (Anisa et al., 2024).

5 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) lebih baik dalam meningkatkan kemampuan lompat jauh mahasiswa dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif yang melibatkan unsur kompetisi dan kerja tim mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik, sehingga meningkatkan partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar mahasiswa dalam keterampilan lompat jauh.

"Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membantu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena unsur permainan dan turnamen mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang. Mahasiswa lebih termotivasi untuk berkolaborasi dan bersaing secara sehat dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Dengan demikian, TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis lompat jauh, tetapi juga dalam mengembangkan soft skills seperti kerjasama tim, komunikasi, dan sportivitas."

Daftar Pustaka

- Aksar, R. (2021). *UPAYA PENINGKATAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SDN 201 MATTIROWALIE*. UNIVERSITAS NUHAMMADIYAH PALOPO.
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., Triutami, T. W., & others. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 51–59.
- Arfanda, P. E., & others. (2024). *Dasar-Dasar Atletik Jalan dan Lari*. Penerbit NEM.
- Arisma, T., Jafar, M., & Nusufi, M. (2017). Hubungan Kecepatan Lari 50 Meter dan Daya Ledak Otot Tungkai dengan Kemampuan Lompat Jauh pada Mahasiswa Penjaskesrek Angkatan 2015 Tahun 2016. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(1).
- Bagaskoro, H. D. (2024). *PENGARUH PERMAINAN KIDS ATHLETICS TERHADAP KETERAMPILAN LARI SPRINT DAN LOMPAT JAUH PADA PEMBELAJARAN GERAK DASAR ATLETIK SISWA SD NEGERI 01 UJUNGGEDE KABUPATEN PEMALANG*. UNIVERSITAS PGRI SEMARANG.
- Henjilito, R., Jatra, R., Dupri, D., Zulkifli, Z., & Aridho, R. (2021). Pelatihan Atletik Dasar Bagi Guru-Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Desa Empat Balai Kecamatan Kuok. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 74–82.
- Khaidir, A., Valianto, B., & Nugraha, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Atletik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(02), 6–16.
- KURNIAWAN, D., & others. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VIII SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU*. Universitas Lampung.
- Laili, A. N. (2020). Konsep pendidikan informal perspektif Ibnu Sahnun (telaah kitab adab al-muallimin). *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 31–47.
- Ma'arif, I. (2024). *Buku Ajar Keterampilan Teknik Dasar Atletik*. CV. Haura Utama.

- Munadi, H., Hambali, S., & others. (2024). Analisis ekstrakurikuler atletik. *SEMNASPOR*, 1(1), 187–194.
- Priantoko, D. D., & others. (2017). *PENGARUH LATIHAN NAIK TURUN BANGKU DAN LOMPAT DENGAN RINTANGAN TERHADAP HASIL LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PURBOLINGGO KABUPATEN LAMPUNG TIMUR*.
- Rovi, R. A., Zakir, S., Ilmi, D., & Iswantir, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbatuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(4), 120–127.
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi profesional guru dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264.
- Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1), 52–58.
- Syafruddin, M. A., Jahrir, A. S., Yusuf, A., & others. (2022). PERAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 10(2), 73–83.
- Wijayanto, A. (2023). *Filsafat Ilmu dalam Olahraga dan Pendidikan Jasmani*.