

## **ANALISIS KEKOMPAKAN (KOHESI) TIM OLAHRAGA DALAM PERMAINAN BOLA BASKET**

Bagus Ramadhani<sup>1</sup>, Tri Widodo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Olahraga

<sup>2</sup>Teknik Komputer

\*) triwidodo914@gmail.com

### **Abstrak**

Bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain. Untuk menjadi seseorang pemain basket yang baik, harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bolabasket, karena semakin besar seorang pemain dalam menggiring, menembak, dan mengoper semakin baik kemungkinan untuk sukses, hal ini harus ditunjang pula kondisi fisik yang baik. Kemampuan yang tinggi yang dimiliki oleh setiap individu dalam sebuah tim tidak cukup untuk memenangkan setiap kejuaraan. Perlu adanya kekompakan, kerjasama dan kerja keras setiap anggota untuk memenangkan sebuah kejuaraan. Kebutuhan akan pentingnya mengetahui dan memahami dinamika kelompok atau proses-proses interaksi yang terjadi di dalam kelompok semakin hari semakin meningkat. Pembinaan tim bertujuan untuk mencapai puncak penampilan dan prestasi yang setinggi-tingginya, dengan tetap menghindari kemungkinan - kemungkinan terjadinya dampak-dampak yang bersifat negatif dalam ikatan tim. Di dalam olahraga sebuah tim merupakan sekelompok individu yang memiliki tujuan bersama untuk memenangkan kejuaraan, mempertahankan dan meningkatkan kemampuan yang didasari oleh interaksi dari para pemain dan pelatih. Kohesivitas tim atau kelompok mencerminkan sejauh mana anggota tim saling menyukai dan menikmati keberadaan tim tersebut.

**Kata Kunci:** Bola Basket, kerjasama, kohesivitas.

---

### **PENDAHULUAN**

Bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain (Nugroho et al., 2021)(Aguss, 2020)(Saputra & Aguss, 2021)(Sudibyo & Nugroho, 2020). Untuk menjadi seseorang pemain basket yang baik, harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bolabasket, karena semakin besar seorang pemain dalam menggiring, menembak, dan mengoper semakin baik kemungkinan untuk sukses, hal ini harus ditunjang pula kondisi fisik yang baik. Dalam basket juga harus bermain bersama dan menjaga kekompakan antar sesama pemain dan pelatih. Dalam olahraga, baik atlet, pelatih, official, maupun orang yang terlibat dalam olahraga semuanya saling berinteraksi, berhubungan, berkomunikasi dan bekerja sama karena dalam olahraga semua saling

berhubungan dan membutuhkan serta saling mempengaruhi, meskipun olahraga yang dilakukan bersifat olahraga individu (Sandika & Mahfud, 2021)(Nugroho & Gumantan, 2020)(Aguss, 2020)(Maskar, 2018)(Utami & Ulfa, 2021). Kekompakan dan kerjasama setiap orang yang berkecimpung dalam dunia olahraga sangat penting. Bakat seorang pemain dapat memenangkan sebuah pertandingan, tetapi kerjasama sebuah tim akan dapat memenangkan sebuah kejuaraan (Ahdan et al., 2020)(Andrian, 2021)(Ade & Novri, 2019)(Sugama Maskar, n.d.)(Melyza & Aguss, 2021). Dari pendapat tersebut menyebutkan bahwa kerjasama sangat penting dalam sebuah tim olahraga untuk mencapai prestasi puncak. Kemampuan yang tinggi yang dimiliki oleh setiap individu dalam sebuah tim tidak cukup untuk memenangkan setiap kejuaraan. Perlu adanya kekompakan, kerjasama dan kerja keras setiap anggota untuk memenangkan sebuah kejuaraan, (Gumantan & Mahfud, 2018)(Sugirianta et al., 2019)(Utari, 2018)(Pratomo & Gumantan, 2021)(Suaidah, 2021). Kerjasama dalam tim menjadi sebuah kebutuhan dalam mewujudkan keberhasilan kerja. Kerjasama dalam tim akan menjadi suatu daya dorong yang memiliki energi dan sinergisitas bagi individu-individu yang tergabung dalam kerjasama tim. Menurut (Setiawan et al., 2018)(Anderha & Maskar, 2021)(Ulfa, 2018)(Darwis, 2016) terjadi penurunan peringkat prestasi olahraga di Indonesia khususnya pada cabang olahraga beregu dari tahun ke tahun. Banyak faktor yang menjadi penyebab menurunnya prestasi olahraga Indonesia, khususnya dalam cabang olahraga beregu. Merosotnya prestasi olahraga nasional karena sebagian besar induk olahraga melakukan cara-cara yang instan untuk menciptakan prestasi (Nugroho & Gumantan, 2020)(Aguss et al., 2021)(Fakhrurozi & Adrian, 2020)(Puspaningtyas, 2019). Proses pembinaan mental atlet tidak difokuskan sehingga atlet hanya berlatih untuk meningkatkan ketrampilan (skill). Pembinaan atlet saat ini belum berfokus pada faktor-faktor psikologis seperti kemampuan kerjasama dan motivasi, sebagai bagian yang penting dalam meningkatkan prestasi olahraga nasional. Menurut (Gumantan & Mahfud, 2018)(Kusumah et al., 2020)(Wulantina & Maskar, 2019) bahwa fondasi utama bagi suksesnya sebuah organisasi adalah kekompakan dalam sebuah tim. Ada yang diraih atas usaha seorang diri dan lebih banyak lagi yang meraih kesuksesan karena bekerja bersama dengan orang lain dalam sebuah kelompok kerja. Dalam group-group ini kebutuhan-kebutuhan manusia seperti persahabatan, penerimaan dan penghargaan serta penemuan identitas diri dipuaskan dan ternyata banyak hal dalam dunia yang dilaksanakan dalam group atau organisasi, (Ray Mundus<sup>1</sup>), Kho Hie Khwee<sup>2</sup>), 2019)(Putri & Dewi, 2020)(Maskar & Dewi, 2020). Kelompok yang didalamnya berada

individu dan berinteraksi makin bertambah luas dan banyak seiring pertambahan usia, luas lingkup pergaulan dan jumlah kebutuhan kita. inti dari kehidupan adalah kerjasama tim, jika ada satu hal yang di otoritaskan, yaitu bagaimana memadukan bakat dan kekuatan individu menjadi kekuatan yang menjadi lebih besar daripada jumlah bagian-bagiannya (Ulinuha & Widodo, 2018)(Fatimah & Puspaningtyas, 2020)(Sulistiani & Muludi, 2018)(Ahmad et al., 2018). Kebutuhan akan pentingnya mengetahui dan memahami dinamika kelompok atau proses-proses interaksi yang terjadi di dalam kelompok semakin hari semakin meningkat. Pembinaan tim bertujuan untuk mencapai puncak penampilan dan prestasi yang setinggi-tingginya, dengan tetap menghindari kemungkinan-kemungkinan terjadinya dampak-dampak yang bersifat negatif dalam ikatan tim. Prestasi puncak sebuah tim perlu di dukung oleh kebersamaan para anggota tim sendiri. Dibutuhkan kerja keras bersama seluruh anggota sebuah tim untuk dapat mencapai prestasi puncak yang dapat diraih oleh tim sendiri. Meskipun untuk membuat sebuah kekompakan, kebersamaan, kerjasama, komitmen bersama yang baik dalam sebuah tim tidaklah mudah, karena setiap anggota tim memiliki kemampuan, perilaku, sifat, karakter, tugas, kewajiban, kebutuhan, harapan, kepentingan, bahkan masalah yang berbeda-beda, (Rizki, 2011)(Yuliandra et al., 2020)(Puspaningtyas & Ulfa, 2020). Semuanya membutuhkan saling pengertian dan pengorbanan dari anggota tim. Semakin banyak anggota tim akan semakin kompleks pula untuk membangun kerja sama dan kebersamaan dalam tim. Semakin banyak anggota tim, komunikasi, interaksi dalam tim akan semakin kompleks pula. Intensitas dinamika tim sendiri akan semakin besar. Di dalam olahraga sebuah tim merupakan sekelompok individu yang memiliki tujuan bersama untuk memenangkan kejuaraan, mempertahankan dan meningkatkan kemampuan yang didasari oleh interaksi dari para pemain dan dan pelatih. Kohesivitas tim atau kelompok mencerminkan sejauh mana anggota tim saling menyukai dan menikmati keberadaan tim tersebut. Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kekompakan dalam tim sangat diperlukan dan merupakan sebuah kebutuhan sebagai makhluk sosial, terkhusus dalam olahraga bolabasket. Dalam tulisan ini diuraikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi persepsi terhadap kekompakan tim serta peran pelatih dalam meningkatkan kekompakan tim.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Olahraga**

Olahraga adalah suatu aktivitas fisik yang berhubungan dengan kesehatan. Olahraga tidak hanya berguna untuk kesehatan fisik, melainkan juga olahraga juga dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang secara keseluruhan (Nugroho & Yuliandra, 2021).

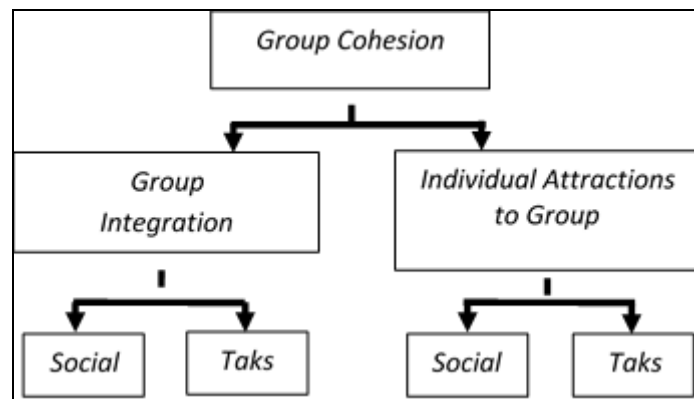
### **Bola basket**

Bola basket adalah olahraga yang dimainkan berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan lima orang, setiap tim saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket merupakan olahraga diruangan tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil hal ini sangat cocok untuk ditonton (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Selain itu, dengan tempo cepat membuat permainan bola basket juga lebih kompetitif jika dibandingkan dengan olahraga bola yang lain, seperti sepak bola dan voli.

## **METODE**

Jenis penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif, yakni penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sesungguhnya dari objek yang sedang di teliti untuk mengambil kesimpulan. metode penelitian ini menggunakan survei dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan tes pengukuran. Penelitian yang akan di lakukan ini nantinya akan menggambarkan keadaan kerjasama atau kohesi tim bolabasket. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan tim bolabasket dan untuk penentuan sampel yaitu keseluruhan dari populasi atau total sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui keadaan kerjasama atau kohesi yakni menggunakan Group Environment Questionnaire (GEQ). Group Environment Questionnaire (GEQ) adalah alat ukur dalam bentuk kuisisioner yang mengungkap perasaan dan pendapat seseorang dengan kaitannya dengan tim dimana seseorang itu bergabung. Model yang perkembangan Group Environment Questionnaire (GEQ) didasarkan memiliki dua dimensi utama. Dimensi pertama berhubungan dengan sejauh mana individu tertarik pada tujuan kelompok (tasks) dan hubungan sosial dalam kelompok (social). Dimensi kedua

berhubungan dengan sejauh mana setiap anggota kelompok terikat dengan kelompok (taks) dan hubungan dengan kelompok lain (social).



Gambar 1. Model Konseptual Kohesivitas Tim  
sumber : (Weinberg and Gould, 2003:187)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data dari Group Environment Questionnaire (GEQ) telah banyak digunakan untuk mengukur kohesivitas. Group Environment Questionnaire (GEQ) adalah alat pengukuran multidimensional yang reable dan valid dari empat aspek kohesivitas. Respons diukur dengan 9 poin kontinum (1 = sangat tidak setuju sampai dengan 9 = sangat setuju). Contoh kuisisioner untuk mengukur tingkat kohesivitas tim yaitu sebagai berikut, Robert S. Weinberg and Daniel Gould, (2003:182):

Group Environment Questionnaire (GEQ)

Strongly Disagree      Strongly Agree

Attraction to Group-Task Subscale

I like this team's style of play                      1 2 3 4 5 6 7 8 9

Attraction to Group-Social Subscale

Some of my best friends are on this team   1 2 3 4 5 6 7 8 9

#### Group Integration-Task Subscale

We all take responsibility for any loss or 1 2 3 4 5 6 7 8 9

poor performance by our team

#### Group Integration-Social Subscale

Our team would like to spend time 1 2 3 4 5 6 7 8 9

together in the off-season.

Note: To score the GEQ, add up all answers for each subscale. The higher the score, the more strongly the individual feels about that particular aspect of group cohesion (scoring reverses for negatively worded items). For example, scores for Attraction to Group—Task can range from 4 to 36. Comparisons can be made among individuals or among groups.

Group Environment Questionnaire (GEQ) telah berhasil digunakan dalam berbagai studi kohesi kelompok dalam olahraga serta pengaturan kebugaran. Dengan menggunakan Group Environment Questionnaire (GEQ), para peneliti telah menunjukkan tingkat kohesi berkaitan dengan kinerja tim, peningkatan kepatuhan, ukuran kelompok, atribusi tanggung jawab untuk hasil kinerja, mengurangi absensi, kepuasan anggota, dan komunikasi intra tim. Permainan bolabasket merupakan permainan kelompok yang melibatkan unsur fisik, teknik, taktik, dan mental. Olahraga bolabasket adalah permainan yang menekankan kerjasama antar anggota tim. Setiap tim berusaha membuat skor dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mencegah lawan untuk memasukkan bola .

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi persepsi terhadap kohesi, yaitu environmental, personal, tim, dan leadership. Peran pelatih dalam menjaga kekompakan tim yaitu: (1) Meningkatkan komunikasi secara tetap, terus menerus dan terbuka, (2) Membuat kriteria yang jelas untuk menyeleksi tim, (3) Menekankan pada anggota tim agar membagi pengalamannya pada anggota tim lainnya, (4) Menyusun tujuan tim, (5)

Menerima perbedaan individual dan menggunakan kemampuan individu dengan tetap memahami dan menghargai kelemahan masing-masing, (6) Membentuk kelompok-kelompok yang lebih kecil yang bertanggung jawab terhadap kelompok yang lebih besar melalui bimbingan pelatih lain dan/atau anggota tim yang mempunyai rasa tanggung jawab, (7) Menyediakan kesempatan untuk berhasil, (8) Menyusun tujuan tim yang realistis maupun tujuan individual, (9) Merencanakan tanggung jawab setiap anggota tim terhadap timnya, (10) Tidak mengharapkan apa-apa lagi dari tim selain apa yang diinginkan, (11) Mempertahankan kesadaran interaksi kelompok, (12) Memperhatikan, mendengarkan dan mau menerima kebutuhan dan usul-usul perorangan dan tim, dan (13) Menentukan proses pemenuhan atau pencapaian tujuan, bukan hanya hasil akhir.

Adapun alat mengukur tingkat kohesivitas salah satunya yaitu dengan menggunakan Group Environment Questionere (GEQ). Dengan menggunakan Group Environment Questionnaire (GEQ), para peneliti telah menunjukkan tingkat kohesi berkaitan dengan kinerja tim, peningkatan kepatuhan, ukuran kelompok, atribusi tanggung jawab untuk hasil kinerja, mengurangi absensi, kepuasan anggota, dan komunikasi intra tim.

## **SIMPULAN**

Mempertahankan kekompakan tim bagi para atlet dalam meningkatkan motivasi berprestasi dan performance merupakan upayakan agar atlet dapat mencapai tujuan bersama serta pembinaan psikologis atlet seperti memberikan pelatihan softskill untuk mempertahankan motivasi berprestasi dan membangun kohesivitas kelompok agar kemampuan psikis atlet dapat berkembang beriringan dengan kemampuan bermain atlet

## **REFERENSI**

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAAndrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk PembelajaranSepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SiswaSekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY*.
- Ahmad, I., Surahman, A., Pasaribu, F. O., & Febriansyah, A. (2018). Miniatur Rel Kereta Api Cerdas Indonesia Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 4.1 sebagai Upaya Peningkatan Keamanan Data pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesawaran. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2020). Ekranisasi Cerpen ke Film Pendek: Alternatif Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 91–97.
- Fatimah, C., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Online Mata Pelajaran Matematika di MAN 1 Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 8(4), 250–260.
- Gumantan, A., & Mahfud, I. (2018). Perbandingan Latihan Dengan Menggunakan Bola Ukuran 4 dan 5 Terhadap Ketepatan Menendang Bola ke Arah Gawang. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 2(1), 1–7.
- Kusumah, R. G. T., Walid, A., Pitaloka, S., Dewi, P. S., & Agustriana, N. (2020). Penerapan Metode Inquiry Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas IV SD Seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 142–153.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19.



*Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.

- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sport Science And Education Journal*, 1(1).
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN POWER OTOT TUNGKAI PADA ATLET BOLABASKET. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 80–86.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). IMPROVING STUDENTS LEARNING OUTCOMES IN BLENDED LEARNING THROUGH THE USE OF ANIMATED VIDEO. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 133–142.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 32–39.
- Ray Mundus<sup>1)</sup>, Kho Hie Khwee<sup>2)</sup>, A. H. (2019). RANCANG BANGUN INVERTER DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER BATERAI DC 12V Ray. *INVERTER DENGAN MENGGUNAKAN SUMBER BATERAI DC 12V Ray*.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With The Ball Permainan Sepak Bola SSB BU Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
- Setiawan, D., Rosandi, I. S., Putra, M. P. K., & Darmawan, S. (2018). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*.
- Suaidah, S. (2021). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)(Studi di SMP Shohibul Barokah Kota Serang)*. UIN SMH BANTEN.
- Sudiby, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di

- kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Sugama Maskar, V. H. S. (n.d.). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*.
- Sugirianta, I. B. K., Dwijaya Saputra, I. G. N. A., & Sunaya, I. G. A. M. (2019). Modul Praktek PLTS On-Grid Berbasis Micro Inverter. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 9(1), 19–26. <https://doi.org/10.31940/matrix.v9i1.1168>
- Sulistiani, H., & Muludi, K. (2018). Penerapan metode certainty factor dalam mendeteksi penyakit tanaman karet. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1).
- Ulfa, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (TAPPS) dengan Pendekatan Saintifik ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 345–353.
- Ulinuha, A., & Widodo, W. A. (2018). Rancang Bangun Pembangkit Listrik Tenaga Angin Skala Mikro Untuk Keperluan Penerangan Jalan. *The 7th University Research Colloquium*, 128–135.
- Utami, Y. P., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Matematika pada Perkuliahan Daring Filsafat dan Sejarah Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 82–89.
- Utari, R. S. (2018). Penerapan project based learning pada mata kuliah media pembelajaran di program studi pendidikan matematika. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 5(05).
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(1), 51–55.
- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204–213.