

# Pengaruh Permainan Kecil terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya

Bagus Danang Pambudi<sup>1</sup>, Andhega Wijaya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [bagusdanang.19070@mhs.unesa.ac.id](mailto:bagusdanang.19070@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Untuk meningkatkan sumber daya manusia tentu tidak terlepas dari proses pendidikan, bahkan dari mana saja dapat memperoleh pendidikan. Dalam dunia pendidikan tidak hanya sisi pengetahuan yang diutamakan. Pembentukan mental, karakter, dan kekuatan fisik juga berjalan beriringan untuk membentuk peserta didik sesuai apa yang telah tercantum pada tujuan kurikulum. Mata pelajaran pendidikan jasmani berinteraksi langsung bersama peserta didik dalam hal pembentukan fisik, mental, dan karakter. Oleh karena itu, harus adanya inovasi dalam berjalannya pembelajaran. Salah satu inovasinya adalah pemberian permainan kecil/tradisional saat dilakukan pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dan mencari besarnya pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pra eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif dan memakai desain penelitian *One Group pretest-posttest*. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument Analisa Proporsi Fokus (APF). Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 33 siswa kelas IX-9. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dan terdapat peningkatan persentase partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 22,53%.

**Kata kunci:** *Permainan Kecil, Partisipasi Siswa*

## Abstract

Improving human resources certainly cannot be separated from the educational process, in fact you can get education from anywhere. In the world of education, it is not only knowledge that is prioritized. Mental formation, character and physical strength also go hand in hand to shape students according to what is stated in the curriculum objectives. Physical education subjects interact directly with students in terms of physical, mental and character formation. Therefore, there must be innovation in the course of learning. One of the innovations is providing small/traditional games during learning. The aim of this research is to determine the influence of small games on students' active participation in learning PJOK at SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya and to find out the magnitude of the influence of small games on students' active participation in learning PJOK at SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. This research method uses a pre-experimental research type with a quantitative approach and uses a One Group pretest-posttest research design. Data was collected using the Focus Proportion Analysis (APF) instrument. The research took a sample of 33 students in class IX-9. Based on the research results, there is an influence of small games on students' active participation in PJOK learning at SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya and there is an increase in the percentage of students' active participation in PJOK learning by 22.53%.

**Keywords :** *Small Games, Student Participation*

## PENDAHULUAN

Peran penting untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Sejak manusia lahir sudah berhak mendapat pendidikan sehingga keberhasilan atau kemajuan suatu bangsa terletak dalam kualitas pendidikannya. Pendidikan merupakan proses yang harus dilalui oleh setiap individu untuk mencapai kehidupan yang lebih baik sehingga pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang handal (Ramadhani et al., 2020). Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja. Misalnya dari orangtua, dunia persekolahan, bahkan dari lingkungan sekitar. Sehingga sedari kecil sudah diberikan pendidikan untuk kelangsungan hidup. Dengan cara ini, tujuan pendidikan dipandang setara dengan tujuan pendidikan, yaitu pendewasaan anak seumur hidup. Sebetulnya hakikat pendidikan jasmani adalah suatu pengembangan aktivitas jasmani dengan sarana pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani tidak hanya untuk menumbuhkan atlet saja, namun tujuannya adalah kebugaran jasmani melalui tugas gerak.

Menurut (Hartati dkk., 2013), "Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang". Pendidikan jasmani menjadi pembelajaran yang penting sebab termasuk dalam mata pelajaran wajib. Dijelaskan bahwa kebugaran jasmani, keterampilan usaha, keterampilan sosial, berpikir kritis, nalar dan kestabilan emosi merupakan bagian penting dari pendidikan jasmani (Sunhaji, 2014). Untuk mencapai keberhasilan, pendidikan jasmani dilakukan sesuai dengan tujuan. Pengembangan pemikiran kritis, kestabilan emosi, dan keterampilan sosial juga termasuk tujuan dari pendidikan jasmani. Termasuk proses pembangunan manusia saat mengikuti pendidikan juga menjadi peran pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani juga mendidik siswa untuk selalu berperilaku disiplin dalam berbicara, berpakaian, manajemen waktu, serta adab sopan santun. Terdapat dua sudut pandang yang berbeda, yaitu aspek motorik dan kognitif. Motorik berfokus pada keterampilan gerak atau keterampilan, sedangkan kognitif berfokus pada pengetahuan untuk siswa. Secara berkelanjutan, agar dapat ikut serta dan berkontribusi terhadap kemajuan pendidikan sekolah dan yang terakhir, pendidik atau guru dapat membekali peserta didik dengan pendekatan yang seimbang terhadap pendidikan yang holistik dan koheren. Sehingga guru pendidikan jasmani diberi tantangan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang senang, akan tetapi tetap dalam kondisi disiplin.

Keberhasilan situasi pembelajaran yang terarah, terencana, dan sistematis menjadi poin penting terlaksananya pendidikan jasmani. Namun dengan kondisi pandemi *covid-19* segala aktivitas pembelajaran di lapangan tidak berjalan dengan baik. Siswa dipaksa melakukan segala aktivitas pembelajaran dengan sistem *online*. Kurang lebih 2 tahun situasi pembelajaran secara *online*, dengan berjalannya waktu situasi *covid-19* mulai mereda. Situasi ini dikatakan sebagai masa transisi, yaitu segala bentuk pembelajaran sudah bisa dilakukan secara tatap muka di sekolah dengan menjalankan protokol kesehatan yang ketat. Menggunakan masker menjadi hal wajib yang dilakukan oleh para siswa. Saat berinteraksi juga wajib menjaga jarak. Setelahnya mencuci tangan apabila sesudah menyentuh sesuatu/barang apapun. Kebiasaan ini tentu menjadi hal baru bagi siswa, entah bagaimanapun siswa dalam posisi antara nyaman dan kurang nyaman. Terlebih saat posisi pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan yang memiliki beragam tugas gerak. Dalam kebiasaan baru ini siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran secara aktif. Dengan keberadaan pembelajaran pendidikan jasmani yang memiliki tujuan kebugaran jasmani diharapkan mampu memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan memerlukan interaksi untuk menciptakan suasana aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sangat didorong untuk menciptakan keberhasilan guru pendidikan jasmani menciptakan karakter-karakter siswa sesuai kurikulum yang berlaku. Hal ini tidak lepas dari banyaknya faktor eksternal dan internal yang berkontribusi terhadapnya. Untuk meningkatkan keterampilan gerak dan karakter siswa tentu membutuhkan

inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Misalnya pemberian permainan kecil yang menjadi inovasi agar dapat merubah siswa berpartisipasi aktif dalam setiap tugas gerak. Dengan demikian harapan penulis pemberian permainan kecil dapat memberikan partisipasi aktif siswa dalam melakukan segala aktivitas gerak yang diinstruksikan guru, sehingga pembelajaran PJOK dapat berjalan menarik dan menyenangkan sehingga siswa terpacu untuk mengikuti setiap tugas gerak pembelajaran PJOK dan partisipasi aktif siswa saat mengikuti pembelajaran dapat meningkat.

Penulis ingin memberikan permainan kecil untuk menambah fokus dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan pengamatan observasi telah nampak siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya, masih digunakannya masker pada saat mengikuti kelas PJOK sehingga dapat menghambat siswa dalam menjalankan tugas usahanya secara maksimal, siswa tidak menyukai kelas PJOK, siswa tidak menyukai materi yang diberikan guru atau siswa tidak menyukainya. Namun, jika keempat faktor ini dijelaskan, maka akan mempunyai banyak implikasi yang luas. Alasan siswa tidak suka belajar PJOK mungkin karena siswa tidak ingin kepanasan dan lelah. Cara pandang terhadap segala kekurangan pendidikan PJOK harus segera diubah. Untuk meningkatkan pembelajaran dan partisipasi aktif siswa, permainan kecil diharapkan dapat mengubah konsentrasi siswa dan meningkatkan tugas gerak. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, tentu guru dituntut agar memiliki kompetensi dalam mengelola pembelajaran. Guru diharapkan mampu merencanakan dan mengelola pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan sesuai tujuan pendidikan. Apabila guru berhasil menciptakan suasana tersebut, maka tujuan pendidikan yang sangat umum seperti pengembangan mencerdaskan anak bangsa dengan sendirinya tercapai. Tentu pembelajaran yang membosankan tidak akan menyenangkan, sehingga kebosanan akan segera dihilangkan.

Rencana penelitian ini dilaksanakan menggunakan permainan dan olahraga yaitu pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian harapannya siswa lebih menikmati dan merasa senang saat pembelajaran PJOK berlangsung. Permainan kecil juga diharapkan mampu memberikan efek bagi siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran dilaksanakan. Sehingga dengan uraian latar belakang di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya".

## METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif pra eksperimen. Penelitian pra eksperimen merupakan penelitian yang menyelidiki hubungan sebab-akibat antar variabel (Maksum, 2018). Empat karakteristik penelitian eksperimental adalah perlakuan, pengacakan, mekanisme kontrol, dan ukuran keberhasilan. Karena desain penelitian ini tidak memenuhi keempat ciri tersebut, maka penelitian ini tergolong eksperimental. Penelitian eksperimental adalah suatu penelitian eksperimental yang tidak memenuhi keempat hal tersebut, terutama dalam hal mekanisme kontrol dan pengacakan (Maksum, 2018).

Dalam penelitian ini tidak ada mekanisme kontrol dan subjek tidak ditetapkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah menggunakan *One Group pretest-posttest* maka akan diketahui secara pasti perbedaan hasil *treatment* yang diberikan. Untuk penelitian ini, desain penelitian tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditetapkan secara acak.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, jalan A. Yani 30-32, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60235.

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri atas individu-individu yang mempunyai ciri-ciri dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang diteliti dan dari situlah diambil kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 344 siswa.

Sampel adalah sebagian kecil objek atau subjek dari populasi yang diambil dan akan diteliti menurut prosedur yang sudah ditetapkan (Maksum, 2018). Sampel ialah bagian kecil

dari objek yang menjadi perwakilan dalam penelitian. Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan metode *cluster random sampling* dalam jenis pengambilan sampel tersebut bukan individu yang dipilih tapi melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut dengan *cluster* (Maksum, 2018). Dalam penelitian ini terpilih kelas XI-9 sebagai objek penelitian dengan total 36 siswa.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Proporsi Fokus (APF). APF memiliki tujuan untuk mengetahui proporsi alokasi waktu belajar gerak (*active time allotment*) dan proporsi jumlah siswa dalam aktifitas belajar gerak (*student's direct engagement*). Proporsi alokasi waktu belajar gerak adalah alokasi waktu yang disediakan guru bagi siswa untuk melakukan aktifitas gerak. Sedangkan proporsi jumlah siswa dalam aktifitas belajar gerak adalah jumlah siswa yang terlibat langsung dalam aktifitas belajar gerak per jumlah siswa (Depdiknas et al., 2008). Instrumen Pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi kegiatan proses pembelajaran yang telah selesai berupa foto dan video. Dokumentasi ini berguna untuk mengetahui cara memvalidasi hasil observasi yang dilakukan, agar tidak terjadi kesalahan data pada saat pengumpulan data, dan setiap siswa mendapat nomor kotak untuk membantu pengamat dalam mengumpulkan data dan menonton tayangan ulang video studi yang sedang berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang proporsi alokasi waktu belajar gerak dan proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Perhitungan *Active Time Allotment* dan *Student's Direct Engagement***

Distribusi Data		Jumlah Siswa	ATA	SDE
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	33	65%	68%
	<i>Post-test</i>	33	85%	66,84%
	Selisih	0	20%	1,16%

Dari hasil *pre-test* proporsi alokasi waktu belajar gerak sebesar 65%, proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak sebesar 68%. Kemudian hasil *post-test* proporsi alokasi waktu belajar gerak sebesar 85%, proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak sebesar 66,84%. Selisih hasil *pre-test* dan *post-test* dari proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak (*active time allotment*) sebesar 20% dan selisih proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak (*student's direct engagement*) sebesar 1,16%.

Pada bagian ini akan membahas mengenai hasil penghitungan *mean*, standar deviasi, varian, nilai minimum, dan nilai maksimum. Maka hasil penghitungan ini dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Deskripsi Data**

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Beda
<i>Mean</i>	8,84	11,36	2,52
Standar Deviasi	2,048	1,710	0,338
Varian	4,195	2,926	1,269
Nilai Minimum	6	9	3
Nilai Maksimum	12	14	2

Berdasarkan tabel di atas maka hasil data saat *pre-test* sebelum diberi perlakuan memiliki hasil *mean* sebesar 8,84, varian 4,195, nilai minimum 6, dan nilai maksimum sebesar 12. Setelah diberi perlakuan, hasil data saat *post-test* yaitu *mean* sebesar 11,36, varian 2,926, nilai minimum 9, dan nilai maksimum sebesar 14.

Pada bagian ini akan membahas mengenai uji normalitas. Perhitungan uji normalitas sendiri berfungsi untuk mengetahui nilai sebaran data sebuah kelompok atau variabel, apakah data berdistribusi normal atau sebaliknya. Dari penghitungan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) menggunakan uji normalitas *One Sampel Kolmogorov-Smirnov*. Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka nilai dikatakan normal. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka nilai dikatakan tidak normal. Berikut adalah perhitungan data uji hipotesis *Kolmogorov-Smirnov*.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

Deskripsi	Test Statistic	Sig. (2-tailed)	Normal/Tidak Normal
<i>Pre-test</i>	0,228	0,000	Tidak normal
<i>Post-test</i>	0,272	0,000	Tidak normal

Dari tabel di atas, mengetahui hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa saat melakukan pembelajaran PJOK memperoleh nilai kurang dari nilai *Sig. (2-tailed)*. Maka dengan besaran nilai tersebut, diputuskan bahwa data tidak normal.

Dari penjelasan sebelumnya, untuk menjawab dari hipotesis yang telah diajukan maka akan dilakukan uji hipotesis secara statistik. Uji hipotesis ini akan menggunakan uji *Wilcoxon*. Alasan menggunakan metode uji hipotesis ini karena telah diterima hasil uji normalitas data dengan hasil dikatakan tidak normal. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata. Untuk hasil perhitungan uji hipotesis akan dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis**

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig.
Partisipasi Aktif	<i>Pretest</i>	8,84	2,56	22,53%	-3,061	,002
	<i>Posttest</i>	11,36				

Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hipotesis ditolak. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis diterima. Dengan hasil *mean* saat *pre-test* sebesar 9,03 dan *post-test* sebesar 10,18 yang memiliki selisih 2,56. Kemudian juga ditemukan hasil Z sebesar -3,061 dan *sig.* ,002. Maka dengan perolehan *sig.* ,002 < 0,05 dinyatakan terdapat pengaruh permainan kecil yang signifikan pada partisipasi aktif siswa saat sesudah diberikan perlakuan.

Hasil perhitungan untuk menentukan persentase sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Persentase**

<i>Pre-test dan Post-test</i>	MD	<i>Mpre</i>	Peningkatan
	2,56	11,36	22,53%

Berdasarkan tabel di atas, setelah melakukan perhitungan mendapatkan peningkatan persentase partisipasi aktif siswa saat mengikuti pembelajaran PJOK sebesar 22,53%.

Menurut (Hidayat, 2021), "Partisipasi merupakan wujud tingkah laku siswa secara nyata dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan totalitas dari suatu keterlibatan mental dan emosional siswa sehingga mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan

bertanggung jawab terhadap pencapaian suatu tujuan yaitu tercapainya hasil belajar yang memuaskan". Sebab ketika melakukan pembelajaran diperlukan berbagai tugas gerak siswa. Tugas gerak ini akan bermanfaat untuk menunjang jasmani dan rohani siswa. Pelatihan mental juga menjadi bentuk salah satu manfaat dari kegiatan pembelajaran PJOK. Rasa disiplin dan tanggungjawab yang diberikan kepada siswa memberikan dampak positif untuk membentuk karakter siswa. Sehingga partisipasi aktif siswa dirasa penting untuk aspek pendorong terciptanya siswa yang berkarakter dan berjiwa sehat. Menurut (Abdullah, 2017), "Bahwa untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa maka gunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Dengan begitu, akan diperoleh hasil belajar yang baik bagi siswa, mengaktifkan dan melatih kreatifitas siswa, serta siswa mampu mengungkapkan ide dan pendapatnya". Suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa dibutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Guru yang komunikatif akan mengajak siswa untuk lebih fokus memperhatikan setiap perintah tugas gerak pembelajaran.

Penerapan permainan kecil memberikan inovasi dan pengetahuan baru terhadap siswa. Dengan tujuan yang menyenangkan, penulis meyakini dengan pemberian permainan kecil saat pembelajaran dapat mencuri perhatian siswa untuk lebih berpartisipasi aktif saat mengikuti pembelajaran PJOK. Pembelajaran dengan konsep permainan akan menarik perhatian siswa sebab dengan kegiatan ini akan memunculkan perasaan senang dan ceria. Tentu hal baru ini akan menghilangkan rasa bosan kepada siswa. Saat penelitian pemberian permainan kecil dilaksanakan pada pertemuan kedua dan ketiga yaitu pada waktu *treatment*. Sehingga tujuan penulis memilih permainan kecil sebagai *treatment* untuk menjadi inovasi baru dan untuk mengukur apakah ada pengaruh partisipasi aktif siswa saat sebelum dan sesudah pemberian *treatment* permainan kecil. Pemilihan instrument Analisis Proporsi Fokus(APF) pada penelitian ini karena instrument tersebut dapat mengukur partisipasi aktif siswa. Sebab terdapat rumus perhitungan pada alokasi waktu saat siswa bergerak dan alokasi jumlah siswa bergerak.

Dengan hasil di atas jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Kristianto, 2019) yang mengatakan bahwasannya ada pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sidoarjo yang dapat dibuktikan dengan Nilai Zhitung  $1,96 > Z_{tabel} 0,153$  dan nilai sig.  $0,003 < 0,05$  dengan persentase sebesar 5,168 %. Pada penelitian ini hasilnya selaras dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pengaruh permainan kecil yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa saat pembelajaran PJOK. Hal ini berdasarkan uraian penjelasan penelitian di atas memperoleh hasil sig.  $0,002 < 0,05$  sehingga terdapat pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa saat pembelajaran PJOK. Kesimpulan ini juga berdasarkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh saat pengambilan data penelitian. Kemudian data penelitian diolah untuk mencari hasil apakah ada peningkatan sebelum dan sesudah *treatment*. Dari hasil perhitungan data terdapat peningkatan mengarah hasil positif saat setelah diberikan perlakuan permainan kecil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK dengan dibuktikan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS menunjukkan hasil nilai sig.  $,002 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh signifikan saat sesudah diberikan *treatment* permainan kecil dan terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa saat mengikuti pembelajaran PJOK sebesar 22,53%

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah.(2017).45-83-1-Sm.*Edureligia*, 1(1),45–62.  
<https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/45/41>  
Depdiknas, B., Nasional, D. P., & Puslitjaknov, B. (2008). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN*.  
Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., dan Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (Cara efektif*

- mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional.* Wineka Media.
- Hidayat, E. N. (2021). PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA SMP MELALUI PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) PADA MATERI NORMA DAN KEADILAN. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(3), 312–334. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.100>
- Kristianto, & Hartati, S. C. Y. (2019). Pengaruh Permainan Kecil terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7, 227–233.
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*, 298.
- Ramadhani, D., Mahardika, I. M. S., & Indahwati, N. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pjok Berbasis Daring Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv - Vi Sd Negeri Betro, Sedati - Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 328–338. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1817>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April).
- Sunhaji. (2014). Konsep Dasar Kelas dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://media.neliti.com/media/publications/104713-ID-konsep-manajemen-kelas-dan-implikasinya.pdf>