

PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Brilian Alvin Kurnain*, Dony Andrijanto

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*briliankurnain@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar manusia yang tersusun dan terencana secara sistematis dan tersusun dalam sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satunya adalah mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, merupakan salah satu bagian yang penting dalam pendidikan nasional, dikarenakan untuk menjaga kebugaran jasmani siswa, melatih keterampilan gerak siswa dan turut memajukan pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah oleh guru hendaknya dilakukan dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga akan mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang akan diajarkan, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Sedangkan pembelajaran yang sedang dikembangkan kini adalah dengan permainan. Proses pembelajaran dengan bentuk permainan yang akan diajarkan ini dirasa akan lebih efektif karena siswa akan lebih termotivasi dalam gerak. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran PJOK kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo. 2) Mengetahui besarnya pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran PJOK kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo. Metode penelitian ini menggunakan jenis eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif serta desain penelitian *randomized control group pretest-posttest design*. Data dikumpulkan dengan analisis video melalui instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo dengan jumlah sampel yang diambil yaitu dua kelas berjumlah 68 siswa. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen ada pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VIII yang dapat dibuktikan dengan *persentase active time allotment* atau waktu yang disediakan oleh guru untuk siswa melakukan aktivitas selama proses pembelajaran meningkat sebesar 8,34% dan *persentase students direct engagement* atau total siswa yang mengikuti proses pembelajaran per jumlah siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 2,84% pada saat diberi perlakuan permainan kecil. Sedangkan pada kelompok kontrol *active time allotment* meningkat sebesar 32% dan *students direct engagement* mengalami penurunan sebesar -11,04%.

Kata Kunci: permainan kecil, keaktifan siswa

Abstract

Education is a conscious human effort that is organized and planned systematically and arranged in a series of learning activities conducted both in side the and outside the classroom. One of them is physical education, exercise, and health, it is one of the important subject in national education, because it to maintains the students ' physical fitness, training student mobility skills and also advances Education in Indonesia. The study of physical education in schools by teachers should be done by choosing the right learning approach, which will support the success of the learning itself. The use of the right learning approach will affect students ' activity and interest in learning, so that student learning outcomes can be improved. Learning can be improvised with game. The learning process with of the game thought to be more effective because the students will be more motivated to move. The objectives of the study are: 1) To find out the influence of small games to the activity of students in the PJOK learning process class VIII junior high school 2 Sidoarjo. 2) To study the magnitude of the influence of small games to the activity of students in the PJOK learning process class VIII junior high school 2 Sidoarjo. This method of research used pure experiment with a quantitative approach as well as research design randomized control group Pretest-posttest design. Data was collected with video analysis through the instrument of focus proportion analysis (APF). The population in this research was grade VIII students junior high school 2 Sidoarjo with the number of samples taken from two classes totalling 68 students. Based on the results of the analysis

conducted on the experimental group there is an influence small game on students' activity in the learning process of physical education of sport and health in grade VIII students. The active time option or time provided by the teacher for students to conduct activities during the learning process amount to 8,34% and percentage of students direct engagement or total student who follows the learning process per student number amount to 2,84% when given a small game treatment. While in the control group the active Time option was increased by 32% and students of direct engagement experienced a decrease of -11.04%.

Keywords: small game, active students

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar manusia yang tersusun dan terencana secara sistematis dan tersusun dalam sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1, No. 1 yang berbunyi menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian yang penting dalam pendidikan nasional, dikarenakan untuk menjaga kebugaran jasmani siswa, melatih keterampilan gerak siswa dan turut memajukan pendidikan di Indonesia. Keberhasilan PJOK di sekolah bergantung pada beberapa komponen, salah satunya kreativitas guru, kreativitas guru disini sangat dibutuhkan saat proses pembelajaran guna menarik minat siswa. Selain itu pendekatan yang dipilih juga harus sepadan atas bahan yang diajarkan, karena pemilihan metode yang tidak sesuai tentu akan mempengaruhi hasil pembelajaran. Penggunaan permainan kecil diharapkan dapat menyiapkan kondisi fisik siswa agar lebih siap lagi dalam pembelajaran inti dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya permainan kecil tidak mempunyai peraturan yang baku baik mengenai alat yang digunakan, peraturan permainan, durasi permainan, ataupun ukuran lapangan (Hartati, dkk. 2013: 28). Permainan kecil dapat kita sesuaikan dengan tempat yang akan kita gunakan dan kapan pun permainan tersebut akan digunakan. Permainan kecil juga tidak mempunyai induk organisasi nasional maupun internasional, sehingga guru bisa berkeaktifan dalam memberdayakan permainan kecil apa pun yang melibatkan baik aspek kognitif maupun psikomotor yang tentunya sesuai kemampuan gerak siswa. Carl Bucher (dalam Darmadi 2017: 56) mengatakan bahwa permainan telah dikenal sejak lama

oleh orang tua dan anak-anak karena mampu menggerakkan motorik anak. Dellal & Rampinini dalam (Falces-Prieto, dkk., 2015:246) telah menunjukkan bahwa pelatihan dengan permainan kecil mengembangkan adaptasi ketahanan yang serupa dengan pelatihan kebugaran dibandingkan dengan berlari berbasis latihan. Permainan merupakan faktor penting dalam pembelajaran PJOK, oleh karena itu setiap guru PJOK dituntut untuk menguasai berbagai permainan kecil.

Pada dasarnya proses pembelajaran berfungsi mengembangkan kreativitas dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran tentunya mempengaruhi hasil belajar, model belajar yang sesuai keinginan peserta didik akan mempengaruhi siswa agar lebih berpartisipasi lagi dalam kegiatan pembelajaran. Terciptanya pembelajaran bermakna dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Ambarjaya (dalam Samadhi dan Riastini 2017: 228) keaktifan siswa akan memberikan kesempatan yang lebih banyak untuk memperoleh pengalaman pengetahuan yang baru. Pembelajaran yang berhasil hendaknya melalui bermacam aktivitas, karena keaktifan siswa merupakan salah satu pokok yang begitu penting bagi keberhasilan proses pembelajaran, baik aktivitas fisik maupun psikis agar suasana kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Mustapha, *et al.* (2010: 120), bahwa suasana belajar yang kondusif dalam proses pembelajaran tidak hanya tercipta dari aktivitas fisik, akan tetapi aktivitas non fisik juga mempengaruhi. Menurut Wibowo (2016: 130), aktivitas fisik merupakan gerakan yang dilakukan siswa dengan cara menciptakan sesuatu melalui gerakan dan bermain serta melaksanakan kegiatan di dalam maupun di luar kelas. Di dalam proses pembelajaran, metode dan media merupakan alat bantu mengajar guru. Bahan ajar merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk melakukan interaksi dengan siswa demi tersampainya sebuah informasi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Triyanto, dkk. (2013:233), mengatakan bahwa guru diwajibkan berinovasi dalam memberdayakan media untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif. Semakin tinggi tingkat pemahaman guru tentang pengetahuan dan keterampilan, maka semakin inovatif juga guru tersebut

dalam memberdayakan media sebagai bahan ajar sehingga lingkungan belajar menjadi kondusif.

Meskipun pembelajaran merupakan aktivitas individual, namun faktor interaksi sosial juga sangat menentukan, baik interaksi sesama siswa, siswa dengan gurunya, maupun siswa dengan lingkungannya, hal tersebut menunjukkan kegiatan kemandirian dan tanggung jawab individu dalam konteks kebersamaan melalui kerja sama. Menurut Bonwell (dalam Zulfahmi, 2013: 281) kunci dari pembelajaran aktif yaitu dari siswa sendiri. Maka dalam hal ini guru dituntut untuk membuat strategi atau inovasi berupa kegiatan instruksional yang melibatkan siswa dalam melaksanakan sesuatu tentang apa yang dilaksanakan. Dari sini kita mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran bukan hanya diwujudkan melalui aktivitas fisik tetapi juga mental atau kognitif siswa. Menurut Forsberg, dkk (2019: 1478), untuk mendukung keaktifan, siswa juga harus bertanggung jawab untuk memperoleh pengetahuan individu untuk kasus yang sedang dialami dalam proses pembelajaran. Zulfahmi (2013: 283) mengatakan keaktifan dapat dilihat dari beberapa indikator yang saling berhubungan dengan erat, beberapa indikator tersebut sebagai berikut: (1) berpusat pada siswa, (2) tujuan pembelajaran yang jelas, (3) bersifat pemecahan masalah, (4) mengoptimalkan inkuiri, (5) adanya persepsi baru, (6) memungkinkan siswa untuk terbuka, (7) siswa sadar sebagai subjek yang bertanggung jawab, (8) tidak hanya melibatkan aktivitas fisik dan mental, (9) suasana yang menyenangkan, (9) ada umpan balik. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui besar pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PJOK kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini merupakan eksperimen murni (*true experiment*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antar variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2018:79). Desain yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini adanya perlakuan dan kelompok kontrol, subjek ditempatkan secara acak untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini populasinya adalah kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 378. Penelitian ini dilaksanakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Penentuan sampel dalam penelitian ini, akan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dari 10 kelas yang ada peneliti memilih 2 kelas secara acak

yaitu kelas VIII F sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 34, dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 34.

Instrumen yang digunakan adalah Instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF). Instrumen tersebut merupakan sebuah inovasi dari tim mata pelajaran PJOK Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Departemen Pendidikan Nasional. Proporsi alokasi waktu belajar gerak atau ATA (*active time allotment*) akan kita ketahui jika kita menggunakan instrumen inovasi ini, ATA yaitu waktu yang telah disediakan guru untuk siswa melaksanakan aktivitas selama proses pembelajaran. Selain itu kita juga akan mengetahui proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak atau SDE (*student's direct engagement*). SDE merupakan total siswa yang mengikuti proses pembelajaran per jumlah siswa dalam suatu pembelajaran, (Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas, 2007). Penelitian ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan setiap pembelajaran PJOK dengan alokasi waktu 3x40 menit. Diawali dengan pengambilan data pre-test, pengambilan data awal dengan cara memberikan pembelajaran PJOK yaitu bola basket tanpa diberikan perlakuan permainan kecil agar mengetahui keaktifan awal siswa. Data diperoleh melalui analisis video setelah selesai pengambilan data. Pertemuan kedua, siswa diberikan pembelajaran permainan kecil yaitu bola tangan sekaligus mengambil video yang bertujuan untuk mengetahui kemajuan siswa setelah diberikan perlakuan permainan kecil. Pertemuan ketiga, siswa diberikan pembelajaran permainan kecil yaitu estafet bola sekaligus mengambil video yang bertujuan untuk mengetahui kemajuan siswa setelah diberi perlakuan permainan kecil. Pelaksanaan terakhir yaitu post-test, siswa diberikan pembelajaran dengan materi seperti pada pertemuan pertama dan pengambilan dokumen berupa video yang tujuannya untuk mengetahui keaktifan akhir siswa setelah diberikan perlakuan permainan kecil.

Tabel 1. Instrumen Analisa Proporsi Fokus

Episode	Stopwatch	Alokasi Fokus	∑ Siswa Fokus
1	00:01:00		
2	00:02:00		
Dst.	Dst.		

Analisis data menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25 yang terdiri dari: Uji *mean*, standar deviasi, varian, nilai minimum dan maksimum, uji normalitas, uji homogenitas, uji T sampel sejenis, uji T sampel berbeda, dan persentase peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

Deskripsi	Pre-Test	Treatment	Treatment	Post-Test	Beda
Mean	14,06	13,72	18,63	18,53	4,47
SD	1,52	1,43	1,27	1,66	0,14
Varian	2,31	2,05	1,62	2,77	0,46
Nilai Minimum	12	12	17	16	4
Nilai Maksimum	20	17	23	22	2

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat kita simpulkan hasil *post-test* kelompok eksperimen meningkat setelah diberi perlakuan dari segi *mean*, standar deviasi, varian, nilai minimal, dan nilai maksimal setelah diberi *treatment* berupa permainan kecil.

Tabel 3. Deskripsi Data Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Beda
Mean	12,62	20,31	7,69
Standar Deviasi	0,97	1,74	0,77
Varian	0,95	3,06	2,11
Nilai Minimum	11	18	7
Nilai Maksimum	15	25	10

Berdasarkan tabel 3. di atas dapat kita simpulkan hasil *post-test* kelompok kontrol meningkat meskipun tidak diberikan perlakuan dari segi *mean*, standar deviasi, varian, nilai minimum, dan nilai maksimum.

Deskripsi analisa proporsi fokus akan membahas tentang ATA atau proporsi alokasi waktu belajar gerak dan SDE atau proporsi jumlah siswa dalam aktivitas pembelajaran, maka dapat dideskripsikan data hasil penelitian dari tabel berikut:

Tabel 4. Perhitungan Active Time Allotment dan Student's Direct Engagement

Distribusi Data	Jumlah Siswa	ATA	SDE
Kelompok Eksperimen	Pre-Test	32	41,66 %
	Treatment	33	71%
	Treatment	30	50%
	Post-Test	32	61,66 %
	Selisih	0	20 %
Kelompok Kontrol	Pre-Test	32	33 %
	Post-Test	32	65 %
	Selisih	0	32 %

Berdasarkan tabel 4. maka dapat kita simpulkan bahwa data siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Sidoarjo pada kelompok eksperimen alokasi waktu belajar gerak *atau Active Time Allotment* mengalami peningkatan sebesar 20%, serta terjadi peningkatan pada proporsi jumlah siswa atau *Student's Direct Engagement* yaitu 4,54%.

Pada kelompok kontrol alokasi waktu belajar gerak *atau Active Time Allotment* mengalami peningkatan sebesar 32%, akan tetapi terjadi penurunan pada proporsi jumlah siswa atau *Student's Direct Engagement* yaitu -11%

Tabel 5. Hasil Pengujian Normalitas

Kelompok	Deskripsi	Sig	X Hitung	Ket
Eksperimen	Pre-Test	0,02	13,3719	Tidak Normal
	Post-Test	0,17	7,0235	Normal
Kontrol	Pre-Test	0,11	0,6705	Normal
	Post-Test	0,00	19,1250	Tidak Normal

Catatan: Distribusi data dikatakan normal apabila nilai *sig.* > 0,05

Dari tabel 5. di atas dapat kita lihat bahwa *pre-test* berdistribusi tidak normal ($p < 0,05$), Maka pengujian hipotesis sesuai dengan pilihan uji parametrik dan uji nonparametrik. Penentuan uji parametrik dan nonparametrik dapat ditentukan dengan melihat hasil uji normalitas terlebih dahulu. Jika hasil uji normalitas data ada yang tidak normal maka dilakukan dengan uji beda nonparametrik dengan *Wilcoxon*.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Beda Keaktifan Siswa dengan Wilcoxon

Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig.
Eksperimen	Pre	14,06	4,47	31,79%	-4,94	0,000
	Post	18,53				
Kontrol	Pre	12,62	7,69	60,93 %	-4,96	0,000
	Post	20,31				

Berdasarkan tabel 6. di atas maka dapat disimpulkan pada kelompok eksperimen keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 31,79% kecil dengan *Sig.* sebesar 0,00 < 0,05 yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada keaktifan siswa sesudah diberikan permainan kecil. Pada kelompok kontrol keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 60,69% kecil dengan *Sig.* sebesar 0,00 < 0,05 yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada keaktifan siswa meskipun tidak diberikan perlakuan berupa permainan kecil.

Tabel 7. Persentase Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keaktifan Siswa

Variabel	MD	Mpre	Persentase
Kelompok Eksperimen (Pre-test dan Post-test)	4,47	14,06	31,79%
Kelompok kontrol (Pre-test dan Post-test)	7,69	12,62	60,93%

Berdasarkan perhitungan tabel 7. di atas dapat dikatakan pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran PJOK pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 31,79%. Sedangkan

pada kelompok kontrol pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran PJOK mengalami peningkatan sebesar 60,93% meskipun tidak diberikan perlakuan berupa permainan kecil.

Menurut hipotesis yang diajukan oleh peneliti bahwa adanya pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo sesuai dengan hasil yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian. Hasil yang didapat yaitu bahwa ada pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo yang dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil pada kelas eksperimen dari *active time allotment* sebesar 8,34% dan *persentase students direct engagement* sebesar 2,84% pada saat diberi perlakuan permainan kecil. Sedangkan pada kelompok kontrol mengalami peningkatan pada *active time allotment* sebesar 32% dan mengalami penurunan pada *persentase students direct engagement* sebesar -11% . Penelitian ini menunjukkan hasil yang berbeda dengan penelitian terdahulu milik Oky Renda Satriya (2016) dan Setyo Hadi Saputra (2016) yang juga menggunakan variabel yang sama, dan pemberian permainan kecil saat pembelajaran, hasilnya yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap partisipasi aktif siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan tidak adanya pengaruh partisipasi aktif siswa, diantaranya terkait dengan jenis permainan tradisional yang digunakan pada saat penelitian, pada saat *pre-test* permainan yang digunakan memiliki karakteristik berbeda dengan *post-test* yang tentunya hal tersebut mempengaruhi hasil yang berbeda meskipun telah diadakan *treatment*. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan yang sama pada saat *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan permainan kecil. Adanya peningkatan keaktifan siswa pada kelompok eksperimen dalam penelitian ini terjadi karena siswa antusias melaksanakan pembelajaran yang diberikan dan lebih aktif sesuai instruksi tugas gerak dari guru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ($p < 0.05$).

2. Terjadi peningkatan hasil dari *active time allotment* sebesar 8,34% dan persentase *students direct engagement* sebesar 2,84% dengan pemberian permainan kecil.

Saran

Saran yang penulis dapat sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Sesuai hasil penelitian, maka sebaiknya permainan kecil lebih banyak diperkenalkan lagi pada saat pembelajaran PJOK, sehingga ada inovasi dan siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Sesuai dengan pengalaman saat penelitian, untuk penelitian selanjutnya agar dapat menerapkan permainan kecil sesuai dengan materi lain untuk berinovasi dengan subjek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. (2017). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Google Books. Guepedia (di akses tanggal 11 februari 2019).
- Falces-Prieto, M., Chasamicana, D., Villarreal, E.S.D., Raquena-Sanchez, B., Carling, C., & Suarez-Arronez, L. J. (2015). The presence of the head coach during a small-sided game: effects on players' internal load and technical performance. *RICYDE. Revista internacional de ciencias del deporte*, 41(11): 245-257.
- Forsberg, E., Backlund, B., Telhede, E. H., & Karlsson, S. (2019). Virtual Patient Cases for Active Student Participation in Nursing Education-Students' Learning Experiences. *Scientific Research Publishing*, 10: 1475-1491.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., dan Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (Cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional*. Malang. Wineka Media.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mustapha, S. M., Rahman, N. S. N. A., & Yunus, M. M. (2010). Perception towards Classroom Participations: A Case Study of Malaysian Undergraduate Student. *Malaysia: Elsevier*, 7(C): 113-121.
- Samadhi, N. N. N., dan Riastini, P. N. (2017). Pengaruh Pembelajaran Quantum Berbantuan Permainan Dalam Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 1(3): 228-237.
- Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas. (2007). *Buku Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Pendidikan Dasar (Model IU-07-1)*. Pusat

Penelitian Kebijakan dan Inovasi Departemen Pendidikan Nasional.

- Triyanto, E., Anitah, S., dan Suryani, N. (2013). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran. Surakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2): 226-238.
- Undang - Undang Republik Indonesia, dalam Pemerintah Indonesia No. 20 Tahun (2003) *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Wibowo, N. (2016). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari*. Yogyakarta: ELINVO.
- Zulfahmi. (2013). Indikator Pembelajaran Aktif Dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan hMenyenangkan (PAKEM). *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(4): 278-284.

