



**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN TERHADAP PARTISIPASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
SISWA/SISWI SMKN 10 GARUT**

Yan-yan Aswandani Kusumah¹, Z. Arifin², Azhar Ramadhana Sonjaya³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Indonesia

<p>Kata kunci: Metode Permainan, Partisipasi Belajar, Pendidikan Jasmani</p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Permasalahan dalam penelitian ini merupakan aktivitas dan hasil belajar teridentifikasi masalah dari hasil Observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan banyak siswa yang tidak ikut berpartisipasi atau keaktifan siswa siswi dalam pembelajaran PJOK pada saat jam pelajaran, pada saat materi ataupun praktik. Hal ini menjadi dasar dari permasalahan yang akan dilakukan, karena pembelajaran tidak bisa dikatakan berhasil apabila masih terdapat siswa atau siswi yang kurang dalam partisipasi atau keaktifan siswa siswi tersebut. Permasalahan yang akan dijadikan penelitian kali ini yaitu seberapa besar efek dari Implementasi Metode Permainan Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa/Siswi SMKN 10 Garut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak II siklus. Sasaran dalam penelitian yaitu dalam meningkatkan aktivitas dan partisipasi atau keaktifan hasil belajar siswa kelas X, XI SMKN 10 Garut yang berjumlah 20 orang. Data yang diperoleh melalui hasil tes pembelajaran dan praktek metode permainan. Dengan memperlihatkan hasil tes pada siklus I siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 7 siswa (35%) belum tuntas dan keaktifan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 4 siswa (20%) belum tuntas. Untuk memaksimalkan pembelajaran agar semua siswa tuntas, dalam hal ini peneliti menggunakan program siklus II. Dari hasil tes pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Implementasi Metode Permainan Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa/Siswi SMKN 10 Garut Semua siswa sudah mampu mengikuti dan menyesuaikan diri dari kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan</p>
<p>Keywords: Game Method, Learning Participation, Physical Education</p>	<p>ABSTRACT</p> <p><i>The problem in this research is that the activities and learning outcomes were identified as problems from the results of observations made by the researcher. The researcher found that many students did not participate or were active in learning PJOK during class hours, during material or practice. This is the basis of the problem that will be carried out, because learning cannot be said to be successful if there are still students who lack participation or activeness of these students. The problem that will be used as research this time is how big the effect of implementing the game method is on student learning participation in physical education learning for students at SMKN 10 Garut. This research used a classroom action research method which was carried out in two cycles. The target of the research is to increase the activity</i></p>

	<i>and participation or liveliness of the learning outcomes of class X, XI students at SMKN 10 Garut, totaling 20 people. Data obtained through learning test results and game method practice. By showing the test results in cycle I, 7 students (35%) had not yet completed the results and 4 students (20%) had not yet completed the activeness of the students who had not yet achieved completeness. To maximize learning so that all students complete it, in this case the researcher used a cycle II program. From the test results in cycle II, it has shown a significant increase in the implementation of the game method towards student learning participation in physical education learning for students at SMKN 10 Garut. All students are able to follow and adapt to the learning activities that have been implemented.</i>		
Info Artikel	Diterima: Mei 2025	Disetujui: Juni 2025	Dipublikasikan: Juni 2025
Korespondensi Penulis: Yan-yan Aswandani Kusumah Email : giandhoc0686@gmail.com			

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial siswa. Namun, dalam praktiknya, partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sering kali kurang optimal. Faktor-faktor seperti kurangnya motivasi, metode pengajaran yang kurang menarik, serta minimnya interaksi antara siswa menjadi penyebab utama rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran kooperatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil, saling membantu, serta berinteraksi satu sama lain dalam memahami materi pelajaran (Eggen dan Kauchak, 2013). Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah Student Teams Achievement Division (STAD). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, model STAD juga memberikan pengalaman kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Asma, 2006).

Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di SMKN 10 Garut, penerapan metode permainan dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa. Model ini terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja tim, pemberian kuis, skor perbaikan individu, dan penghargaan tim (Slavin, 2013). Dengan menerapkan metode ini, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga melalui interaksi dengan teman sekelompoknya, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani, metode permainan memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Harsono (2002:67) yang menyatakan bahwa implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi tindakan dalam rangka penyempurnaan suatu program.

Implementasi metode permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses yang melibatkan manusia secara perorangan sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, penerapan metode permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya berdampak pada peningkatan partisipasi siswa, tetapi juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan akademik mereka. Hamalik (2008) juga menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, yang berarti bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Pentingnya penelitian ini antara lain untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa SMKN 10 Garut, serta mengetahui pengaruh implementasi metode permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap partisipasi siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Metode Permainan Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa/Siswi SMKN 10 Garut".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas secara sistematis dan terencana melalui pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode ini dipilih karena mampu mengungkap makna proses pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran olahraga. Desain penelitian mengacu pada model siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus dilakukan evaluasi dan perbaikan berdasarkan hasil refleksi untuk meningkatkan efektivitas tindakan. Penelitian ini dilakukan di kelas XII SMKN 10 Garut tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa yang diambil secara total sampling. Instrumen penelitian menggunakan angket skala sikap yang terdiri dari lima kategori respons (SS, S, KS, TS, STS) untuk mengukur partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Angket ini memuat indikator seperti kejujuran, sportivitas, disiplin, dan kepemimpinan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung dan penyebaran angket pada awal dan akhir siklus guna mengetahui perubahan partisipasi siswa setelah penerapan metode pembelajaran berbasis permainan.

Menurut (Suharismi Arikunto, 2019) menjelaskan bahwa: "Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah". Tes dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan yang akan diolah untuk disimpulkan. Instrumen adalah alat untuk mengukur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa data dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuisioner dan angket minat belajar siswa. Instrumen yang dibuat akan di uji cobakan sebagai berikut:

Angket Skala Sikap Angket skala karakter yang digunakan untuk menjaring pendapat anak terhadap perilaku sosialnya dengan menggunakan lima kategori respon yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya pada tabel dibawah :

Tabel 1. Angket Skala Sikap

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Skala sikap yang digunakan untuk menjaring data atau informasi tentang pembentukan karakter sesuai dengan teori Hodge dalam Winarni (2011:125) yang terdapat pada diri seseorang melalui aktivitas olahraga yaitu: Kejujuran, Sportivitas, Disiplin, Kepemimpinan.

Berikut adalah kisi-kisi skala sikap yang lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Butir Angket Indikator Karakter yang valid

Indikator	Sub Indikator	No Soal		Jumlah Soal
		+	-	
Partisipasi Belajar PJOK	Partisipasi terhadap kegiatan fisik			
	Partisipasi terhadap pengetahuan kesehatan			
	Partisipasi terhadap kegiatan tim dan kolaboratif			
	Partisipasi terhadap kemajuan pribadi			
	Partisipasi terhadap pembelajaran praktis			
	partisipasi terhadap pengalaman positif			
Jumlah Valid				

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini merupakan sebuah proses yang dilakukan selama pengamatan pembelajaran berlangsung di sekolah dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan aktivitas dan partisipasi belajar siswa kelas XI SMN 10 Garut. Dari hasil pengamatan dilapangan, ternyata keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMKN 10 Garut masih rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 3 Jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan Jasmani di kelas XI SMKN 10 Garut

No	Bentuk respon	Total	Jumlah	%
1	Memperhatikan dan mencari informasi sesuai materi pembelajaran	23	13	56,52
2	Aktif bertanya pada guru atau teman		2	8,69
3	Menjawab pertanyaan dari guru dan teman		1	4,34

4	Ikut serta dalam diskusi	8	34,78
5	Mengerjakan tugas secara tuntas	15	65,21
6	Menyimpulkan materi pembelajaran	3	13,04
7	Siswa menyampaikan pendapat	2	8,69
Jumlah Rata-rata		7	27,30

Berdasarkan table di atas, siswa kelas XI semuanya berjumlah 23 orang, dari semua jumlah siswa sebanyak 7 atau 27,30% dari semua siswa yang memiliki sikap berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti Sebagian besar siswa kelas XI kurang adanya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu pada table di atas dijabarkan bahwa sebanyak 56,52% atau sebanyak 13 siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran. Sebanyak 8,69% atau 2 siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran. Sebanyak 4,34% atau 1 siswa yang menjawab. Sebanyak 34,78% atau 8 siswa ikut serta dalam diskusi, sebanyak 65,21% siswa yang mengerjakan tugas secara tuntas, sebanyak 13,04% atau 3 orang dapat menyimpulkan materi pembelajaran, dan rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran tergantung dengan peserta didik itu sendiri dan terakhir sebanyak 8,69% yang menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi awal, data yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi metode permainan terhadap partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di SMKN 10 Garut”.

Tabel 4. Jadwal pelaksanaan Tindakan kelas (PTK)

Siklus	Hari/Tanggal	Waktu
Siklus I	Jum'at 7 januari / 14 januari 2022	07:30-10:00
Siklus II	Jum'at 21 januari / 28 januari 2022	07:30-10:00

Hasil penelitian yaitu berupa tes prestasi atau achievement test merupakan serangkaian Tindakan yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang terhadap suatu kemampuan atau keterampilan yang telah diajarkan kepadanya. Pembelajaran PJOK melalui Implementasi metode permainan di laksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pada siklus I dan siklus II.

Hasil data yang diperoleh berdasarkan penelitian di lapangan saat pengisian angket dapat uraikan sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Angket Partisipasi Belajar Kelompok Eksperimen

Deskripsi	Pre-test	Post-test
Rata-rata	178,06	191,25
Standar Deviasi	18,08	15,20
Varian	326,88	231,04
Nilai Minimum	139	165
Nilai Maksimum	224	230
Peningkatan %	7,40 %	

Tabel 5 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Angket Partisipasi Belajar Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-test	Post-test
Rata-rata	182,90	183,73
Standar Deviasi	16,75	19,42
Varian	280,56	377,13
Nilai Minimum	130	143
Nilai Maksimum	217	226
Peningkatan %	0,45%	

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan dari angket motivasi belajar siswa kelas VII G (kelompok control) sebelum pembelajaran diberikan (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran diberikan (*post-test*) adalah mengalami peningkatan sebesar 0,45%

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* Angket Partisipasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,69	0,71	Normal
	<i>Posttest</i>	0,87	0,43	Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,65	0,77	Normal
	<i>Post-test</i>	0,54	0,92	Normal

Dari tabel 3 tersebut bisa kita ketahui bahwa nilai sig > 0,5. Sehingga bis akita simpulkan bahwa dari pembagian data (*Pre-test* dan *Post-test*) yang akan diolah dan di hitung bersifat normal. Karena distribusi data yang akan kita hitung normal maka yang akan digunakan selanjutnya untuk mengukur besar peningkatan adalah menggunakan uji *parametric paired sample T-test*.

Tabel 7 Uji Beda Sejenis *Pre-test* dan *Post-test* Partisipasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Tes	Mean	Selisi	peningkatan	Sig
Eksperimen	Pre-test	178,06	13,19	7,40%	0,00
	Post-test	191,25			00,0
Kontrol	Pre-test	182,90	0,83	0,45%	00,66
	Post-test	183,73			00,66

Dari uji beda distribusi data normal, maka perhitungan yang digunakan yaitu *parametric paired sampel T-test*. Apabila dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila sig < 0,05, sehingga dari tabel 4 tersebut dapat kita ketahui bahwa pengujian hipotesis yang dapat diberikan adalah penerapan implementasi metode permainan terhadap motivasi belajar siswa memiliki nilai sig 0,00 < taraf signifikansi 0,05. Artinya H₀ ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi dari penerapan Implementasi metode permainan terhadap partisipasi belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian.

Tabel 8 Hasil perhitungan Uji Homogenitas dan Uji beda Partisipasi Belajar Kelompok Eksperimen dan kontrol

Kelompok	Mean	Homogenitas		Uji Beda		Ket
		F	Sig.	T	Sig.	
Eksperimen	191,25	1,87	0,17	1,63	0,11	Tidak Signifikan
Kontrol	183,73					

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai sig. $>0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa data antara kedua kelompok ang menjadi subjektif penelitian adalah homogen atau sama. Selanjutnya untuk nilai T hitung yaitu $1,63 < t$ tabel (2,00) kedua kelompok yang menjadi subjek penelitian. Menurut hipotesis yang diajukan oleh peneliti bahwa terdapat pengaruh penerapan dari implementasi metode permainan terhadap partisipaso belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas XI di SMKN 1 Garut ini sesuai dengan hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Hasil yang didapat yaitu bahwa terdapat pengaruh penerapan implementasi metode permainan terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas XI di SMKN 10 Garut. Akan tetapi tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini dikarenakan partisipasi belajar siswa kelompok kontrol sudah cukup tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan jumlah total keseluruhan hasil *pre-test* angket kelompok kontrol dengan jumlah 30 siswa memiliki selisih hanya sebesar 33 dengan kelompok eksperimen dengan jumlah 31 siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas XI SMKN 10 Garut, partisipasi aktif siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal, hanya sekitar 27,30% siswa yang menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Meskipun sebanyak 56,52% siswa memperhatikan dan mencari informasi sesuai dengan materi pembelajaran, hanya 8,69% siswa yang aktif bertanya, 4,34% siswa yang menjawab pertanyaan, dan 8,69% siswa yang menyampaikan pendapat. Selain itu, 34,78% siswa ikut serta dalam diskusi, 65,21% siswa mengerjakan tugas secara tuntas, dan 13,04% siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran. Data ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam aspek interaktif pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi rendahnya partisipasi tersebut, penelitian ini mengimplementasikan metode permainan sebagai strategi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar siswa setelah penerapan metode permainan. Berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen, rata-rata skor partisipasi belajar meningkat dari 178,06 menjadi 191,25 dengan peningkatan sebesar 7,40%. Sementara itu, pada kelompok kontrol, peningkatan partisipasi belajar hanya sebesar 0,45%, dari 182,90 menjadi 183,73. Hasil ini menunjukkan bahwa metode permainan lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol.

Analisis lebih lanjut melalui uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, analisis statistik yang digunakan untuk mengukur peningkatan partisipasi belajar siswa adalah uji parametrik *paired sample T-test*. Hasil uji beda menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan dari implementasi metode permainan terhadap partisipasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan nilai signifikansi 0,00 ($< 0,05$). Artinya, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan metode permainan memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa.

Meskipun penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hal ini dikarenakan partisipasi belajar siswa pada kelompok kontrol sudah cukup tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen sebelum intervensi dilakukan. Dengan demikian, meskipun metode permainan efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar, perlu adanya strategi tambahan untuk lebih memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Kesimpulannya, implementasi metode permainan dapat menjadi alternatif yang baik dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa, tetapi faktor lain seperti motivasi awal siswa juga berperan dalam keberhasilan metode ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas XI SMKN 10 Garut. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Namun, meskipun terdapat peningkatan dalam partisipasi belajar, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode permainan efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar, faktor-faktor lain seperti motivasi intrinsik siswa dan lingkungan pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Francisko, A. (2019). *Pengaruh metode bermain terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani*. *SpoRTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 1(1), 25–31. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13353>
- Mulyawan, Y. (2022). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas XI SMK*. *Jurnal Education Action Research*, 6(2), 101–108. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/45865>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.