

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN MODEL-MODEL PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN ROUNDERS**

**Pembimbing : Drs. Mudjihartono, M.Pd**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan apakah penerapan model-model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen observasi partisipasi. Semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik prosentase, nilai partisipasi siswa pada observasi pra-siklus 19%, kemudian setelah dilakukan penelitian pada siklus 1 nilai partisipasi siswa 53% mengalami kenaikan 34% pada siklus 1, kemudian pada siklus 2 nilai partisipasi siswa 84% mengalami kenaikan 31%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi siswa.

**Kata kunci : *Permainan, Rounders, Partisipasi.***

## **ABSTRACT**

### **THE APPLICATION OF GAME MODELS TO PROMOTE STUDENT PARTICIPATION IN LEARNING ROUNDERS GAME ACTIVITIES**

**Supervisor: Drs. Mudjihartono, M.Pd**

This research aims to reveal whether the application of game models on learning rounders game activity in physical education learning can increase student participation. This research was conducted through classroom action research which consists of action planning stages, implementation of action, observation and reflection.. Data were collected using participatory observation instruments. All data were analyzed using the technique of percentage, the value of student participation in the observation of pre-cycle is 19%, then after the study in cycle 1 the value of youth participation is increasing 34% in cycle 1 to 53%, and then in cycle 2 the value of youth participation is 84% experienced a 31% rise. Based on the analysis, we can conclude that through the application of game model on learning activities rounders game in physical education learning can increase student participation.

**Keywords:** *Games, Rounders, Participation*