



Hubungan Persepsi terhadap Active Learning dengan Kepuasan Siswa SMP dalam Ekstrakurikuler Karate

Xenia Qonita Istiqomah¹, Afifan Yulfadinata², Junaidi Budi Prihanto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: xenia.23115@mhs.unesa.ac.id, afifanyulfadinata@unesa.ac.id, junaidibudi@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-17 Keywords: <i>Active Learning;</i> <i>Student Satisfaction;</i> <i>Karate Extracurricular Activities;</i> <i>Perception.</i>	This study aims to analyze the relationship between students' perceptions of the implementation of the Active Learning method and their level of satisfaction in participating in karate extracurricular activities at MTsN 2 Sidoarjo. The study used a quantitative correlational approach with 24 active students as respondents. Data were collected through a Likert scale questionnaire that measured two main variables, namely perceptions of Active Learning and student satisfaction with extracurricular activities. The results of the normality test showed that one of the variables was not normally distributed, so the data analysis was carried out using the Spearman Rank-Order correlation test. The results of the analysis showed a correlation coefficient value of 0.891 with a p-value of 0.0001, which indicated a significant positive relationship with a very strong category between students' perceptions of the implementation of Active Learning and their level of satisfaction in participating in karate extracurricular activities. These findings indicate that the implementation of active learning can create a pleasant training atmosphere and increase student motivation and engagement. Academically, this study contributes to strengthening studies on the effectiveness of Active Learning in the context of non-formal learning. Practically, the results of this study can be a basis for schools and coaches in designing more participatory, interactive, and student-centered training strategies to improve satisfaction and the quality of karate extracurricular activities.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-17 Kata kunci: <i>Active Learning;</i> <i>Kepuasan Siswa;</i> <i>Ekstrakurikuler Karate;</i> <i>Persepsi.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap penerapan metode <i>Active Learning</i> dengan tingkat kepuasan mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan jumlah responden sebanyak 24 siswa aktif. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang mengukur dua variabel utama, yaitu persepsi terhadap <i>Active Learning</i> dan kepuasan siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler. Hasil uji normalitas menunjukkan salah satu variabel tidak berdistribusi normal, sehingga analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Rank-Order Spearman. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,891 dengan <i>p-value</i> sebesar 0,0001, yang mengindikasikan adanya hubungan positif yang signifikan dengan kategori sangat kuat antara persepsi siswa terhadap penerapan <i>Active Learning</i> dan tingkat kepuasan mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran aktif mampu menciptakan suasana latihan yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kajian mengenai efektivitas <i>Active Learning</i> dalam konteks pembelajaran nonformal. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dan pelatih dalam merancang strategi latihan yang lebih partisipatif, interaktif, dan berpusat pada siswa guna meningkatkan kepuasan dan kualitas kegiatan ekstrakurikuler karate.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Abd Rahman BP et al., 2022). Pendidikan juga dipahami sebagai proses pembelajaran yang melibatkan interaksi manusiawi antara siswa dan guru (Taqwim & Winarno, 2020). Pembelajaran merupakan

aktivitas mengatur lingkungan belajar yang kondusif agar peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses tersebut (Setiawan & Mudjiran, 2022). Dalam prosesnya, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual (Abdullah et al., 2023). Oleh sebab itu,

pembelajaran perlu dirancang agar siswa tidak hanya menjadi penerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun dan mengonstruksi pemahamannya sendiri (Lathifah et al., 2024).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan formal di Indonesia yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan gerak, membina kebugaran jasmani, serta menanamkan nilai-nilai kesehatan (Arisqa et al., 2024). Aktivitas jasmani yang dirancang sesuai dengan perkembangan gerak berdasarkan usia berpengaruh terhadap potensi peserta didik dalam aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Gopur et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada kesehatan fisik, tetapi juga berperan dalam pengembangan karakter, kedisiplinan, kerja sama, serta kemampuan sosial peserta didik melalui aktivitas olahraga yang terstruktur (Aji et al., 2025).

Pembentukan karakter dan keterampilan jasmani peserta didik dilaksanakan melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler merupakan aktivitas pembelajaran utama yang dilaksanakan di dalam kelas sesuai kurikulum yang berlaku (Bukhori Muslim, 2021). Kegiatan ekstrakurikuler juga berfungsi sebagai sarana pengembangan minat, bakat, serta kemampuan sosial peserta didik melalui aktivitas di luar jam pelajaran formal (Tiara Alivia & Sudadi, 2023). Keseimbangan antara kedua kegiatan tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, di mana siswa tidak hanya unggul dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama yang baik (Arifudin, 2022).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan madrasah berkontribusi besar dalam menanamkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab (Cerlin et al., 2024). Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di MTsN 2 Sidoarjo adalah ekstrakurikuler karate. Karate merupakan seni bela diri tangan kosong yang memiliki tiga unsur utama, yaitu *kihon* atau teknik dasar, *kata* atau jurus keindahan, dan *kumite* atau pertarungan (Athira & Merdiaty, 2024). Melalui latihan secara rutin, karate dapat membantu siswa menjadi lebih siap secara mental, percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki, serta belajar bekerja sama dengan teman satu tim. Dukungan dari pelatih, teman,

dan keluarga menjadi faktor penting yang memperkuat motivasi berprestasi, menumbuhkan semangat latihan, serta membentuk karakter disiplin dan tangguh pada diri siswa (Lubis et al., 2024).

Untuk mencapai hasil pembinaan minat dan bakat yang optimal dalam kegiatan ekstrakurikuler, diperlukan layanan yang dapat diukur melalui tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut (Sembiring et al., 2025). Kepuasan merupakan perasaan senang yang muncul ketika harapan seseorang terpenuhi (Sumartono et al., 2020). Kepuasan belajar siswa terbentuk dari proses pembelajaran yang memberikan manfaat nyata, suasana yang nyaman, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Budi & Hamdani, 2021). Selain itu, dukungan sarana dan prasarana yang memadai turut berperan dalam membentuk kepuasan siswa (Djingi et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memberi ruang bagi keterlibatan aktif siswa, seperti *Active Learning*, berpotensi memengaruhi tingkat kepuasan mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate.

Active Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa melalui aktivitas fisik, interaksi, dan pengalaman langsung sehingga dinilai lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Yulfadinata et al., 2025). *Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan pelatih, tetapi juga aktif berdiskusi dan berlatih memecahkan masalah. Penerapan Active Learning dengan variasi metode mengajar terbukti mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa* (Sugiarti & Fitriyani, 2024). Di lingkungan madrasah, konsep *Active Learning* diwujudkan melalui model PAKEM yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek utama pembelajaran (Hatijah, 2022)

Persepsi siswa menjadi aspek penting dalam menentukan bagaimana mereka memaknai pengalaman belajar yang diberikan. Persepsi siswa terbentuk melalui kejelasan umpan balik, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, serta relevansi materi. Persepsi yang positif terhadap *Active Learning* dapat meningkatkan motivasi, kenyamanan belajar, dan kepuasan siswa dalam mengikuti Latihan (Mehrvarz et al., 2025). Namun demikian, implementasi *Active Learning* dalam latihan karate menunjukkan adanya perbedaan respons antar siswa, sehingga tidak semua siswa memberikan penilaian yang sama terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan *Active Learning* dalam pembelajaran akademik di kelas, penerapannya pada kegiatan ekstrakurikuler olahraga seperti karate masih jarang diteliti. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian yang menilai hubungan antara persepsi siswa terhadap *Active Learning* dan tingkat kepuasan belajar dalam konteks olahraga. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi siswa terhadap penerapan *Active Learning* dengan tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo. untuk meningkatkan pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler di madrasah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara persepsi siswa terhadap penerapan *Active Learning* dengan tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo. Penelitian korelasional merupakan penelitian non-eksperimental yang bertujuan mengungkap hubungan antarvariabel tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti (Selviana et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo yang berjumlah 26 orang. Berdasarkan hasil observasi awal, terdapat dua siswa yang tidak aktif mengikuti latihan secara rutin, sehingga jumlah sampel penelitian yang digunakan adalah 24 siswa aktif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, karena seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria keaktifan dijadikan sebagai sampel penelitian. Penggunaan total sampling pada penelitian dengan jumlah populasi kecil dinilai tepat karena mampu merepresentasikan kondisi populasi secara menyeluruh dan meminimalkan bias sampel.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert. Angket disusun untuk mengukur dua variabel penelitian, yaitu persepsi siswa terhadap penerapan *Active Learning* dan tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate. Indikator persepsi *Active Learning* meliputi keterlibatan aktif siswa dalam latihan, kejelasan instruksi pelatih, kesempatan berdiskusi dan bertanya, serta variasi metode latihan yang

digunakan. Sementara itu, indikator kepuasan siswa meliputi kenyamanan suasana latihan, manfaat latihan yang dirasakan, kepuasan terhadap metode latihan, serta kepuasan terhadap interaksi dengan pelatih dan teman latihan.

Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima kategori jawaban, yaitu sangat tidak setuju (skor 1), tidak setuju (skor 2), ragu-ragu (skor 3), setuju (skor 4), dan sangat setuju (skor 5). Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif yang mencerminkan tingkat persetujuan siswa terhadap pernyataan dalam angket secara lebih terukur.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kuesioner melalui *Google Form* yang dibagikan pada grup WhatsApp ekstrakurikuler karate. Pengisian angket dilakukan setelah kegiatan latihan berlangsung agar siswa dapat memberikan respons berdasarkan pengalaman langsung yang mereka rasakan selama mengikuti latihan karate.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 1.6.2. Proses analisis meliputi analisis statistik deskriptif, uji normalitas, serta uji korelasi Rank-Order Spearman. Penggunaan SPSS mempermudah peneliti dalam melakukan pengolahan data secara sistematis dan akurat, termasuk pengujian validitas, reliabilitas, serta perhitungan koefisien korelasi pada data berskala Likert.

Instrumen persepsi *Active Learning* dan kepuasan ekstrakurikuler karate telah diuji coba sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen persepsi *Active Learning* memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,839 dengan nilai validitas item-total berkisar antara 0,277–0,893. Sementara itu, instrumen kepuasan ekstrakurikuler karate memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,930 dengan validitas item-total berkisar antara 0,339–0,843. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua instrumen tergolong reliabel dan valid, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Deskriptif

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Variabel	N	Mean	Median	Sd	Min	Max
Active Learning	24	85,33	85,33	12,72	54,67	100
Kepuasan Siswa	24	87,67	89,33	12,62	56	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel *Active Learning* memiliki jumlah responden sebanyak 24 orang dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 85,33, median sebesar 85,33, dan standar deviasi sebesar 12,72. Nilai terendah (minimum) sebesar 54,67, dan tertinggi (maksimum) sebesar 100. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *Active Learning* pada siswa tergolong tinggi. Sedangkan variabel kepuasan siswa memiliki rata-rata (mean) sebesar 87,67, median sebesar 89,33, dan standar deviasi sebesar 12,62. Nilai minimum sebesar 56 dan maksimum sebesar 100 menunjukkan bahwa tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran juga berada pada kategori sangat tinggi.

2. Uji Normalitas

Salah satu metode yang umum untuk menguji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov, karena mampu mendeteksi perbedaan distribusi data dengan distribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

Variabel	N	K-S Stastik	P-Value	Ket.
Active Learning	24	0,158	0,124	Normal
Kepuasan Siswa	24	0,178	0,049	Tidak Normal

Berdasarkan hasil pada Tabel 2 di atas, diketahui bahwa variabel *Active learning* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,124 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *Active Learning* dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, variabel kepuasan siswa memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,049, yang berada di bawah 0,05, sehingga

disimpulkan bahwa data pada variabel tersebut tidak berdistribusi normal.

3. Uji Korelasional Rank-Order Spearman

Tabel 3. Hasil Uji Korelasional Rank-Order Spearman

Variabel	N	Spearman's Rho	P-Value
Persepsi ALM - Kepuasan Siswa	24	0,891	0,0001

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai korelasi sebesar 0,891 dengan P-Value = 0,0001 dan jumlah responden (N) sebanyak 24 siswa. Nilai korelasi ini termasuk dalam kategori sangat kuat, serta menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara persepsi terhadap *Active Learning* dan kepuasan siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang **sangat kuat** antara persepsi siswa terhadap penerapan *Active Learning* dengan tingkat kepuasan mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan melalui nilai koefisien korelasi Rank-Order Spearman sebesar 0,891 dengan nilai signifikansi 0,0001. Nilai tersebut menunjukkan bahwa semakin positif persepsi siswa terhadap strategi *Active Learning* yang diterapkan dalam latihan karate, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang mereka rasakan. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang keaktifan siswa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif secara psikologis (Sugiarti & Fitriyani, 2024).

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa persepsi siswa terhadap *Active Learning* berada pada kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa menilai latihan karate di MTsN 2 Sidoarjo telah memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi secara langsung, mencoba gerakan baru, berdiskusi, serta memperoleh pengalaman praktik secara aktif. Temuan ini sejalan dengan konsep PAKEM yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sebagai upaya meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hatijah, 2022). Namun demikian, hasil ini juga perlu dicermati secara kritis karena persepsi positif siswa dapat dipengaruhi oleh faktor kedekatan emosional dengan pelatih atau suasana latihan yang sudah kondusif sejak awal, sehingga persepsi tersebut tidak sepenuhnya mencerminkan efektivitas metode secara objektif.

Sementara itu, tingkat kepuasan siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler karate berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa siswa merasa puas terhadap suasana latihan, cara pelatih memberikan instruksi, materi gerakan yang diberikan, serta interaksi sosial yang terjalin selama latihan. Kepuasan ini tidak hanya dipengaruhi oleh aspek fisik, tetapi juga oleh aspek psikologis seperti rasa percaya diri, motivasi, dan hubungan sosial yang positif antaranggota ekstrakurikuler. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Mehrvarz et al., 2025) yang menyatakan bahwa kepuasan siswa meningkat ketika mereka merasa nyaman, relevan, dan dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hubungan yang sangat kuat antara persepsi *Active Learning* dan kepuasan siswa menunjukkan bahwa pendekatan latihan yang bersifat aktif memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pengalaman belajar dalam konteks ekstrakurikuler karate. Ketika pelatih menerapkan strategi seperti demonstrasi gerakan, praktik langsung, diskusi, dan pemberian umpan balik, siswa merasa lebih dihargai dan dilibatkan dalam proses latihan. Namun demikian, hasil ini juga perlu dipahami secara kritis karena pendekatan *Active Learning* menuntut kesiapan pelatih dalam mengelola waktu, variasi metode, serta karakter siswa yang beragam. Tanpa perencanaan yang matang, penerapan *Active Learning* justru berpotensi menimbulkan kebingungan atau kelelahan pada siswa.

Dalam konteks lokal MTsN 2 Sidoarjo, peran pelatih memiliki kontribusi yang sangat penting dalam membentuk persepsi dan kepuasan siswa. Pelatih yang mampu menciptakan suasana latihan yang positif, komunikatif, dan religius sesuai dengan karakteristik madrasah mampu meningkatkan kenyamanan dan antusiasme siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Lubis et al., 2024) yang menegaskan bahwa dukungan, perhatian, dan komunikasi yang baik dari

pelatih berpengaruh langsung terhadap motivasi dan kepuasan siswa dalam kegiatan olahraga. Dengan demikian, keberhasilan penerapan *Active Learning* di MTsN 2 Sidoarjo tidak terlepas dari konteks budaya madrasah yang menekankan nilai disiplin, kebersamaan, dan pembentukan karakter.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan hubungan yang sangat kuat, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel relatif kecil dan hanya melibatkan siswa ekstrakurikuler karate di satu madrasah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini menggunakan desain korelasional, sehingga tidak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat secara langsung antara *Active Learning* dan kepuasan siswa. Ketiga, data diperoleh melalui angket persepsi yang bersifat subjektif, sehingga sangat bergantung pada kejujuran dan kondisi psikologis responden saat pengisian kuesioner.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan *Active Learning* sangat relevan dan efektif dalam konteks ekstrakurikuler karate di madrasah. Siswa yang merasa dilibatkan secara aktif, diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan, serta merasakan manfaat langsung dari proses latihan cenderung menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pendekatan *Active Learning* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif bagi pelatih dan guru PJOK di MTsN 2 Sidoarjo untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pengalaman latihan, serta pembentukan karakter siswa secara holistik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan positif antara persepsi siswa terhadap penerapan *Active Learning* dan tingkat kepuasan mereka dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karate di MTsN 2 Sidoarjo. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi yang lebih baik terhadap pembelajaran aktif berkaitan dengan meningkatnya rasa puas siswa dalam proses latihan, yang tercermin melalui suasana latihan yang lebih menyenangkan, partisipasi yang tinggi, serta penguatan nilai disiplin dan kerja sama. Secara teoretis, penelitian ini memberikan

kontribusi dalam memperluas kajian *Active Learning* ke ranah pembelajaran nonformal, khususnya kegiatan ekstrakurikuler olahraga di madrasah. Namun demikian, hasil penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan konteks penelitian yang hanya dilakukan pada satu madrasah, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek dan lokasi yang lebih luas.

B. Saran

1. Bagi sekolah, disarankan untuk menetapkan kebijakan pengembangan kegiatan ekstrakurikuler berbasis *Active Learning*, seperti mendorong penggunaan latihan berbasis praktik langsung, diskusi reflektif setelah latihan, serta pemberian kesempatan eksplorasi gerak kepada siswa. Sekolah juga perlu memfasilitasi pelatihan bagi pelatih dan guru pembimbing agar mampu menerapkan pendekatan pembelajaran aktif secara konsisten dan terarah.
2. Bagi pelatih ekstrakurikuler, disarankan untuk menerapkan variasi aktivitas latihan, seperti demonstrasi gerakan, latihan berkelompok, simulasi pertandingan, serta pemberian umpan balik langsung dan refleksi singkat di akhir latihan, sehingga keterlibatan dan motivasi siswa dapat meningkat secara optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti motivasi berprestasi, dukungan sosial, gaya kepemimpinan pelatih, atau iklim latihan, serta memperluas jumlah sampel dan lokasi penelitian agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd Rahman BP, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Abdullah, Rahman, A. M., & N., R. (2023). PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTELEKTUAL, KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN SPIRITUAL PESERTA DIDIK. *JURNAL STUDI ISLAM*, 12(1), 25–52.

<https://doi.org/10.24256/iqro.v1i1.311>

- Aji, W. M., Hadi, S. R., Utomo, G. M., & Eka Kurnia Darisman. (2025). Hubungan Partisipasi Ekstrakurikuler terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga*, 2(1), 119–126.
- Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829–837.
- Arisqa, W. P., Ridwan, F. S., Prayudha, R., & Suyono. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Perkembangan Anak Di SD Swasta Al-Washliyah Kabupaten Deli Serdang. *Journal on Education*, 07(01), 921–929.
- Athira, N. R., & Merdiaty, N. (2024). Hubungan Dukungan Sosial Dengan Kepercayaan Diri Pada Atlet Karate. 24(2), 181–188.
- Budi, A. D. S., & Hamdani. (2021). Tingkat Kepuasan Pelayanan Ekstrakurikuler Jiu Jitsu Terhadap Siswa Sma Wijayaputra Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 09(02), 75–81. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive475><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Bukhori Muslim. (2021). Manajemen Pendidikan Karakter pada Kegiatan Intrakurikuler, Kokurikuler dan Ekstrakurikuler di MI Pembangunan UIN Jakarta. *EL BIDAYAH Journal of Islamic Elementary*, 3(September), 131–144.
- Cerlin, A., Utami, G. D., & Iswara, S. (2024). Peran Ekstrakurikuler dalam Pembentukan Karakter Siswa MTsN 3 Subang. *Journal of Education Research*, 3(1), 450–459.
- Djingi, A. S. R., Jawa, I. A., Tammar, J. D., Jati, M. R., Bano, V. O., & Huda, M. R. N. (2025). ANALISIS KEPUASAN PESERTA DIDIK TERHADAP SARANA PRASARANA SEKOLAH DI KABUPATEN SUMBA TIMUR ANALYSIS OF STUDENTS' SATISFACTION WITH SCHOOL FACILITIES AND INFRASTRUCTURE IN EAST SUMBA REGENCY Andrew. *Jurnal Matawai Amahu*,

1(1), 1-13.

- Gopur, A., Widjayanto, M. A., Insan, F., Hambali, B., & M. Riqyal Munadi.M.P. (2024). PERAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA PADA PERSONAL PENDIDIKAN JASMANI DI INDONESIA. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 24(2), 70-79.
- Hatijah. (2022). PENERAPAN SUPERVISI PEMBELAJARAN KEPALA MADRASAH UPAYA MENINGKATKAN KINERJA GURU DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS PAKEM (PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN). *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3), 157-170.
- Lathifah, A. S. L., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Lubis, N. K., Vai, A., Wian, S., Lombu, N., Alimandan, & Syabina. (2024). HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PELATIH DENGAN ATLET TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI ATLET KARATE PERGURUAN INKADO KABUPATEN SIAK THE RELATIONSHIP BETWEEN THE COACH ' S INTERPERSONAL COMMUNICATION WITH ATHLETES ON THE AC. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 12(3), 260-270.
- Mehrvarz, M., Salimi, G., Abdoli, S., & McLaren, B. M. (2025). How does students' perception of ChatGPT shape online learning engagement and performance? *Computers and Education: Artificial Intelligence Journal*, 9(March), 1-15.
- Selviana, L., Afgani, M. W., & Siroj, R. A. (2024). Correlational Research. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(1), 5118-5128.
- Sembiring, A. J., Maya, H., & Sembiring, S. B. (2025). The Influence Of Sports Extracurricular Activities On Students' Social Skills. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 6(1), 8-15. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>
- Setiawan, H., & Mudjiran. (2022). Pentingnya Lingkungan Belajar Yang Kondusif Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7517-7522.
- Sugiarti, I. D., & Fitriasari, P. (2024). PENGARUH PEMBELAJARAN AKTIF, KEMAJUAN TEKNOLOGI, METODE PEMBELAJARAN, MOTIVASI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Akuntansi Manajemen Madani*, 10(2), 58-67.
- Sumartono, Huda, N., & Mardiana, N. (2020). PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP KUALITAS, KEPUASAN DAN MANFAAT WEB SMA DHARMA WANITA 4 SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1-10. <https://unanda.ac.id/ojs/index.php/andidjemma/article/view/451>
- Taqwim, R. I., & Winarno, M. E. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 395-401.
- Tiara Alivia, & Sudadi. (2023). MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER. *JURNAL PENELITIAN*, 5(2), 108-119.
- Yulfadinata, A., Muhammad, H. N., Ayubi, N., Arif, M., & Ardha, A. (2025). The Effect of Active Learning Method on Students ' Physical Fitness in Physical Education and Fitness Lectures. *Proceeding of International Joint Conference on UNESA*, 3(1), 83-86.