

Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK kelas IV Di SDN Pasirwangi

Nadia Resti Vidianti ¹, Reza Mutiara Nissa ², Evi Saadah ³

IKIP Siliwangi

¹ nadiaresti637@gmail.com, ² mutiarareza084@gmail.com, ³ evisaadah3@gmail.com

Abstrak

Implementasi pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* pada pembelajaran PJOK dengan materi "Gerakan Locomotor" di SDN Pasirwangi kelas IV bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Penelitian dilakukan dengan melalui observasi terhadap siswa dan guru, wawancara siswa, dan angket terbuka untuk siswa dan guru. Dari 27 siswa mayoritas menunjukkan respon yang positif, sementara 2-3 siswa menunjukkan daya tarik yang lebih rendah. Guru menilai model GBL cocok diterapkan untuk meningkatkan interaksi, semangat, dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Minat Belajar Siswa, PJOK*

Abstract

Implementation of *Game-Based Learning (GBL)* in PJOK Learning with the Material "Locomotor Movements" at SDN Pasirwangi Grade IV aims to explore students' learning interest in PJOK lessons. The study was conducted through observations of students and teachers, student interviews, and open-ended questionnaires for both students and teachers. Out of 27 students, the majority showed a positive response, while 2 to 3 students demonstrated lower levels of interest. The teacher assessed that the GBL model was suitable for enhancing student interaction, enthusiasm, and engagement.

Keywords: *Game-Based Learning, Student Learning Interest, PJOK*

Article History

Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting untuk membentuk karakter, kemampuan dan kesehatan siswa, namun pembelajaran PJOK ini seringkali dihadapkan pada tantangan dalam menarik minat belajar siswa terutama pada siswa Sekolah Dasar. Minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang dipakai oleh peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki melalui aktivitas jasmani, olahraga. PJOK dapat mendorong untuk meningkatkan minat dan mengembangkan keterampilan yang telah dimiliki oleh siswa. Selain aktivitas fisik, PJOK juga menjelaskan ilmu pengetahuan tentang pola hidup sehat (Veni & Achmad, . 2021).

Menurut (Maulani & Adnan., 2019) dalam (Ahmad et al., 2023:117) bahwa pada dasarnya kurangnya minat belajar siswa pada faktor internal dalam pembelajaran PJOK disebabkan oleh fisik yang kurang memadai sehingga sering merasa kelelahan sakit dibagian tangan, kaki, dan kepala. Faktor eksternal yaitu kurangnya fasilitas olahraga di sekolah, lapangan yang kurang memadai, dan cuaca panas terik yang membuat siswa malas untuk berolahraga kecuali dengan ajakan teman. Siswa juga memiliki minat tersendiri, namun minat setiap muridnya pasti berbeda-beda. Setiap tahunnya pasti akan menunjukkan minat dan bakat yang berbeda, ide untuk mengetahui minat adalah dengan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan jika siswa sudah memiliki minatnya, guru harus lebih memperluas minat siswa yang sudah ada (Adisjam & Andi., 2023).

Pada suatu pembelajaran tentunya dibutuhkan minat belajar oleh peserta didik supaya materi pembelajaran dapat diterima dan dicerna secara baik dan maksimal oleh peserta didik. Siswa yang memiliki minat yang tinggi mereka cenderung lebih aktif dan berpartisipasi penuh selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan implementasi dalam model pembelajaran PJOK untuk meningkatkan minat belajar siswa yang rendah. Pada penelitian ini implementasi model Game Based Learning (GBL) pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen permainan, seperti aturan, interaksi dan tantangan. Game Based Learning (GBL) juga telah banyak digunakan diberbagai konteks pendidikan (Aisyah et al., 2020).

Salah satu ruang Pendidikan Jasmani ialah pembentukan gerak yang meliputi kegiatan untuk bergerak, merasakan ruang waktu dan bentuk perasaan irama, mengenal kemungkinan dari gerak sendiri, memiliki keyakinan untuk bergerak dan sikap (kinestetik) dan memperkaya kemampuan gerak. Gerak Lokomotor adalah gerakan perpindahan badan dari suatu tempat ke tempat lain, contohnya seperti, berjalan, berlari, memanjat dan sebagainya (Hidayat., 2017).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif . Pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di SDN Pasirwangi pada tanggal 26 Mei 2025. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SD kelas IV SDN Pasirwangi dengan jumlah siswa 27 orang, serta guru PJOK kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan angket terbuka kualitatif. Observasi dilakukan terhadap siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL). Wawancara dengan satu persatu siswa dilakukan setelah pembelajaran selesai, untuk mengetahui informasi lebih dalam mengenai minat belajar siswa. Angket terbuka kualitatif diberikan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan tanggapan tertulis mengenai pengalaman selama pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Model Game Based Learning (GBL) yang diterapkan pada pembelajaran PJOK dengan melibatkan permainan estafet yang dirancang untuk melatih gerak lokomotor seperti lari, locat, dan berjalan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV mengikuti pembelajaran dengan antusias dan aktif. Guru juga memberikan penilaian yang positif terhadap keterlibatan siswa. Wawancara yang dilakukan terhadap siswa memperkuat hasil penelitian yang dimana siswa merasa lebih senang dan lebih mudah untuk memahami materi melalui permainan. Namun ditemukan juga 2 dari 27 siswa tersebut yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini memunculkan faktor dari siswa tersebut yang memiliki kepribadian kurang percaya diri. Jadi secara keseluruhan dalam pembelajaran PJOK dengan Model Game Based Learning (GBL) ini menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Game Based Learning memastikan proses belajar mengajar menjadi lebih relevan, efektif dan efisien karena siswa tidak hanya menerima informasi secara begitu saja tetapi siswa tetap terlibat secara aktif melalui pendekatan yang inovatif, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut (Kusuma, dkk., 2022) Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan minat belajar siswa dan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Game Based Learning juga dapat digunakan sebagai metode yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi tentang "Gerakan Lokomotor". Tahapan penerapan Game Based Learning (GBL) biasanya diawali dengan guru melakukan perencanaan permainan yang sesuai dan mencakup dengan pembelajaran, jenis permainan yang akan digunakan, alur permainan, peran siswa dan kriteria

penilaian. Guru juga mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk memulai permainan, baik secara digital maupun tidak. Pada tahap pelaksanaannya guru memberikan instruksi dan arahan kepada siswa sebelum memulai permainan untuk memastikan siswanya memahami permainan yang akan dilaksanakan. (Aisyah et al., 2020).

Pembelajaran berbasis permainan ini signifikan untuk meningkatkan partisipasi minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Model ini dinilai menyenangkan dan menarik serta dapat membantu keterampilan sosial siswa. Namun penerapan Game Based Learning (GBL) memerlukan dampingan khusus dari guru, karna guru harus mampu menyeimbangkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran agar penerapan model Game Based Learning (GBL) tidak hanya untuk hiburan semata saja, tetapi harus memiliki nilai edukatif. Menurut (Awe et al., 2017) dalam (Wayan Widiana., 2022). Model pembelajaran menjadi salah satu cara atau strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran supaya terjadi proses belajar mengajar yang sistematis dan relevan dengan menggunakan materi gerak lokomotor yang dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) (Hendriana & Gunawan., 2021). Dalam jurnal (Dwi., 2015) menurut (Samsudin., 2008:20) bahwa gerakan pada dasarnya memiliki tiga point yaitu, lokomotor, no-lokomotor dan manipulatif.

Minat merupakan kecenderungan siswa pada sesuatu yang disukainya, dan hal tersebut menimbulkan rasa senang dan sangat berpengaruh terhadap pencapaian siswa. Minat akan muncul dalam diri kitadengan perasaan tertarik atau suka terhadap sesuatu yang dilakukan dengan bermain gerak lokomotor, estafet bola antusias dan cepat tanggap dalam memahami materi dan peraturan yang dijelaskan oleh guru, jika siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka usaha siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik juga tinggi. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka ia akan mudah memahami materi dan lebih berkonsentrasi selama belajar. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah, usaha yang dilakukan untuk memperoleh hasil belajarnya pun kurang (Malvin & Sudirman., 2022). Respon dari guru juga merupakan indikator yang penting, dukungan yang positif dari pendidik adalah kunci keberhasilan dalam pengimplentasian inovasi pembelajaran di sekolah. Guru juga menilai bahwa Game Based Learning (GBL) cocok diterapkan dalam pembelajaran yang lebih relevan dan guru harus mengetahui bagaimana caranya untuk mengajar supaya tujuan pembelajarannya dapat tercapai dengan efektif (Mahardika., 2018). Guru haru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreativitas guru sangat dibutuhkan dan didukung dengan aksi yang nyata (Muliadi., 2022).

SIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya peneran Model pembelajaran Game Based Learning pada siswa kelas 4 di SDN Pasirwangi dapat meningkatkan minat belajar siswa yang efektif dalam pembelajaran PJOK dengan materi "Gerak Locomotor". Siswa dan guru terlibat aktif dalam pembelajarannya, siswa juga disiplin dengan aturan permainan yang telah dirancang oleh guru. Peran guru disini sangat penting karna selama permainan berlangsung guru harus memantau peserta didik agar permainan berjalan dengan teratur dan tetap relevan edukatif dengan pembelajaran.

REFERENSI

- Adisjam, A. S. (2023). Penerapan pembelajaran difensiasi mengoptimalkan minat dan bakat murid dalam pembelajaran PJOK SMP Al Azhar Mandiri Palu. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 58.
- Ahmad, F. F. Z., & Darmawan, S. (2023). Persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 115-119.

- Aisyah, C. P. W., & Hadi, Q. (2020). Game-Based Learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Journal of Information Technology and Vocational Education*, 17-20.
- Alysa, R. W., & Ervina, R. (2025). Penggunaan Game-Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 244-246.
- Hedriana, S. R., & Gunawan, G. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penjaskesrek*.
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 23.
- Mahardika, I. M. (2018). Perencanaan dan inovasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 5.
- Malvin, D., & Suryani, S. (2024). Minat belajar dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 42.
- Muhammad, A. K., & Dwi, D. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran Game-Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Muliadi, M. (2022). Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam memodifikasi sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Ningsih, E. P. (2024). Analisis peran pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran PJOK. *Jurnal of Salutare*, 31.
- Sekar, A. W., & Suryanto, S. (2024). Penerapan metode Game-Based Learning dalam materi sejarah Bandung Lautan Api di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Komunikasi*, 35.
- Veni, I., & Andriani, A. (2021). Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK. *PEJ*, 88.
- Widiana, W. (2022). Game-Based Learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2.
- Wulan, D. S. (2015). Peningkatan kemampuan gerak lokomotor melalui permainan lari estafet modifikasi (Penelitian tindakan di TK B Ulfani Kecamatan Medan Marelan Tahun 2014/2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 166.