



# Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas V

Puteri Aliya Arifin<sup>1</sup>, Vega Candra Dinata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: [puterialiya.22011@mhs.unesa.ac.id](mailto:puterialiya.22011@mhs.unesa.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-13  <b>Keywords:</b> <i>Game-Based Learning;</i> <i>Learning Interest;</i> <i>PJOK Learning;</i> <i>Elementary School Students;</i> <i>Learning Models.</i>	Student interest serves as a pivotal determinant in Physical Education (PE) success, directly influencing engagement and motivation levels. Diminished enthusiasm often stems from conventional teaching methods that lack variety and creativity. This research investigates the impact of Game Based Learning on student interest using a quasi-experimental quantitative design. Empirical findings reveal a substantial increase in mean scores from 76.74 to 91.64. Results from the paired sample t-test confirm a statistically significant difference with $p < 0.05$ . Game-based strategies foster a more interactive and enjoyable pedagogical environment. Active participation improves noticeably as students exhibit higher levels of enthusiasm during activities. This model stands as a highly effective instructional alternative for enhancing student engagement within the PE curriculum.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-13  <b>Kata kunci:</b> <i>Game Based Learning;</i> <i>Minat Belajar;</i> <i>Pembelajaran PJOK;</i> <i>Siswa Sekolah Dasar;</i> <i>Model Pembelajaran.</i>	Minat belajar merupakan elemen krusial dalam keberhasilan pembelajaran PJOK karena menentukan level antusiasme serta keterlibatan peserta didik. Kejenuhan siswa sering kali berakar dari metode instruksional yang bersifat monoton dan kurang inovatif. Studi ini mengevaluasi efektivitas model <i>Game-Based Learning</i> dalam memacu ketertarikan belajar melalui pendekatan kuantitatif eksperimen semu. Data menunjukkan lonjakan skor rata-rata yang impresif, bergerak dari angka 76,74 menjadi 91,64. Analisis melalui uji <i>paired sample t-test</i> mengonfirmasi signifikansi hasil tersebut dengan nilai $p < 0.05$ . Integrasi elemen permainan terbukti menciptakan atmosfer edukasi yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dinamika kelas menjadi lebih hidup seiring meningkatnya partisipasi aktif selama proses berlangsung. Model ini merepresentasikan strategi alternatif yang sangat efektif untuk mengoptimalkan gairah belajar siswa pada domain pendidikan jasmani.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang direncanakan secara terstruktur dan berkelanjutan sepanjang kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan individu menjadi manusia yang sempurna, matang, dan beradab (Asadullah & Nurhalin, 2021). Istilah "terstruktur" berarti bahwa pendidikan dilakukan berlandaskan kesadaran dengan komitmen bersama yang memiliki tujuan jelas serta mengikuti langkah-langkah tertentu. Pendidikan yang baik harus mampu menciptakan keseimbangan antara kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Pendidikan & P-issn, 2025). Pendidikan jasmani memiliki banyak peran untuk bisa membangun sumber daya manusia. Beberapa di antaranya adalah pengembangan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, serta pengembangan karakter pada siswa (Gallahue & Donnelly, 2016). Melalui Pendidikan jasmani dapat menjadi bukti bahwa siswa dapat meningkatkan kepribadian dan ketrampilan sosialnya. Tujuannya yaitu

memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan, memupuk nilai-nilai moral, serta membentuk karakter yang berkontribusi pada perkembangan positif individu dan Masyarakat (Arafa, 2023). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di institusi pendidikan memfasilitasi internalisasi nilai-nilai fundamental olahraga secara komprehensif bagi peserta didik (Jannah et al., 2022).

Proses instruksional Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah dasar, terutama pada materi atletik nomor lempar, menghadapi tantangan serius berupa defisit minat belajar siswa. Menurut (Laksana et al., 2024), atletik adalah cabang olahraga yang mencakup teknik dasar seperti lari, jalan, lompat, dan lempar, yang dapat membantu mengembangkan kekuatan otot, koordinasi, kelincahan, dan daya tahan tubuh. Penelitian terkini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar berdampak langsung pada keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar

(Safitri et al., 2025; Siahaan et al., 2025). Safitri, Usra, & Yusfi (2022) Kompetensi guru PJOK sangat menentukan terciptanya lingkungan edukatif yang menyenangkan bagi siswa guna meningkatkan keterlibatan motorik dan kognitif mereka melalui pendekatan pedagogis yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Data primer yang dihimpun melalui observasi lapangan serta dialog mendalam bersama pendidik pendidikan jasmani di SDN Karangpilang 1 Surabaya pembelajaran permainan masih belum maksimal. Guru biasanya hanya mengajarkan permainan bola besar. Selain itu minat siswa pada materi permainan tanpa bola masih kurang karna siswa hanya suka pada materi olahraga yang menggunakan bola contohnya sepak bola, bola voli dan bola kasti.

Menurut (Aziziy et al., n.d.), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) adalah model yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran. Ini dapat berupa aplikasi atau permainan fisik yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. (Annuar, 2025) menambahkan bahwa (Game-Based Learning) tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Dalam hal ini, permainan berfungsi sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan sekadar hiburan.

Implementasi model pembelajaran berbasis permainan masih tergolong jarang dalam lingkup pendidikan jasmani (PJOK). Mayoritas tenaga pendidik cenderung masih mengandalkan metode konvensional untuk mengajarkan materi atletik kepada siswa. Pendekatan tradisional tersebut sering kali memicu kejenuhan dini serta menurunkan daya tarik suasana kelas. Penggunaan model *Game Based Learning* menawarkan solusi melalui penciptaan atmosfer belajar yang rekreatif dan interaktif. Strategi ini terbukti efektif dalam memicu partisipasi aktif serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. (Luh et al., 2025) menyatakan bahwa *Game-Based Learning* terbukti mampu mengeskalasi minat belajar melalui pendekatan yang bersifat rekreatif. Implementasi elemen permainan memfasilitasi siswa dalam menguasai teknik dasar sekaligus mengasah kompetensi sosial, khususnya pada aspek kolaborasi dan komunikasi inter personal. Strategi instruksional ini dirancang untuk mentransformasi atmosfer kelas menjadi lingkungan yang dinamis serta menstimulasi

antusiasme peserta didik. Lingkungan belajar yang variatif secara efektif mereduksi kejenuhan dalam proses edukasi. Motivasi internal siswa berkembang pesat seiring terciptanya pengalaman belajar yang menarik dan penuh semangat. (Nurlina & Iskandar, 2023). (Lisa & Muthohar, 2024) menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* mendorong intensitas keterikatan siswa dalam proses pembelajaran., sehingga minat belajar mereka membaik. Selain itu, *Game-Based Learning* memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung, membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memahami kekuatan serta kelemahan mereka (Luh et al., 2025).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan variasi dan kombinasi gerak dasar lari, lempar, dan lompat yang dirancang secara sistematis dan terintegrasi, yang selama ini relatif jarang mendapat perhatian dalam penelitian sebelumnya. Sebagian besar studi terdahulu cenderung memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada penerapan permainan kecil atau permainan tradisional sebagai media utama, tanpa mengoptimalkan penggabungan ketiga unsur gerak dasar tersebut dalam satu rancangan pembelajaran yang utuh dan berkelanjutan. Kondisi ini menyebabkan pengembangan model pembelajaran gerak dasar masih bersifat parsial dan kurang memberikan pengalaman motorik yang komprehensif bagi peserta didik.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan kebaruan dari sisi praktik pembelajaran, mengingat masih terbatasnya inisiatif guru dalam merancang dan mengembangkan permainan-permainan baru yang kontekstual dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru umumnya mengadaptasi permainan yang sudah ada, sehingga variasi aktivitas gerak yang diberikan cenderung monoton dan kurang menantang. Melalui pengembangan variasi dan kombinasi lari, lempar, dan lompat dalam bentuk permainan yang baru, penelitian ini tidak hanya memperkaya khazanah model pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi juga memberikan alternatif praktis bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan motorik serta afektif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh implementasi model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada siswa kelas V SDN Karangpilang 1 Surabaya. Metode ini dipilih karena bersifat

interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran pjok, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan keterlibatan aktif dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra, Suryani, & Wahyudi (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan efektif dalam menumbuhkan sikap positif terhadap aktivitas fisik dan meningkatkan keterampilan motorik siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* berpotensi menjadi alternatif metode yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran pjok di sekolah dasar.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Menurut Sugiyono (2016) mengartikan metode kuantitatif dalam penelitian sebagai metode yang berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti pada kelompok tertentu baik populasi atau sampel, teknik sampling pada umumnya sampling random, penghitungan data menggunakan penulisan, prosedur analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistis guna memvalidasi hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Desain yang dipilih adalah *Pretest* dan *Posttest* One Group Design, dimana peneliti melibatkan satu kelompok subjek yang diberi tes awal (*pretest*), kemudian perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*).

Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perbedaan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Siswa kelas V SD Negeri Karangpilang 1 Surabaya merupakan subjek sekaligus sampel utama yang dipilih untuk kepentingan pengambilan data penelitian. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar ini diadopsi yang sudah melakukan uji validitas dan reliabilitas. Skala jawaban menggunakan empat alternatif yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen dan izin penelitian, (2) tahap pelaksanaan meliputi

pemberian pretest, perlakuan dengan pembelajaran berbasis permainan, dan posttest, (3) tahap analisis data. Analisis data memanfaatkan statistik deskriptif guna memetakan kecenderungan hasil melalui parameter rerata, nilai tengah, dan modus. Perhitungan standar deviasi serta identifikasi skor minimum dan maksimum dilakukan untuk memperkuat akurasi gambaran distribusi data. Prosedur ini memastikan setiap karakteristik numerik dari hasil penelitian terpotret secara komprehensif.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Tabel 1. Statistik Deskriptif

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Minimum	70	80
Maksimum	82	105
Mean	76,74	91,64
Std. Deviasi	3.200	5.888

Analisis deskriptif menunjukkan nilai minimum *pretest* berada pada angka 70 dan nilai maksimum mencapai 82. Perolehan rata-rata (*mean*) pada tahap awal ini tercatat sebesar 76,74 dengan standar deviasi 3,200. Capaian *posttest* mengalami kenaikan dengan nilai minimum 80 dan nilai maksimum menyentuh angka 105. Rata-rata skor meningkat secara signifikan menjadi 91,64 dengan standar deviasi sebesar 5,888. Perbandingan kedua hasil tersebut mengonfirmasi adanya pertumbuhan nilai rata-rata yang positif. Tren kenaikan ini mengindikasikan efektivitas perlakuan dalam meningkatkan kemampuan subjek penelitian secara menyeluruh.

Tabel 2. Uji Normalitas

	<i>P-value</i>	Keterangan
<i>Pretest</i>	0.062	Normal
<i>Posttest</i>	0.215	Normal

Uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,062 untuk data *pretest* dan 0,215 untuk data *posttest*. Perolehan angka yang melampaui ambang batas 0,05 tersebut membuktikan bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal. Kondisi ini menegaskan bahwa seluruh data telah memenuhi kriteria asumsi dasar yang diperlukan. Prosedur analisis data dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis dengan menggunakan metode statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Paired T Test

Variabel	Mean	Std. Deviation	P-Value	Keterangan
Pretest – Posttest	-14.89	6.637	0.000	Terdapat Pengaruh

Analisis melalui uji *Paired Sample t-test* menghasilkan nilai *mean difference* sebesar -14,89 dengan standar deviasi 6,637 serta nilai signifikansi (p-value) 0,000. Perolehan nilai signifikansi yang berada di bawah ambang 0,05 mengonfirmasi adanya perbedaan nyata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Data tersebut membuktikan bahwa implementasi model *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh besar terhadap penguatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Lonjakan skor rata-rata dari 76,74 menjadi 91,64 menjadi bukti empiris efektivitas perlakuan berbasis permainan yang diberikan. Model pembelajaran ini valid dinyatakan sebagai strategi yang efektif untuk mengoptimalkan antusiasme belajar siswa pada ranah pendidikan jasmani.

## B. Pembahasan

Implementasi model *Game Based Learning* pada mata pelajaran PJOK terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Data empiris menunjukkan kenaikan skor rata-rata yang substansial, yaitu dari 76,74 saat *pretest* menjadi 91,64 pada tahap *posttest*. Tren positif ini membuktikan bahwa pendekatan pedagogi yang interaktif dan menyenangkan mampu memperkuat keterlibatan siswa di dalam kelas. Strategi berbasis permainan menyajikan pengalaman belajar yang jauh lebih partisipatif dibandingkan metode konvensional yang cenderung bersifat searah. Menurut Lamat et al. (2025), integrasi elemen permainan dalam proses instruksional mampu mengeskalisasi motivasi serta determinasi belajar siswa melalui penciptaan atmosfer pendidikan yang atraktif dan kompetitif. Selain itu, Khotimah et al. (2024) juga menyatakan bahwa metode *game-based learning* memiliki kemampuan untuk mentransformasi ruang kelas menjadi lingkungan yang stimulatif. Siswa menunjukkan derajat keterlibatan yang lebih tinggi serta gairah belajar yang lebih kuat melalui pendekatan ini.

Data hasil uji *Paired Sample t-test* mengungkapkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Implementasi model *Game Based Learning* terbukti memberikan dampak positif

yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pengintegrasian unsur permainan dalam skema instruksional mampu menstimulasi keterlibatan peserta didik secara mendalam pada mata pelajaran PJOK. Indikator keberhasilan ini tercermin melalui eskalasi perhatian, partisipasi aktif, serta antusiasme yang ditunjukkan siswa sepanjang proses edukasi berlangsung. Model tersebut mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Siswa cenderung lebih responsif terhadap materi yang disampaikan melalui pendekatan berbasis permainan ini. Pernyataan tersebut menunjukkan konsistensi dengan temuan yang dikemukakan oleh Ramdani et al. (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerak dan permainan tidak hanya mendukung perkembangan fisik, tetapi juga dapat meningkatkan aspek afektif siswa. Selain itu, Studi yang diprakarsai oleh Raharjo et al. (2024) juga menunjukkan bahwa implementasi *Game Based Learning* terbukti mampu mengeskalisasi keterlibatan peserta didik secara intensif selama proses instruksional berlangsung. Peningkatan partisipasi ini memberikan stimulasi positif terhadap pertumbuhan minat belajar siswa secara menyeluruh. Pendekatan berbasis permainan merepresentasikan strategi alternatif yang kompeten untuk mengelevisi standar kualitas pembelajaran PJOK pada jenjang sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan metode ini sebagai solusi inovatif dalam menciptakan dinamika kelas yang lebih progresif.

Karakteristik model *Game Based Learning* yang menitikberatkan pada pengalaman langsung menjadi pemicu utama peningkatan minat belajar siswa. Peserta didik meninggalkan peran pasif dalam menerima materi untuk beralih menjadi partisipan aktif dalam berbagai skema permainan instruksional. Keterlibatan mendalam pada aktivitas tersebut menumbuhkan rasa kepemilikan siswa terhadap proses pendidikan mereka sendiri. Dinamika pembelajaran yang interaktif ini secara efektif mengubah posisi siswa menjadi subjek yang berperan sentral di dalam kelas.

Penelitian Sya'roni et al. (2024) menyatakan bahwa Partisipasi intensif peserta didik selama proses instruksional menjadi determinan utama dalam menstimulasi akselerasi motivasi belajar. Tingkat keterlibatan fisik

maupun kognitif secara langsung menentukan kualitas resiliensi dan antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan. Dinamika interaksi di dalam kelas berfungsi sebagai katalisator yang memperkuat dorongan internal individu untuk mendalami disiplin ilmu tertentu. Fokus siswa pada aktivitas pembelajaran berkontribusi besar terhadap terciptanya pengalaman edukatif yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Penelitian Rahardian et al. (2024) juga menjelaskan bahwa Desain pembelajaran pendidikan jasmani yang atraktif memegang peranan krusial dalam menumbuhkan disposisi positif siswa terhadap aktivitas fisik. Implementasi *Game Based Learning* muncul sebagai strategi instruksional strategis untuk memacu minat belajar peserta didik secara simultan. Penggunaan metode berbasis permainan ini mampu memberikan kedalaman pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi ketika elemen kompetisi dan kerja sama diintegrasikan ke dalam kurikulum. Inovasi dalam penyampaian materi menjadi kunci utama dalam membangun habituasi gerak yang berkelanjutan di lingkungan sekolah. Efektivitas strategi ini tercermin pada transformasi atmosfer kelas yang lebih dinamis dan produktif.

Temuan penelitian ini mengungkap bahwa integrasi pembelajaran berbasis permainan efektif mereduksi kejenuhan siswa dalam mata pelajaran PJOK. Dominasi metode konvensional pada periode sebelumnya memicu rasa bosan serta rendahnya atensi siswa terhadap materi pembelajaran. Penerapan elemen permainan membawa variasi baru yang mengubah suasana kelas secara signifikan. Dinamika tersebut mendorong siswa menjadi lebih proaktif dan menunjukkan peningkatan semangat dalam setiap sesi aktivitas. (Lamat et al., 2025) menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam instruksi kelas terbukti mampu memicu keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Implementasi model *Game-Based Learning* menciptakan atmosfer pedagogis yang rekreatif sekaligus menstimulasi pertumbuhan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa model *Game Based Learning* memberikan dampak signifikan terhadap eskalasi minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Peningkatan nilai rata-rata minat belajar

pasca-intervensi menjadi bukti empiris efektivitas model tersebut. Perubahan skor ini merefleksikan transformasi ketertarikan siswa yang jauh lebih nyata setelah menerima perlakuan instruksional. Atmosfer pembelajaran bertransformasi menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan dinamis bagi peserta didik. Siswa memperoleh kesempatan untuk menginternalisasi materi melalui aktivitas fisik langsung yang terintegrasi dalam permainan. Pemahaman konsep menjadi lebih mudah dicapai melalui keterlibatan aktif dalam proses tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan inovatif memegang peranan vital dalam mendongkrak kualitas pendidikan jasmani. Model *Game Based Learning* layak diprioritaskan sebagai strategi alternatif yang efektif guna memacu gairah belajar di tingkat sekolah dasar.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Implementasi model *Game-Based Learning* memberikan dampak signifikan terhadap eskalasi minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Data penelitian mencatat kenaikan nilai rata-rata yang substansial dari angka 76,74 menjadi 91,64 dengan margin sebesar 14,89. Hasil uji *paired sample t-test* memperkuat temuan ini melalui nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Angka tersebut membuktikan adanya perbedaan performa yang nyata antara fase sebelum dan sesudah perlakuan. Integrasi elemen permainan berhasil membangun atmosfer instruksional yang lebih interaktif serta menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, minim kejenuhan, dan keterlibatan fisik yang lebih intens selama sesi berlangsung. Fokus serta keterlibatan siswa mengalami penguatan yang tercermin dari konsistensi perhatian mereka di lapangan. Temuan ini menegaskan peran krusial model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Pendekatan ini menawarkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan konteks kebutuhan siswa. *Game-Based Learning* layak menjadi strategi alternatif utama untuk mendukung pencapaian target kurikulum di tingkat sekolah dasar.

##### B. Saran

Implementasi *Game-Based Learning* dalam kurikulum PJOK menuntut penguatan strategi

yang menynergikan aspek pedagogis, institusional, lingkungan, serta kebijakan. Guru memiliki tanggung jawab besar untuk merancang model permainan adaptif yang selaras dengan profil perkembangan siswa guna menjaga keberlanjutan motivasi belajar. Pihak sekolah memegang peranan vital melalui penyediaan fasilitas pendukung dan penciptaan atmosfer akademik yang stimulatif. Partisipasi aktif siswa menjadi prasyarat mutlak dalam optimalisasi minat serta keterlibatan selama proses instruksional berlangsung. Pemerintah dan pengambil kebijakan perlu menginisiasi program pelatihan guru. Studi ini memberikan fondasi teoretis bagi penelitian masa depan untuk mengeksplorasi pengaruh model serupa terhadap variabel keterampilan motorik maupun hasil belajar kognitif. Pengembangan inovasi pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi secara komprehensif sangat diperlukan demi meningkatkan mutu pendidikan jasmani di berbagai jenjang.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Annuar, H. (2025). Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Base Learning.
- Aziziy, Y. N., Wahyudi, W., & Araniri, N. (n.d.). Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Belajar PT . MIFANDI MANDIRI DIGITAL. BUKU IAAF.pdf. (n.d.).
- Khotimah, N. K., Maliki, O., & Winarto, T. R. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 48917–48921.
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., & Jenaru, K. J. (2024). Basic Movement Skills for Middle Distance Running in Students Junior High School. *Journal Coaching Education Sports*, 2(2), 163–176. <https://doi.org/10.31599/zb75w943>
- Lamat, S. A., Diyanah, N., Daniel, M., & Zakwan, M. (2025). Efforts to Increase Student Learning Motivation Through Small Games in Physical Education Learning. *Journal of Physical Education For Secondary Schools*, 5(1), 392–399. <https://doi.org/10.17509/jpess.v5i1.8275>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812.
- Pendidikan, J. M., & P-issn, S. I. (2025). Analisis Pendidikan Holistik Ditinjau dari Aspek Intelektual, Emosional, Psikomotorik, dan Spiritual Hithna Rohadatul Aisyi, Putry Mardiana, Dini Anjani Sekolah Tinggi Islam Kendal Abstract In facing the highly complex challenges of the modern era, . 12(1), 113–121.
- Rahardian, D. M., Carsiwan, C., Despendra, N., & Hidayat, T. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Kurikulum Nasional dalam Perspektif Pedagogik. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9302–9312. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5091>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Ramdani, N., Nugraheni, W., & Septiadi, F. (2023). Aspek Afektif Dalam Pembelajaran Penjas: Bagaimana Kontribusi Metode Permainan Terhadap Level Taksonomi Bloom Siswa? *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1673–1678. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5679>
- Sya'roni, A. K., Adiva, S. W., Kumarsanuh, F., Fadhil, H., Djaniwa, W., & Marhamah, M. (2024). Minat Belajar Meningkatkan Kedisiplinan dan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(2), 200–204. <https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.984>