



IMPLEMENTASI *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA TERHADAP OLAHRAGA

Afiah Ulya Fazza

IKIP Siliwangi Cimahi, Indonesia

Afiahulya02@gmail.com

Artikel Masuk:

06-11-2024

Artikel Disetujui:

11-01-2025

Publikasi:

27-02-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi *Game-Based Learning* dalam meningkatkan minat siswa terhadap olahraga, khususnya pada materi variasi dan kombinasi motilitas dasar lokomotor melalui permainan estafet yang meliputi jalan cepat, lari zig zag, dan lompat rintangan. Pendekatan deskriptif kualitatif dipergunakan dalam penelitian ini, dengan populasi penelitian terdiri atas semua peserta didik di jenjang kelas 4B SDN 083 Babakan Surabaya. Proses pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan pengamatan secara eksklusif terhadap aktivitas pada lokasi penelitian serta lembar penilaian minat belajar peserta didik yang diisi melalui Google Form. Hasil observasi menunjukkan siswa sangat antusias sejak awal pembelajaran karena permainan yang menarik dan menyenangkan. Selama proses, minat dan partisipasi siswa semakin meningkat, terlihat dari semangat, kerjasama, serta peningkatan keterampilan gerak lokomotor. Berdasarkan jawaban siswa di Google Form, mereka merasa pembelajaran olahraga dengan permainan membuat proses pembelajaran dirancang lebih memikat, tidak membosankan, dan meningkatkan kemudahan dalam pemahaman materi dipahami karena dapat langsung mempraktikkan teori. Siswa juga menyadari pentingnya variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor untuk meningkatkan keterampilan, keseimbangan, kelincahan, dan kesehatan tubuh. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan adanya kerjasama tim membuat siswa lebih bersemangat, percaya diri, dan tidak malu untuk bertanya. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterampilan gerak lokomotor siswa, sehingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Game-Based Learning (GBL), Minat Belajar Siswa, Sekolah Dasar; Gerak Locomotor; Permainan Estafet.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dikenal dengan kata Pendidikan jasmani Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), yang menciptakan pengaruh antara pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran motilitas buat mencapai tujuan bersama. Pembelajaran PJOK tidak terbatas pada pengembangan kapasitas fisik semata, tetapi juga mencakup dimensi lain yang lebih holistic, tetapi juga berhubungan dengan kondisi psikologis yang merupakan hasil dari manfaat proses pendidikan jasmani itu sendiri.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, serta kesehatan pada lingkungan sekolah memegang peranan strategis di menunjang perkembangan peserta didik secara menyeluruh serta signifikan. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diberikan peluang buat terlibat eksklusif dalam banyak sekali keterampilan belajar yang melibatkan aktivitas aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan secara bersiklus. Tujuan utamanya adalah mendukung proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, pembentukan kepribadian, peningkatan keterampilan, serta pemeliharaan kesehatan.

Pendidikan Jasmani artinya proses pembelajaran yang secara terpolat memakai kegiatan fisik, motorik, kognitif, dan aspek emosional siswa (Mustafa & Dwiyo, 2020). Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu tempat yang krusial dalam membangun serta membina generasi muda sebagai penerus bangsa. Tujuan berasal aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, serta Kesehatan (PJOK) memang tak jarang diungkapkan menggunakan majemuk cara. Namun secara umum, seluruh tujuan tersebut dapat dikelompokkan ke dalam empat aspek utama, yaitu pengembangan fisik, peningkatan keterampilan motorik, peningkatan mental, serta perkembangan sosial (Sartinah, 2006).

Selain itu, mata pelajaran ini juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada siswa, seperti perilaku sportivitas, rasa tanggung jawab,

kedisiplinan, dan motivasi buat meraih prestasi. Pada dunia Pendidikan juga, Pendidikan Jasmani memiliki kiprah yang sangat penting sebab bisa menyampaikan peluang bagi siswa buat terlibat secara aktif pada beragam proses pembelajaran yang diwujudkan melalui berbagai bentuk aktivitas fisik yg didesain secara terstruktur dan sistematis. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada jenjang SD menitikberatkan pada pengembangan keterampilan gerak dasar.

Keberhasilan siswa dalam mempelajari keterampilan gerak pada tahap ini mempengaruhi dalam berbagai aspek. Adapun ruang lingkup materi olahraga di Sekolah Dasar meliputi Kebugaran Jasmani, Permainan dan Olahraga, serta materi terkait Kesehatan. Cakupan materi permainan dan olahraga melibatkan pemahaman serta penerapan gerak dasar, baik lokomotor maupun non-lokomotor, termasuk variasi serta kombinasi gerakan seperti berjalan, berlari, melompat.

Menurut (Mulyasa, 2010) guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Namun, pada kenyataannya, tidak semua guru mampu menentukan metode pembelajaran yang sesuai di lapangan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan jasmani adalah pembentukan gerak, yang mencakup keinginan untuk bergerak, pemahaman terhadap ruang, waktu, dan bentuk termasuk perasaan ritme, pengenalan terhadap kemampuan gerak diri sendiri, keyakinan dalam gerak, serta pengembangan sikap kinestetik dan peningkatan kemampuan gerak.

Dalam pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar, minat dan keterampilan siswa dalam bidang olahraga bisa ditingkatkan melalui beragam strategi dan pendekatan. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah dengan menciptakan pengalaman latihan yang menyenangkan sekaligus menantang, serta disertai dengan bimbingan dan dukungan yang sesuai. Melalui pendekatan ini, siswa berpeluang untuk mengembangkan kemampuan motorik

mereka sekaligus menumbuhkan minat berolahraga secara rutin.

Ketertarikan terhadap olahraga ini juga dapat mendorong siswa menjadi lebih tekun dalam menjalani aktivitas fisik (Lestari & Winarno, 2020). Minat belajar dapat dimaknai sebagai kondisi di mana seseorang merasa tertarik terhadap suatu mata pelajaran, sehingga ia terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan terus mendalami pengetahuan di bidang tersebut (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Sementara itu, menurut (Slameto, 2020), minat belajar dapat dilihat melalui empat indikator utama yaitu, ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

Pada masa ini, penyempurnaan dan perbaikan gerak dasar berlangsung secara signifikan. Menjelang masa remaja, individu mulai mampu menguasai gerak yang lebih mengaplikasikan kemampuan motorik secara adaptif dan kontekstual serta memanfaatkan keterampilan gerak sesuai kebutuhan. Pada termin awal dewasa, berbagai organ tubuh mencapai sentra fungsi serta fisik mencapai zenit kematangan yg optimal.

Selama beberapa tahun belakangan, minat siswa Sekolah Dasar terhadap olahraga mengalami penurunan. Hal ini ditimbulkan oleh banyak sekali faktor, seperti keterbatasan sarana serta prasarana pendukung pembelajaran, serta beban kerja guru yang cukup tinggi karena harus menangani tanggung jawab lain di luar kegiatan mengajar, termasuk urusan kesiswaan. Selain itu, Pendidikan Jasmani juga dihadapkan pada tantangan lain, seperti kurangnya minat siswa untuk mengikuti aktivitas fisik dan kurang efektifnya proses pembelajaran (Rohman, 2016). Maka dari itu guru wajib mampu memakai metode yang interaktif agar peserta didik sebagai termotivasi menggunakan pembelajaran PJOK ini. Contohnya dengan melibatkan sebuah permainan didalam pembelajaran.

Gerak lokomotor artinya jenis gerakan yang melibatkan perpindahan posisi

atau tempat, seperti berjalan, berlari, dan melompat. (Mahendra, 2007) juga menjelaskan bahwa gerak lokomotor adalah berpindahnya tubuh dari satu lokasi ke lokasi lain, baik secara horizontal maupun vertikal. Gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan berpindah tempat merupakan landasan penting dalam pendidikan jasmani yang harus dikuasai oleh siswa sejak usia dini (Rahyubi, 2014).

Penguasaan gerak lokomotor ini sangat krusial untuk menunjang aktivitas fisik sehari-hari serta pembelajaran olahraga yang lebih kompleks (Rosdiani, 2013). Oleh sebab itu, pembelajaran pendidikan jasmani perlu dirancang dengan cara yang menarik dan efektif agar siswa termotivasi untuk aktif serta mampu mengembangkan keterampilan motoriknya secara optimal.

Minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu kegiatan yang dilakukan tanpa adanya paksaan. Dalam bidang pendidikan jasmani, minat belajar terkait dengan tingkat perhatian, keterlibatan, dan rasa senang siswa selama proses pembelajaran olahraga. Guru Pendidikan Jasmani memiliki kebebasan untuk memilih dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di sekolah. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal.

Peningkatan antusiasme siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Situasi ini mengharuskan guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, misalnya dengan memanfaatkan salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan dalam dunia Pendidikan adalah *Game-Based Learning* dengan model ini dapat meningkatkan keaktifan serta minat belajar. Model pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk berperan aktif dan menemukan konsep

pembelajaran secara mandiri melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan pengamatan awal di SDN 083 Babakan Surabaya, Beberapa siswa kelas 4B belum menguasai gerak lokomotor secara optimal khususnya dalam jalan, lari dan lompat. Hal ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik serta sinkron menggunakan karakteristik peserta didik agar tujuan tercapai secara aporisma. (Lestari & Winarno, 2020) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam PJOK membuat siswa merasa senang dan tertarik selama mengikuti proses pembelajaran. Permainan estafet merupakan permainan yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa yaitu berjalan, berlari dan melompat. Contoh permainan ini efektif menjadi sarana buat menyebarkan minat belajar peserta didik yg sebelumnya kurang bersemangat dalam pelajaran PJOK.

METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan minat siswa terhadap olahraga (Kusfitriani, 2022) pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor melalui permainan estafet di kelas 4B SDN 083 Babakan Surabaya. Penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk menggali dan memahami secara mendalam suatu fenomena sosial, budaya, atau perilaku manusia melalui data deskriptif, seperti teks, rekaman video, maupun audio, bukan dalam bentuk angka. Pendekatan ini dipilih agar proses aktivitas dan pengalaman siswa selama pembelajaran dapat dideskripsikan secara mendalam sesuai dengan yang terjadi dilapangan. Penelitian ini dilakukan di SDN 083 Babakan Surabaya pada bulan Mei 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung.

Populasi pada penelitian ini artinya semua peserta didik kelas 4B SDN 083 Babakan Surabaya yang berjumlah asal 30 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*, dimana seluruh siswa

kelas 4B dipilih sebagai sampel penelitian. Sehingga data yang diperoleh mencakup seluruh populasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selain itu, guru Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas 4B dilibatkan sebagai sumber data informasi untuk penilaian keefektifan kelayakan *Game-Based Learning* (GBL).

Data diukur melalui observasi, lembar evaluasi minat belajar, dan studi kelayakan. Penilaian secara awam bisa diartikan menjadi proses sistematis buat memilih nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek serta yg lainnya) berdasarkan kriteria eksklusif melalui evaluasi. Lembar evaluasi minat belajar diisi oleh siswa melalui google form setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui perubahan minat belajar terhadap olahraga.

Studi kelayakan dilakukan untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data hasil observasi, evaluasi, dan studi kelayakan dianalisis melalui tahapan penarikan kesimpulan, analisis naratif, dan analisis isi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk observasi langsung yang menggambarkan implementasi *Game-Based Learning* serta aspek kelayakan terhadap minat belajar siswa kelas 4B SDN 083 Babakan Surabaya.

Menggunakan format ini, penelitian bertujuan buat mengamati serta menganalisis peningkatan yang akan terjadi belajar motilitas lokomotor permainan estafet di siswa secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini hasil pengamatan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SDN 083 Babakan Surabaya, Kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar

lokomotor dengan melalui permainan estafet dikelas 4B SDN 083 Babakan Surabaya. Pengambilan data dilakukan di lapangan sekolah pada pukul 13.00 hingga 14.00 WIB. Subjek penelitian adalah 30 Siswa.

Observasi Aktivitas Siswa

Penilaian pelaksanaan dan tahapan pembelajaran dilakukan menggunakan lembar observasi. Setiap sintaks yang diamati, diberi tanda *ceklisth* (√). Hasil observasi menunjukkan bahwa selama penerapan *Game-Based Learning* (GBL), siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat aktif. Mereka tampak bersemangat dalam mengikuti permainan estafet yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berbagai aktivitas fisik yang melibatkan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari dan melompat dilakukan dengan antusias. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, interaksi antar siswa mengalami peningkatan, dapat dilihat dari Kerjasama tim saat mengikuti permainan estafet. Hal ini menunjukkan bahwa GBL tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan komunikasi mereka.

Lembar Evaluasi Minat Belajar

Lembar evaluasi minat belajar yang diisi oleh 30 siswa melalui google form setelah pelaksanaan pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti Pelajaran PJOK dengan metode *Game-Based Learning* (GBL). Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan permainan estafet kombinasi gerak lokomotor membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan atau monoton. Hasil analisis

data evaluasi tersebut memberikan bahwa faktor pengalaman, tantangan, kesamaan, dan hubungan sosial selama pembelajaran mempunyai peran penting pada mempertinggi minat belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori yg menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat saat siswa merasa aktif terlibat dan menikmati proses pembelajaran (Ryan & Deci, 2020).

Studi Kelayakan

Hasil studi kelayakan menunjukkan bahwa seluruh tahapan dalam model *Game Based Learning* (GBL) dianggap sesuai dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Setiap tahapan dalam sintaks GBL, mulai dari pemilihan permainan yang relevan dengan materi, penyampaian konsep, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan aktivitas permainan, hingga tahap merangkum dan refleksi, telah mendapatkan validasi dari para ahli serta didukung oleh teori pembelajaran yang relevan.

Pada tahap pemilihan permainan, model ini dinilai sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penjelasan mengenai konsep dan aturan permainan juga mendapat tanggapan konstruktif dari para ahli, yang turut berkontribusi dalam mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selama pelaksanaan permainan, model ini terbukti mampu mendorong kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan pemecahan masalah antar siswa.

Lebih lanjut, tahap merangkum pengetahuan membantu siswa memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, sementara aktivitas reflektif membuka ruang bagi peserta didik untuk memperdalam pemahaman terhadap diri sendiri serta menumbuhkan nilai-nilai personal melalui pengalaman belajar yang berbasis permainan. Secara keseluruhan, para ahli menyimpulkan bahwa model GBL ini memenuhi standar kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran,

menggunakan beberapa rekomendasi pemugaran seperti penyesuaian durasi kegiatan serta peningkatan efektivitas dan kualitas media pembelajaran (Sanjaya, 2014).

Di Indonesia, Pendidikan Jasmani memiliki peran penting di jenjang sekolah dasar karena menjadi wadah bagi siswa untuk mempelajari dasar-dasar aktivitas fisik sekaligus mengembangkan literasi jasmani mereka. Namun, meskipun memiliki peranan yang krusial, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan kurangnya minat terhadap mata pelajaran ini. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model GBL terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, memotivasi mereka untuk lebih giat belajar, serta memperkuat interaksi sosial antar siswa selama proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung.

Dilihat dari cara siswa ketika dibagi kelompok saat akan olahraga dengan menggunakan permainan siswa sangat berperilaku secara mudah teratur dan kondusif, serta menghindari interaksi yang berpotensi menimbulkan konflik atau kekacauan. Siswa pun sangat semangat ketika akan memainkan permainan dan antusias tinggi. Ketika kelompok yang sedang memainkan permainan gerak lokomotor kelompok lain memberi dukungan semangat.

Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh (Ryan & Deci, 2020), yang menyatakan bahwa partisipasi dinamis peserta didik serta pengalaman kesenangan selama proses pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar mereka.

Ketika siswa merasa terlibat secara langsung dan menikmati aktivitas pembelajaran, mereka cenderung

menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk memahami materi yang diajarkan.

Penelitian Eun & Young dalam (Hayatinnupus & Permatasari, 2019) menyimpulkan bahwa game edukatif efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran di sekolah dasar. Tujuan pengembangan game ini adalah: (1) mempermudah, menyistematisasi, dan meningkatkan daya tarik pemahaman materi; (2) memotivasi siswa untuk belajar; dan (3) memungkinkan eksplorasi materi secara menyeluruh dan menyenangkan tanpa rasa terbebani karena penyajiannya yang terintegrasi dalam bentuk permainan.

Salah satu aspek penting dan baru yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa GBL tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi. Hal ini terlihat melalui aktivitas permainan estafet yang menuntut kerja sama tim dan koordinasi sosial yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam model pembelajaran PJOK konvensional yang lebih menekankan aspek fisik dan motorik saja (Panjaitan & Fardana, 2023).

Pengembangan keterampilan sosial ini sangat penting untuk membentuk karakter siswa yang mampu berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks. Dengan begitu, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah durasi pelaksanaan pembelajaran yang masih terbatas sehingga belum memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi permainan secara lebih maksimal. Variasi permainan yang digunakan dalam pembelajaran sudah cukup beragam, yang berpotensi menyebabkan peningkatan motivasi, jika aktivitas permainan masih kurang cukup puas akan terasa monoton bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian selanjutnya mengembangkan variasi permainan yang lebih beragam dan memperpanjang durasi pelaksanaan

pembelajaran agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

Pengaruh dari penelitian ini sangat signifikan bagi praktik pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Dengan mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti GBL, Pendidik memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan mutu proses pembelajaran secara komprehensif. Model GBL memberikan alternatif yang efektif untuk mengatasi kebosanan dan kurangnya motivasi siswa yang sering ditemukan dalam pembelajaran konvensional.

Selain itu, pendekatan ini memfasilitasi guru dalam merancang proses pembelajaran yang mendorong interaksi aktif dan komunikasi dua arah, yang pada akhirnya membuat siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar. Contoh pembelajaran ini mampu menjawab tantangan buat menaikkan minat serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PJOK, sekaligus mengembangkan banyak sekali aspek keterampilan yang diperlukan siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Oleh karena itu, penerapan GBL sangat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar.

SIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terbukti efektif pada meningkatkan kemampuan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor permainan estafet kelas 4B SDN 083 Babakan Surabaya.

Metode pembelajaran ini mampu membangkitkan antusiasme siswa karena menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi, kerja sama, serta pemahaman terhadap materi. Penggunaan permainan estafet yang melibatkan aktivitas jalan cepat, lari zig-zag, dan lompat

rintangan membuat proses pembelajaran olahraga menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, berdasarkan hasil studi kelayakan, GBL dinilai layak untuk diterapkan dalam pembelajaran olahraga di tingkat sekolah dasar.

Utamanya dalam materi variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor. Peneliti menyarankan juga agar model pembelajaran interaktif tipe *Game-Based Learning* (GBL) tidak hanya diterapkan pada materi permainan estafet, namun juga pada permainan olahraga lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayatinnupus, & Permatasari, I. (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 50–54. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/>
- Kusfitriani, E. (2022). Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1444–1449. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Lestari, W. T., & Winarno, M. E. (2020). Efektivitas Waktu Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasman, Olahraga, dan Kesehatan di UPT Sekolah Dasar. *Sport Science and Health*, 2(9), 464–470.
- Mahendra, A. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran Motorik*. UPI.
- Mulyasa, E. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Sebuah Panduan Praktis* (Mukhlis, Ed.; 7th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>

- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Panjaitan, K., & Fardana, N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Permainan dalam Pembelajaran Penjas. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.6857>
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Nusa Media.
- Rohman, U. (2016). Tinjauan Alternatif Konsep Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan*, 12(22), 111–118.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Sartinah. (2006). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Perkembangan Gerak dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 62–67.
- Slameto. (2020). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (6th ed.). Rineka Cipta.