



Penerapan Model *Game Based Learning* Pada Permainan Bola Besar Terhadap Minat dan Partisipasi Siswa

Haedar Ali^{1*}, Khaerun Nisa'a Tayibu², Muh. Rahmat³

¹PGSD/Mahasiswa/STKIP Andi Matappa, Indonesia

Email: haedaralibinjalil@gmail.com

²PGSD/Dosen/STKIP Andi Matappa, Indonesia

Email: ica@matappa.ac.id

³PGSD/Dosen/STKIP Andi Matappa, Indonesia

Email: Rahmatpgsd7@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine how the application of the Game Based Learning model in learning big ball games can affect the interest and participation of fifth-grade students. The main focus of this study is to observe changes in the level of interest and participation of students before and after the implementation of the Game Based Learning model, as well as the extent of the impact. Using a pre-experimental research type with a one-group pretest-posttest design, this study involved 23 fifth-grade A students as the main sample. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results of the analysis showed that before the implementation of Game Based Learning, the level of interest and participation of students was quite low, but after the implementation, both experienced a significant increase to the high category. These findings prove that the Game Based Learning model provides a real positive contribution in increasing student interest and participation in learning big ball games at SD Negeri 28 Tumampua II.*

Keywords: *Big Ball Games; Game Based Learning Model; Interest and Participation.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan model Game Based Learning dalam pembelajaran permainan bola besar dapat mempengaruhi minat dan partisipasi siswa. Fokus utama penelitian ini adalah mengamati perubahan tingkat minat dan partisipasi siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model Game Based Learning, serta sejauh mana dampak yang ditimbulkan. Dengan menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest, penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas V A sebagai sampel utama. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebelum penerapan Game Based Learning, tingkat minat dan partisipasi siswa tergolong cukup rendah, namun setelah penerapan, keduanya mengalami peningkatan signifikan ke dalam kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa model Game Based Learning memberikan kontribusi positif yang nyata dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran permainan bola besar di SD Negeri 28 Tumampua II.*

Kata Kunci: *Permainan Bola Besar; Model Game Based Learning; Minat dan Partisipasi.*

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi, tujuan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di tingkat SD/MI adalah untuk

meningkatkan kapasitas fisik siswa serta menumbuhkan sportivitas dan kesadaran mereka tentang pentingnya menjalani hidup sehat (Nashir et al., 2024). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sering dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya menekankan pada perkembangan fisik. Namun, pelajaran ini juga memiliki peluang untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, siswa dapat memahami pentingnya menjaga kesehatan, berkolaborasi dengan teman sebaya, menghargai perbedaan, dan berkompetisi dengan semangat sportif (Nuraini et al., 2024). Dengan pengetahuan yang mendalam, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berfungsi sebagai mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter siswa dan membantu mencapai tujuan pendidikan nasional (Arifin et al., 2022).

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang mencakup aktivitas fisik yang ditujukan untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengasah keterampilan motorik, serta pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat. Area belajar diorganisir dengan teliti untuk mendukung kemajuan dan perkembangan semua aspek, yakni psikomotor, kognitif, dan afektif, pada setiap peserta didik (Munir et al., 2021). Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan kemampuan keterampilan, sikap, kesehatan pribadi, dan pengetahuan yang akan mendukung siswa dalam memenuhi berbagai tuntutan pendidikan sesuai dengan kriteria kompetensi dasar. Mata pelajaran ini menekankan dan memfokuskan pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik, sehingga kurikulum berperan penting sebagai acuan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional (Ansyorulloh et al., 2023).

Proses pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, di mana kemampuan inovatif guru sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Keberhasilan dalam pembelajaran di bidang ini sangat bergantung pada guru yang menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran dapat dianggap berhasil jika semua siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang tinggi, sehingga suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan (Setiawan et al., 2024). Pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun secara sistematis, yang mencakup tidak hanya aspek motivasi, tetapi juga kedisiplinan perilaku siswa, terutama setelah berakhirnya masa pandemi. Sementara itu, pendidikan jasmani merupakan metode pengajaran yang memanfaatkan kegiatan fisik sebagai sarana untuk menyampaikan isi pelajaran (Fajar Nugroho et al., 2022). Keberhasilan proses belajar dapat dinilai dari kemampuan siswa dalam memahami materi ajar. Keberhasilan proses pembelajaran PJOK di SD dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Darsana et al., 2021). Fenomena yang umum terjadi di banyak sekolah dasar menunjukkan bahwa minat dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan seringkali kurang optimal dikarenakan metode pengajaran yang kurang variatif, materi yang monoton, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa sering kali menjadi penyebab rendahnya minat dan partisipasi tersebut (Ningsih, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V banyak siswa menunjukkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran permainan bola besar. Siswa sering bersikap pasif dan merasa bosan saat menerima materi, yang berdampak negatif pada kualitas pembelajaran mereka. Rendahnya minat siswa disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi yang pertama kurangnya perasaan senang siswa, kedua siswa kurang memiliki rasa ketertarikan, ketiga siswa kurang memiliki rasa perhatian, dan terakhir siswa kurang memiliki rasa keterlibatan terhadap permainan bola besar. Hal ini sejalan dengan temuan (Yustiyati et al., 2024) yang menyatakan salah satu penyebab rendahnya minat adalah anggapan bahwa pendidikan jasmani itu membosankan. Selain itu rendahnya partisipasi siswa juga disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi yang pertama siswa kurang mampu memberikan pendapat, kedua siswa kurang mampu memberikan tanggapan, ketiga siswa kurang mampu mengerjakan tugas, keempat siswa kurang mampu untuk menyimpulkan, dan terakhir siswa kurang mampu mempresentasikan apa yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan temuan (Ilmiah et al., 2025) menyatakan bahwa banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Salah satu penyebab rendahnya partisipasi siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya motivasi siswa dalam beraktivitas fisik. Kurangnya minat

dan partisipasi siswa sering kali disebabkan oleh beberapa faktor, seperti cara mengajar yang kurang bervariasi, konten yang membosankan, dan ketidakaktifan partisipasi siswa (Faradila et al., 2024)

Faktor penyebab adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam pendidikan jasmani dan olahraga melalui berbagai bentuk permainan. Akibatnya, banyak siswa merasa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Pujianto & Herlambang, 2024). Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa adalah Model *Game Based Learning* (Ningsih, 2024). Pembelajaran yang didasarkan pada permainan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar. *Game Based Learning* adalah pendekatan pendidikan yang dirancang khusus dengan menggunakan aplikasi permainan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Permana, Sukma, 2020). Melalui pendekatan ini, siswa akan merasa senang, lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar lebih giat, dan berusaha menjadi yang terbaik (Pradipta et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis *pre-eksperimental*, dengan desain *one group pretest-posttest*, yang digambarkan berikut:

Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest.*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(Windi et al., 2022)

Penelitian berada pada bidang Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dengan objek penelitian berupa penerapan model *Game Based Learning* dan dampaknya terhadap minat serta partisipasi siswa. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model *Game Based Learning*, sedangkan variabel dependen meliputi minat dan partisipasi siswa. Minat siswa didefinisikan sebagai perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar, sementara partisipasi siswa diartikan sebagai memberikan pendapat, memberikan tanggapan, mengerjakan tugas, menyimpulkan dan mempresentasikan selama kegiatan berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 28 Tumampung II pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian mencakup siswa kelas IV B, V A, dan VI B, sedangkan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V A yang berjumlah 23 orang yang ditetapkan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan kebutuhan penelitian. Instrumen penelitian berupa angket minat dan partisipasi siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning*, sedangkan alat penelitian yang digunakan meliputi bola besar sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dengan skala Likert yang disebarkan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan rata-rata dan distribusi data, serta analisis inferensial yang meliputi uji normalitas untuk mengetahui sebaran data, uji N-Gain untuk melihat peningkatan minat dan partisipasi, serta uji hipotesis menggunakan *paired sample test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* terhadap minat dan partisipasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil gambaran skor minat siswa pada permainan bola besar sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre Tes* Minat Siswa.

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	23
Skor Maksimum	75,00
Skor Minimum	25,00
Mean	52,73
Modus	45,00
Median	47,00
Standar Deviasi	13,96

Skor rata-rata minat siswa pada permainan bola besar sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* adalah 52,73. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat minat siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam permainan bola besar. Median untuk skor gambaran minat siswa pada permainan bola besar sebelum (*pretest*) adalah 47,00. Ini menunjukkan bahwa dalam skor *pretest*, 50% siswa memperoleh nilai di bawah 47, sementara 50% siswa lainnya memperoleh nilai di atas 47. Standar deviasi sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* di kelas sebesar 13,96. Karena nilai standar deviasi sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* lebih kecil dari nilai rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa hasil minat siswa pada permainan bola besar sebagian besar mendekati rata-rata.

Tabel 2. Distribusi Skor Minat Siswa (*pretest*).

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80 - 100	Sangat Tinggi	0	0
66 - 79	Tinggi	5	21,7 %
56 - 65	Cukup Tinggi	4	17,4 %
0 - 55	Kurang Tinggi	14	60,9 %
Jumlah		23	100,0 %

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang tinggi yaitu 14 siswa dengan persentase 60,9%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup tinggi yaitu 4 siswa dengan persentase 17,4%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tinggi 5 dengan nilai presentase 21,7%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi.

Hasil gambaran partisipasi siswa pada permainan bola besar sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *Pretest* Partisipasi Siswa.

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	23
Skor Maksimum	72
Skor Minimum	26
Mean	46.91
Modus	43
Median	43,00
Standar Deviasi	12,30

Skor rata-rata partisipasi siswa pada permainan bola besar sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* adalah 46,91. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa masih tergolong

rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam permainan bola besar. Median untuk skor gambaran partisipasi siswa pada permainan bola besar sebelum (*pretest*) adalah 43,00. Ini menunjukkan bahwa dalam skor *pretest*, 50% siswa memperoleh nilai di bawah 43, sementara 50% siswa lainnya memperoleh nilai di atas 43. Standar deviasi sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* di kelas sebesar 12,303. Karena nilai standar deviasi sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* lebih kecil dari nilai rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa hasil partisipasi siswa pada permainan bola besar sebagian besar mendekati rata-rata.

Tabel 4. Distribusi Skor Partisipasi Siswa (*pretest*).

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80 – 100	Sangat Baik	0	0
60 – 79	Baik	5	21.7 %
40 – 59	Cukup	14	60.9 %
20 – 39	Kurang	4	4.3 %
0 – 19	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		23	100.0 %

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang yaitu 4 siswa dengan persentase 43,%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup yaitu 14 siswa dengan persentase 60,9%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik 5 siswa dengan nilai presentase 21,7%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi.

Hasil gambaran minat siswa pada permainan bola besar setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil *Posttest* Minat Siswa.

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	23
Skor maksimum	80
Skor Minimum	74
Mean	77,26
Modus	80
Median	77
Standar Deviasi	2,301

Skor rata-rata minat siswa pada permainan bola besar setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* adalah 77,26. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat minat siswa tergolong tinggi. Terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning*. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat siswa pada permainan bola besar. Median untuk skor gambaran minat siswa pada permainan bola besar setelah (*posttest*) adalah 77. Ini menunjukkan bahwa dalam skor *posttest*, 50% siswa memperoleh nilai di bawah 77, sementara 50% siswa lainnya memperoleh nilai di atas 77. Standar deviasi setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* sebesar 2,301. Karena nilai standar deviasi setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* lebih kecil dari nilai rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa hasil minat siswa pada permainan bola besar sebagian besar mendekati rata-rata.

Tabel 6. Distribusi Skor Minat Siswa (*posttest*).

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80 - 100	Sangat Tinggi	7	30,4%
66 – 79	Tinggi	16	69,6 %
56 –65	Cukup Tinggi	0	0
0 –55	Kurang Tinggi	0	0
Jumlah		23	100,0 %

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi yaitu 7 siswa dengan persentase 30,4%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tinggi yaitu 16 siswa dengan persentase 69.6 %. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup dan kurang tinggi.

Hasil gambaran partisipasi siswa pada permainan bola besar setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Partisipasi Siswa *Posttest*.

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	23
Skor maksimum	80
Skor Minimum	70
Mean	75,96
Modus	74
Median	75,00
Standar Deviasi	2,977

Skor rata-rata partisipasi siswa pada permainan bola besar setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* adalah 75,96. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa tergolong tinggi. Terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning*. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan partisipasi siswa pada permainan bola besar. Median untuk skor gambaran partisipasi siswa pada permainan bola besar setelah (*posttest*) adalah 75. Ini menunjukkan bahwa dalam skor *posttest*, 50% siswa memperoleh nilai di bawah 75, sementara 50% siswa lainnya memperoleh nilai di atas 75. Standar deviasi setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* sebesar 2.977. Karena nilai standar deviasi setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* lebih kecil dari nilai rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa hasil partisipasi siswa pada permainan bola besar sebagian besar mendekati rata-rata.

Tabel 8. Distribusi Skor Partisipasi siswa (*posttest*).

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80 – 100	Sangat Baik	6	26,1%
60 – 79	Baik	17	73,9%
40 – 59	Cukup	0	0
20 – 39	Kurang	0	0
0 – 19	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		23	100,0 %

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat baik yaitu 6 siswa dengan persentase 26.1%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik yaitu 17 siswa dengan persentase 73.9 %. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup, kurang dan sangat kurang.

Uji normalitas digunakan apakah sebarang data berdistribusi normal atau tidak. Hasil disajikan berikut:

Tabel 9. Uji Normalitas Minat dan Partisipasi.

SHAPIRO WILK			
	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i> Minat	943	23	213
<i>Posttest</i> Minat	919		063
<i>Pretest</i> Partisipasi	926		091
<i>Posttest</i> Partisipasi	919		062

Hasil data menunjukkan nilai $p > 0.05$, maka H_0 diterima H_1 ditolak, maknanya data berdistribusi normal. Perbandingan minat dan partisipasi siswa sebelum dan setelah penerapan model *Game Based Learning* disajikan berikut:

Tabel 10. Uji N Gain Minat Dan Partisipasi.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat	23	00	1,00	8256	24083
Partisipasi		54	1,00	8587	13420

Nilai skor rata-rata sebesar 0,82 dan 0,85. Maka $(g) \geq 0,70$ atau $0,82$ dan $0,85 \geq 0,70$ termasuk kedalam kategori tinggi. Dengan demikian, terdapat peningkatan minat dan partisipasi siswa pada permainan bola besar setelah diterapkan model *Game Based Learning*.

Pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa, disajikan berikut:

Tabel 11. Uji *Paired Sample Test* Minat Dan Partisipasi.

Paired Sample Test		
	df	Sig. (2 tailed)
Minat	22	000
Partisipasi		000

Nilai sig (2- tailed) sebesar $0,000 \leq 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, terdapat pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil gambaran minat siswa sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* pada permainan, diperoleh data bahwa empat belas siswa memiliki minat pada kategori kurang tinggi. Sementara itu, empat siswa berada pada kategori cukup tinggi, dan lima siswa pada kategori tinggi. Rendahnya minat ini, khususnya pada kelompok siswa dengan nilai di bawah lima puluh lima dengan kategori kurang tinggi, disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi yang pertama kurangnya perasaan senang siswa, kedua siswa kurang memiliki rasa ketertarikan, ketiga siswa kurang memiliki rasa perhatian, dan terakhir siswa kurang memiliki rasa keterlibatan terhadap permainan bola besar. Hal ini sejalan dengan temuan (Jasmani et al., 2017) yang menyatakan bahwa siswa kurang berminat pada saat mengikuti pembelajaran PJOK hal itu dikarenakan tidak adanya inovasi yang diberikan guru kepada siswa di dalam permainan, sehingga antusias dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran PJOK berlangsung masih kurang. Akibatnya pengetahuan siswa tentang PJOK terbatas, hal ini dirasa kurang tepat dengan tujuan PJOK itu sendiri, karena disaat mereka membutuhkan banyak pengetahuan dan kecukupan gerak, mereka tidak mendapatkannya.

Hasil gambaran partisipasi siswa sebelum (*pretest*) penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar menunjukkan bahwa empat siswa memperoleh nilai pada kategori kurang. Sementara itu, empat belas siswa berada pada kategori cukup, dan lima siswa pada kategori baik. Rendahnya partisipasi ini, khususnya pada kelompok siswa dengan nilai di bawah tiga puluh sembilan dengan kategori kurang, disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi yang pertama siswa kurang mampu memberikan pendapat, kedua siswa kurang mampu memberikan tanggapan, ketiga siswa kurang mampu mengerjakan tugas, keempat siswa kurang mampu untuk menyimpulkan, dan terakhir siswa kurang mampu mempresentasikan apa yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan temuan (Ilmiah et al., 2025) menyatakan bahwa banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran PJOK. Salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya motivasi siswa dalam beraktivitas fisik.

Hasil gambaran minat dan partisipasi siswa setelah (*posttest*) penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar. Menunjukkan hasil untuk minat siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi adalah tujuh orang, yang mencakup tiga puluh koma empat persen dari total. Sementara itu, jumlah siswa yang mendapatkan nilai pada kategori tinggi adalah enam belas orang, dengan persentase mencapai enam puluh sembilan koma enam persen. Hal ini untuk partisipasi jumlah siswa yang mencapai kategori sangat baik adalah enam orang, yang mencakup dua puluh enam koma satu persen dari total. Sementara itu, jumlah siswa yang mendapatkan nilai pada kategori baik adalah tujuh belas orang, dengan persentase mencapai tujuh puluh tiga koma sembilan persen. Alasan peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam permainan bola besar adalah karena penerapan model *Game Based Learning*. Guru memulai dengan memilih *game* yang relevan seperti *Game Bamboozle*, yang secara langsung meningkatkan keterlibatan siswa. Kemudian, penjelasan konsep yang jelas dan aturan permainan yang terstruktur membangun kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk berpartisipasi. Proses bermain *Game Bamboozle* sendiri, dengan interaksi dan kompetisinya, secara signifikan mendorong keaktifan siswa. Terakhir, sesi refleksi membantu siswa melihat kemajuan mereka, memupuk rasa pencapaian yang memotivasi mereka untuk terus terlibat dalam permainan bola besar.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya dampak signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran permainan bola besar. Sebelum penerapan model *Game Based Learning*, hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata minat siswa berada pada angka 52,73, yang termasuk dalam kategori kurang tinggi. Sementara itu, partisipasi siswa tercatat sebesar 46,91, yang berada dalam kategori cukup. Data tersebut menggambarkan bahwa sebelum model penerapan *Game Based Learning*, siswa masih kurang terlibat dan kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penerapan model *Game Based Learning*, terjadi peningkatan yang positif dan signifikan. Pada *postes*, rata-rata minat siswa meningkat menjadi 77,2, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, partisipasi siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 75,9, yang tergolong baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mengindikasikan bahwa model *Game Based Learning* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansyorulloh, M. T., Teguh, L., Wiguno, H., Malang, U. N., & Timur, J. (2023). *Pilihan Materi Pembelajaran Guru PJOK SD Kelas Atas dalam Memenuhi Tuntutan Kompetensi Dasar Dimasa COVID-19*. 04(1), 21–36.

- Arifin, B., Roisatul Mar'atin Nuro, F., Muzakki, A., & Ikhlasadul Riska, L. (2022). Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 104–111. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20508>
- Darsana, I. M. A., Satyawan, I. M., Spyranawati, N. L. P., Astra, I. K. B., & Parta Lesmana, K. Y. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>
- Fajar Nugroho, M., Sukendro, S., & Budi Setiawan, I. (2022). Kedisiplinan Siswa Belajar Tatap Muka Pendidikan Jasmani Olahraga pada masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri 215/IX Tanjung Sari Kecamatan Bahar Selatan. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 11(1), 39–47. <https://doi.org/10.22437/csp.v11i1.19411>
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242>
- Ilmiah, J., Jinu, N., Mei, N., Yusuf, R., & Wicaksana, E. (2025). *Pembelajaran Yang Inovatif Di Kelas Vi Sdn Jagalan 1 Kota Kediri sehat secara fisik , mental , dan sosial . Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan*. 2(3), 281–288.
- Jasmani, P., Kesehatan, O. D. A. N., Siswa, P., Iv, K., Munggu, S. D. N., & Kabupaten, G. (2017). Pengaruh Permainan Rounders Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik Zainuri. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 05(02), 351–356
- Munir, A., Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga. (2021). Pendekatan Model Discovery Learning dalam Keterampilan Teknik Shooting Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 68–73. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.190>
- Nashir, M., Christina, S., & Hartati, Y. (2024). *Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motivasi dalam Pembelajaran PJOK Kelas XI-3 SMAN 1 Gedangan Sidoarjo*. 2(6).
- Ningsih, E. P. (2024). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. *Journal of Salutare*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.62872/cjja3559>
- Nuraini, A. S., Annisa, H., Rahmayanti, I., Ayuni, L. Q., Makiyyah, N. Z. N., Aprilianti, S. N., & Mulyana, A. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (PJOK) Di Jenjang Sekolah Dasar. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 80–94.
- Permana, Sukma, N. (2020). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital NATIVE. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 314–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Pradipta, B., Pratama, Y., & Dinata, V. C. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Melalui Kompetisi Permainan Gerak Lokomotor Dan Manipulasi Dengan Permainan Bola Besar. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(5).

- Pujianto, A., & Herlambang, H. D. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran Bola Besar Melalui Permainan Pak Bo Ki Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kecamatan Tembalang*. 720–727.
- Setiawan, O., Wibowo, S., & Thohari, A. (2024). *Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Kompetitif Pada Materi Bola Basket Di Sd Negeri Lidah Kulon 1 Kota Surabaya Increasing Interest in Learning Through Competitive Method on Basketball Materials At the Negeri Ldah Kulon 1 Primary School , Surabaya Ci. September*, 2471–2478
- Wiguno, L. T. H., & Cahyo, B. N. (2021). *Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning*. *Sport Science and Health*, 3(7), 486–498. <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p486-498>
- Windi, W. A., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2022). Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 405–410. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1004>
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., Mulyana, A., Jasmani, P., Kesehatan, D., Tradisional, P., & Belajar, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional Abstrak Kata Kunci. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4, 25–33. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/>