

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI PERMAINAN
SEDERHANA BERBASIS *GAME-BASED LEARNING* PADA MURID KELAS 1
SDN 2 LOKTABAT SELATAN**

Talitha Hidayanti¹, Rahmadi², Fakhruddin³, Sujarwoko⁴, Fani Arifin⁵

^{1,2}Universitas Lambung Mangkurat

^{3,4,5}SDN 2 Loktabat Selatan

¹talithahidayanti5@gmail.com, ²rahmadi@ulm.ac.id, ³fakhruddin3031@gmail.com

⁴sujarwoko33@guru.sd.belajar.id, ⁵faniarifin22@gmail.com

ABSTRACT

Student engagement in Physical Education, Sport, and Health (PJOK) learning among first-grade students at SDN 2 Loktabat Selatan was found to be relatively low. This condition was reflected in the limited participation of studentss during lessons, their lack of confidence in performing movement activities, and their minimal involvement throughout the learning process. Therefore, this study was conducted to improve students' learning engagement through the implementation of through the implementation of simple Game-Based Learning activities in PJOK lessons. This research employed the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, which includes four stages: planning, action, observation, and reflection. The participants were 28 first-grade students in the second semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation using a learning engagement observation sheet covering physical, verbal, mental, emotional, and social aspects. The collected data were analyzed descriptively using percentage calculations to determine the level of student engagement in each research cycle. The findings revealed that the use of simple Game-Based Learning activities successfully improved student engagement in learning. In the pre-cycle stage, the level of learning engagement was categorized as moderately active. After the implementation of the intervention in Cycle I, student engagement increased to the active category. These findings indicate that simple Game-Based Learning activities can serve as an effective instructional strategy for enhancing student engagement in PJOK learning at the elementary school level.

Keywords: Game-Based Learning; learning engagement; physical education; Classroom Action Research (PTK); simple games

ABSTRAK

Keaktifan belajar murid pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di kelas 1 SDN 2 Loktabat Selatan masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi murid dalam pembelajaran, kurangnya keberanian mencoba gerakan, serta kurangnya keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan permainan sederhana berbasis Game Based-

Learning pada pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada murid kelas 1 semester genap tahun Pelajaran 2025/2026 dengan jumlah subjek sebanyak 28 murid. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi melalui lembar observasi keaktifan belajar yang mencakup aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase tingkat keaktifan belajar murid pada setiap siklus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sederhana berbasis Game Based-Learning dapat meningkatkan keaktifan belajar murid. Persentase keaktifan belajar murid pada pra siklus sebesar 60,18% dengan kategori cukup aktif, meningkat menjadi 72,32% pada siklus I dengan kategori aktif, dan mencapai 85,00% pada siklus II dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian, penerapan permainan sederhana berbasis Game Based-Learning dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar murid pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, *Game-Based Learning*, Permainan Sederhana, PTK

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas awal, dirancang sesuai dengan karakteristik murid yang aktif, senang bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung (Alim, 2009). Perkembangan pendekatan pendidikan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak lagi berorientasi pada metode konvensional yang berpusat pada guru, melainkan menekankan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran (Mustafa, 2020). Melalui pengalaman belajar yang bermakna, pendekatan yang berpusat pada murid (student-centered

learning) mendorong setiap murid untuk mengembangkan potensinya secara optimal (Manurung, Elvina, Zaitun, & Khairiah, 2026). Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi murid untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), tujuan pembelajaran tidak hanya mengembangkan keterampilan gerak, tetapi juga menumbuhkan sikap aktif, kerja sama, serta keberanian dalam melakukan aktivitas fisik (Kemendikbud, 2020). Oleh karena itu, keaktifan belajar menjadi indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 1 SDN 2 Loktabat Selatan, keaktifan belajar murid masih tergolong belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya murid yang kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, kurang berani mencoba gerakan, serta belum mampu merespon instruksi guru dengan baik. Selain itu, sebagian murid tampak kurang antusias dan belum optimal dalam bekerja sama dengan teman selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan murid dalam pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Permasalahan tersebut diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor beberapa faktor, di antaranya penggunaan metode pembelajaran yang masih kurang variatif, terbatasnya media pembelajaran yang menarik, serta belum optimalnya strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid kelas awal. Menurut (Ilahi et al., 2025), pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan aktivitas bermain menyebabkan murid

cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif. Sementara itu, pada usia sekolah dasar khususnya kelas awal, murid cenderung belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. (Hanaris, 2023) menekankan bahwa pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan rasa aman secara emosional guna meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak sekolah dasar. Keaktifan belajar menurut (Sardiman, 2018) mencakup keterlibatan fisik, mental, emosional, dan sosial yang harus difasilitasi secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang kurang variatif tersebut belum mampu mendorong keterlibatan murid secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid, yaitu melalui penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning*. *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid (Prensky, 2003). Melalui permainan sederhana, murid

dapat belajar sambil bermain, sehingga mendorong partisipasi aktif, keberanian mencoba, serta interaksi sosial yang lebih baik. Pembelajaran berbasis permainan juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik murid, yang muncul melalui rasa senang, tertantang, dan tertarik terhadap aktivitas yang dilakukan (Ilahi et al., 2025). Motivasi intrinsik tersebut mendorong murid untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar (David & Weinstein, 2023). Dengan demikian, pendekatan ini dapat meningkatkan keaktifan belajar murid secara menyeluruh. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar murid sekolah dasar (Sembiring & Listiani, 2023; Winatha & Setiawan, 2020). Oleh karena itu, penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar murid.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based*

Learning pada murid kelas 1 SDN 2 Loktabat Selatan. Keaktifan murid dalam penelitian ini diukur melalui aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan reflektif dalam memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu, bagi murid, penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar, motivasi, serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini, diharapkan terjadi perbaikan yang berkelanjutan terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk

memperbaiki kinerja pembelajaran sehingga hasil belajar murid meningkat (Mulyasa, 2013). PTK merupakan proses sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan siklus perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Selain itu, PTK juga berfungsi sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus (Ningrum, Pujiastuti, Asnafiyah, & Izhar, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Loktabat Selatan pada kelas 1 semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Target penelitian ini adalah peningkatan keaktifan belajar murid melalui penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning*. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas 1 yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 14 murid laki-laki dan 14 murid perempuan. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan total sampling karena seluruh murid dalam satu kelas dijadikan subjek penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid masih rendah, sehingga diperlukan tindakan

untuk meningkatkan keaktifan tersebut.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (Kemmis et al., 2014). Model ini menekankan siklus berulang sebagai upaya perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran, yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)

Menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media permainan sederhana, serta menyusun instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning*.

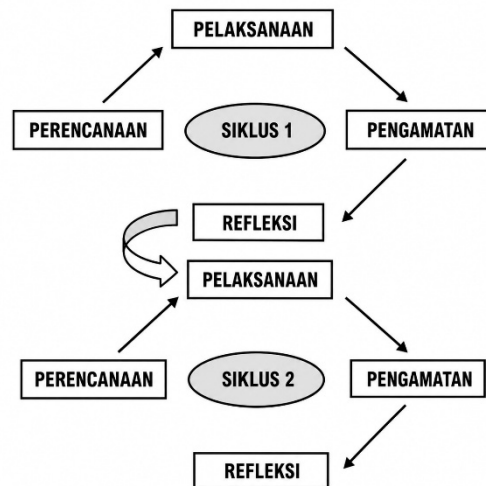
3. Observasi (Observing)

Melakukan pengamatan terhadap keaktifan murid selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan berdasarkan aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid.

4. Refleksi (Reflecting)

Menganalisis hasil tindakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan serta menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media permainan sederhana, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan sederhana berbasis Game-Based Learning dalam proses pembelajaran. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati keaktifan murid selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.



Gambar 1 desain PTK Kemmis dan McTaggart

Data dalam penelitian ini berupa data keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Lembar observasi tersebut mencakup beberapa aspek keaktifan, yaitu aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial. Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1-4 untuk memperoleh tingkat keaktifan murid. Menurut (Sugiyono, 2019), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial, termasuk dalam mengukur keaktifan belajar murid.

Dasar penyusunan instrumen penelitian mengacu pada format observasi PTK menurut (Mulyasa, 2013) dan keaktifan diedrich yang dikutip dalam (Sardiman, 2018). Instrumen keaktifan murid dalam penelitian ini disusun berdasarkan teori keaktifan belajar yang menyatakan bahwa keaktifan belajar mencakup aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial. Keaktifan belajar menunjukkan keterlibatan murid secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.

Penggunaan instrumen observasi dalam penelitian ini diperkuat oleh pendapat (Mulyasa, 2013) yang menyatakan bahwa observasi merupakan teknik utama dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengamati perubahan perilaku murid selama tindakan berlangsung. Secara empiris, penggunaan instrumen observasi keaktifan belajar juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa keaktifan murid dapat diukur melalui keterlibatan dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Riandeni, Yulianti, & Distrik, 2022). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan tindakan dalam

PTK dapat meningkatkan keaktifan belajar murid secara signifikan (Ningrum et al., 2022).

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dengan skala Likert 1-4 untuk mengukur tingkat keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran berbasis Game-Based Learning selama tindakan berlangsung. Adapun indikator keaktifan murid yang diamati meliputi aspek fisik/motorik, lisan, mental, emosional, dan sosial. Aspek fisik/motorik meliputi keaktifan murid bergerak dan mengikuti instruksi permainan. Aspek lisan meliputi keberanian murid bertanya, menjawab pertanyaan, dan berkomunikasi saat bermain. Aspek mental meliputi perhatian murid terhadap penjelasan guru, pemahaman aturan permainan, dan fokus selama kegiatan berlangsung. Aspek emosional meliputi antusiasme, semangat, dan rasa percaya diri murid dalam mengikuti pembelajaran. Aspek sosial meliputi kemampuan bekerja sama dan menunggu giliran dengan teman selama permainan berlangsung.

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1-4 dengan kriteria: 4 = sangat aktif, 3 = aktif, 2 = cukup aktif, dan 1 = kurang aktif. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung skor keaktifan setiap murid berdasarkan hasil observasi. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dan dikonversi ke dalam bentuk nilai dan kategori untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{20} \times 100$$

Kriteria penilaian mengacu pada kategori evaluasi pembelajaran (Arikunto, 2018), yaitu:

≥85	Sangat aktif
70–84	Aktif
55–69	Cukup Aktif
<55	Kurang aktif

Tabel 1 Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Murid

Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam melakukan refleksi pada setiap siklus. Penelitian ini dianggap berhasil apabila tingkat keaktifan belajar mencapai minimal 75%, serta terlihat meningkatnya partisipasi murid untuk aktif belajar dalam kegiatan pembelajaran berbasis Game-Based Learning.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sederhana berbasis Game-Based Learning pada pembelajaran PJOK mampu meningkatkan keaktifan belajar murid kelas 1 SDN 2 Loktabat Selatan. Data keaktifan belajar murid diperoleh melalui lembar observasi yang meliputi aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid pada setiap siklus penelitian.

Tahap Penelitian	Presentase Keaktifan	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Kategori
Pra Siklus	60,18%	70	40	Cukup Aktif
Siklus I	72,32%	85	50	Aktif
Siklus II	85,00%	90	65	Sangat Aktif

Tabel 2 Peningkatan Keaktifan Belajar Murid Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 2, presentase keaktifan belajar murid pada pra siklus termasuk dalam kategori cukup aktif. Pada tahap ini keaktifan belajar murid pada beberapa aspek masih belum optimal, terutama dalam keberanian mencoba gerakan serta partisipasi murid selama kegiatan pembelajaran

berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya mampu melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran PJOK.

Setelah diterapkan permainan sederhana berbasis Game-Based Learning mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid kelas awal sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, murid lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui kegiatan bermain dan pengalaman secara langsung. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena aktivitas yang dilakukan terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Sejalan dengan pendapat (Sun, Kangas, & Ruokamo, 2024), Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Meskipun pada siklus I keaktifan belajar murid mengalami peningkatan, masih ditemukan beberapa murid

yang belum percaya diri dalam mencoba gerakan dan belum aktif secara optimal selama kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu, dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pengelolaan permainan yang lebih terstruktur, pemberian motivasi kepada murid, serta penyampaian instruksi yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Perbaikan tersebut dilakukan agar seluruh murid dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran dan terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung.

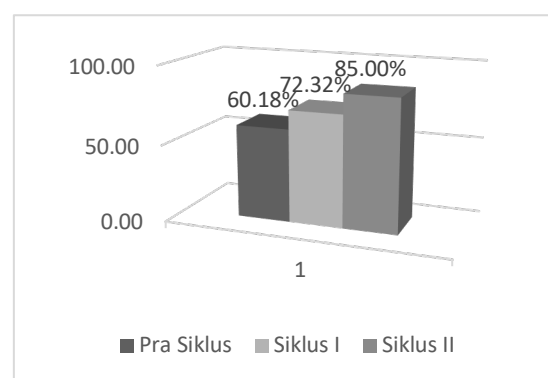
Pada siklus II, keaktifan belajar murid kembali mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat aktif. Murid terlihat lebih aktif bergerak, lebih berani mencoba gerakan, serta mampu merespon instruksi guru dengan baik. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan sederhana berbasis Game-Based Learning dapat menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi murid kelas awal sekolah dasar.

Karakteristik murid kelas awal sekolah dasar pada umumnya lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan unsur bermain, bergerak, dan berinteraksi secara langsung. Melalui aktivitas permainan, murid dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi optimal. Selain mendukung perkembangan motorik, kegiatan bermain juga membantu meningkatkan kemampuan sosial murid, seperti kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai antar teman. Oleh karena itu, penggunaan permainan sederhana berbasis Game-Based Learning dalam pembelajaran PJOK dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar dan mampu meningkatkan Keaktifan belajar secara menyeluruh.

Selain itu, penggunaan permainan sederhana dalam pembelajaran PJOK memberikan peluang kepada murid untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik dan sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Murid tidak hanya terlibat dalam gerakan fisik, tetapi juga belajar bekerja sama

dengan teman, mematuhi aturan permainan, serta memiliki keberanian untuk mencoba gerakan yang diarahkan oleh guru. Kondisi tersebut menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Menurut (Sardiman, 2018) keaktifan belajar meliputi keterlibatan fisik, mental, emosional, dan sosial yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan sederhana berbasis Game-Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan murid pada aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan keaktifan belajar murid pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Murid

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa keaktifan belajar murid mengalami peningkatan pada setiap

siklus penelitian. Setelah diterapkannya permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning*, keaktifan belajar murid meningkat pada siklus I dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II hingga mencapai kategori sangat aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Sembiring & Listiani, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar murid sekolah dasar. Selain itu, (Winatha & Setiawan, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi murid dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada terletak pada penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan murid selama proses belajar berlangsung.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini lebih difokuskan pada penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PJOK pada murid kelas awal sekolah dasar dengan penekanan pada peningkatan keaktifan belajar murid secara menyeluruh yang meliputi aspek fisik, lisan, mental, emosional, dan sosial. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik murid kelas 1 sekolah dasar sehingga murid lebih mudah memahami instruksi, aktif bergerak, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan belajar murid, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran PJOK yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Oleh karena itu, permainan sederhana dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* pada pembelajaran PJOK dapat meningkatkan keaktifan belajar murid kelas 1 SDN 2 Loktabat Selatan. Peningkatan keaktifan belajar murid terlihat pada setiap siklus penelitian, dimulai dari kategori cukup aktif pada pra siklus, meningkat menjadi kategori aktif pada siklus I, dan mencapai kategori sangat aktif pada siklus II.

Penerapan permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan melibatkan murid secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keberanian murid dalam mencoba gerakan, kemampuan bekerja sama dengan teman, serta antusiasme murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, permainan sederhana berbasis *Game-Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar murid pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan *Game-Based Learning* pada aspek pembelajaran lain, seperti hasil belajar, keterampilan gerak, maupun motivasi belajar murid dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- 6(3), 4720–4730. Alim, O. A. (2009). Permainan Mini Tenis Untuk Pembelajaran Di Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2), 61–66. Retrieved from
- David, L., & Weinstein, N. (2023). Using Technology To Make Learning Fun: Technology Use Is Best Made Fun And Challenging To Optimize Intrinsic Motivation And Engagement. *European Journal of Psychology of Education*, 39(2), 1441–1463.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *JKPP (Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi)*, 1(1), 1–11.
- Ilahi, B. R., Yarmani, Prabowo, A., Agustriana, N., Prabowo, B. Y., &

- Andriawan. (2025). Model Pembelajaran Gerak Motorik Kasar Berbasis Fun Game Fase A Sekolah Dasar Negeri 76 Kota Bengkulu. *JURNAL PENDIDIKAN TEMATIK DIKDAS*, 10(2), 107–118.
- Kemendikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Manurung, A. A., Elvina, Zaitun, & Khairiah, S. (2026). Literatur Review: Konsep Student Centered Learning Dalam Desain Pembelajaran Pai Abad 21. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 05(02), 137–146.
- Mulyasa, H. E. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452.
- Ningrum, D. S. C., Pujiastuti, P., Asnafiyah, & Izhar, G. (2022). Can the Discovery Learning Model Increase Student Activity in Distance Learning? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 485–493.
- Prensky, M. (2003). Digital Game-based Learning. *Comput. Entertain*, 1(1), 21.
- Riandeni, A., Yulianti, D., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Student Active Learning untuk Meningkatkan Critical Thinking Peserta Didik Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*,
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (24th ed.). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, L., Kangas, M., & Ruokamo, H. (2024). Game-based features in intelligent game-based learning environments: a systematic literature review. *Interactive Learning Environments*, 31(07), 3431–3447.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 198–206.