



Penerapan Games Based Learning Pada Pembelajaran PJOK (Gerak Dasar) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang

Anugrah Anang Wijaya¹, Damrah², Hendri Neldi³, Sri Gusti Handayani⁴

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Anangwijaya289@gmail.com¹, damrah@fik.unp.ac.id², hendrineldi62@fik.unp.ac.id³,

srigustihandayani@fik.ac.id⁴

Doi : <https://doi.org/10.24036/JPDO.9.1.2026.35>

Kata Kunci : *Games Based Learning, PJOK, Gerak Dasar, sekolah dasar*

Abstrak : Pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar sering kali belum dilaksanakan secara optimal. Pembelajaran masih bersifat monoton, dengan dominasi metode ceramah dan aktivitas fisik yang kurang bervariasi. Ini berdampak pada rendahnya motivasi, pengetahuan, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK terutama pada pembelajaran gerak dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan *Games Based Learning* dalam pembelajaran PJOK gerak dasar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu merupakan suatu metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Sehingga fokus utamanya adalah menjelaskan objek penelitiannya. Sampel terdiri dari 14 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan gerak dasar siswa kelas IV melalui games based learning yang sudah dilakukan pada permainan puzzle gerakan siswa sudah mampu mengetahui dan membedakan macam-macam gerak dasar, pada permainan gerak ikuti aku dan robot bergerak misterius peserta didik mampu melakukan apa yang diinstruksikan dengan baik, dan pada permainan raja gerakan siswa mampu melakukan gerak dasar lari dan loncat dengan baik. Kesimpulannya, penerapan metode *Games Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa pada pembelajaran PJOK khususnya gerak dasar siswa kelas IV.

Keywords : *Games Based Learning, PJOK, Basic Movement, elementary school*

Abstract : *Physical Education (PJOK) learning at the elementary school level is often not implemented optimally. Learning is still monotonous, with the dominance of lecture methods and less varied physical activities. This has an impact on low motivation, knowledge, and participation of students in participating in PJOK lessons, especially in learning basic movements. This study aims to examine the application of Games Based Learning in PJOK learning basic movements of fourth-grade students at the Unggul Tahfidz Miftahul Huda Islamic Elementary School in Padang City. This study uses a descriptive method, which is a research method that describes the characteristics of the population or phenomenon being studied. So the main focus is to explain the object of research. The sample consisted of 14 fourth-grade students. The results of the study showed an increase in basic movements of fourth-grade students through games based learning that had been carried out in the movement puzzle game, students were able to know and distinguish various basic movements, in the follow me movement game and the mysterious moving robot, students were able to do what was instructed well, and in the king of*

movements game, students were able to perform basic running and jumping movements well. In conclusion, the application of the Games Based Learning method is effective in improving learning outcomes, motivation, and student involvement in PJOK learning, especially the basic movements of fourth-grade students.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar dan terencana untuk membentuk manusia yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter sesuai amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) berperan penting dalam membina kebugaran jasmani, juga membentuk disiplin, kerjasama, sportivitas, dan keterampilan motorik siswa.

Olahraga adalah suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Asnaldi, 2019).

Pembelajaran PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pamungkas, S. A., Damrah, D., Deswandi, D., & Sasmita, W. (2022).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK masih kerap bersifat monoton dengan dominasi metode ceramah dan aktivitas yang minim variasi. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keterlibatan siswa, terutama pada pembelajaran gerak dasar yang memerlukan pengalaman langsung untuk mencapai penguasaan keterampilan yang optimal.

Dalam melaksanakan pembelajaran PJOK diduga belum tercapainya tujuan pembelajaran disebabkan siswa belum memiliki berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, menanam nilai-nilai (sportifitas,

jujur, kerjasama, dan lain-lain). Arisandi, Y., & Neldi, H. (2023).

Seorang guru harus mampu untuk mengajar dengan baik dan tentunya dengan metode mengajar yang baik pula, sehingga dapat menampilkan prinsip dalam pelaksanaan pengajaran. Agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. di samping itu guru harus bisa mengembangkan peraturan-peraturan yang mudah dimengerti.

Sehingga dapat memberi motivasi dalam proses pembelajaran. Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan interaksi, sikap, kebutuhan dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang dan timbul akibat adanya faktor dari dalam dirinya(intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2020).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran ini adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK tidak hanya berperan dalam meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter, kerja sama, dan kedisiplinan. Namun disayangkan pada praktiknya,

Pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar sering kali belum dilaksanakan secara optimal. Pembelajaran masih bersifat monoton, dengan dominasi metode ceramah dan aktivitas fisik yang kurang bervariasi. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi, pengetahuan, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK terutama pada gerak dasar anak.

Hal ini juga diperkuat berdasarkan hasil observasi lapangan melalui program Kampus Mengajar Merdeka Belajar semester Juli-

Desember 2024, Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti pada saat pembelajaran gerak dasar, guru masih menggunakan metode yang monoton atau metode ceramah.

Sehingga motivasi, keterlibatan dan capaian pembelajaran anak pada materi gerak dasar masih kurang. Hal tersebut juga didukung oleh hasil observasi pertama yang dimana saat guru memberikan tes awal atau diberikan tes kognitif seputar gerak dasar siswa kelas IV, 10 dari 14 siswa masih belum mengetahui bagaimana gerak dasar yang baik.

Kemampuan motorik merupakan kualitas kemampuan seseorang atau individu dalam melakukan gerakan yang dipandang sebagai landasan keberhasilan untuk menyelesaikan keterampilan gerak (Asnaldi et al, 2018).

Menurut Sayuti S (2011 : 240) pada dasarnya gerakan dapat diklasifikasikan ke dalam lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. klasifikasi tersebut merupakan gerakan yang mendasari aktivitas fisik yang lebih kompleks seperti yang banyak terlihat pada kegiatan berolahraga maupun dalam bermain.

Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya". gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar yang perlu di terapkan di Sekolah Dasar. Kinantan, K., & Neldi, H. (2025).

Keterampilan Gerak dasar (fundamental motor skill) yang diupayakan pembelajarannya melalui pendidikan jasmani adalah keterampilan yang membentuk dasar dari gerakan manusia. Budiarjo, A., Bakhtiar, S., Emral, E., & Handayani, S. G. (2023).

Peneliti menemukan bahwa gerak dasar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang masih belum memanfaatkan pendekatan GBL secara optimal. Selama pelaksanaan program

tersebut, peneliti mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran PJOK.

Sarana dan prasarana dianggap sebagai salah satu faktor penunjang dalam proses pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang lebih banyak mengandalkan praktik lapangan dengan berbagai materi pembelajaran. Sekolah memiliki sarana dan sarana yang cukup lebih baik dan melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik juga. Damrah, D. (2025).

Seperti keterbatasan pengetahuan model GBL, minimnya media pembelajaran, motivasi belajar dan rendahnya partisipasi aktif siswa. Fitriyani dan Sugiyanto (2021) menekankan bahwa GBL dalam gerak dasar tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan minat belajar secara signifikan.

Ini juga dikemukakan oleh Ramadhani (2021) yang menyatakan bahwa GBL dapat membentuk karakter positif siswa melalui aktivitas permainan yang terstruktur dan terarah. Oleh itu, sangat penting untuk mengkaji lebih lanjut penerapan metode ini dalam konteks sekolah dasar yang memiliki visi pendidikan aspek akademik dan spiritual.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi sangat relevan dalam menjawab permasalahan empiris yang ditemukan selama program Kampus Mengajar serta sebagai kontribusi ilmiah terhadap pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, dan menyenangkan.

Melalui pendekatan Games Based Learning, diharapkan terjadi peningkatan dalam kualitas pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik siswa, tetapi juga karakter, kerja sama, dan nilai-nilai positif lainnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif yaitu merupakan suatu metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Sehingga metode penelitian ini fokus utamanya adalah menjelaskan objek penelitiannya. Sehingga menjawab apa peristiwa atau apa fenomena yang terjadi.

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2017: 59), metode deskriptif adalah penelitian yang melukiskan, menggambarkan, atau memaparkan keadaan objek yang diteliti sebagai apa adanya, sesuai dengan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 3) bahwa: "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian".

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Rukajat, (2018) Penelitian deskriptif adalah peneliti berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara nyata karena penelitian ini terdiri dari membuat uraian, gambar secara sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, ciri dan hubungan antara fenomena yang dipelajari. Rukajat, A (2018).

Penelitian ini dilaksanakan di SD IUT Miftahul Huda Kota Padang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa gerak dasar di sekolah tersebut masih menghadapi tantangan dalam hal inovasi metode pembelajaran serta tingkat motivasi belajar siswa yang bervariasi.

Penelitian deskriptif memberikan pandangan objektif mengenai suatu fenomena yang diteliti (Waruwu, 2023). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memetakan karakteristik yang ada di lapangan, baik yang

berkaitan dengan perilaku, persepsi, maupun kondisi objek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang serta guru PJOK di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria siswa yang telah mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan metode GBL dan guru PJOK.

Menurut Sugiono (2011, hlm. 117), "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Kesimpulannya bahwa populasi adalah suatu kumpulan menyeluruh dari obyek yang merupakan perhatian dari peneliti.

Jumlah sampel terdiri dari 14 siswa kelas IV yang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 Perempuan, Serta satu orang guru yaitu guru PJOK yang akan mengimplementasikan permainan *games based learning* tersebut.

Tabel 1. Data Siswa kelas IV

No	Nama	Kelas
1.	Afifah Hilya Nafisah	IV
2.	Altair Syah Doya	IV
3.	Basit Akbar Al Hakim	IV
4.	Chello Kenzhie Alghani	IV
5.	Dara Dwi Andari	IV
6.	Faiqa Azqiara Rizki	IV
7.	Fathiya Adni	IV
8.	Fazila Ayudhia Ramadhani	IV
9.	Ivander Artanto	IV
10.	Muhammad Abidzar Alghifari	IV
11.	Muhammad Arsenio Iksa	IV
12.	Mujahid Rafiq Ibrahim	IV
13.	Nafisa Nazmi	IV
14.	Shakila Varisha	IV

Sumber : Data Penelitian

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang, yang merupakan salah satu

sekolah berbasis Islam unggulan yang mengintegrasikan nilai-nilai akademik dan keislaman dengan sistem pembelajaran yang adaptif terhadap Kurikulum Merdeka. Sekolah ini memiliki misi untuk mencetak generasi Qur'ani yang tidak hanya cerdas dalam aspek kognitif, namun juga tangguh secara karakter dan memiliki kecintaan terhadap aktivitas fisik dan olahraga.

Pada saat pendahuluan pada enam aspek tersebut sudah terlihat baik dalam memberikan apersepsi dan motivasi pada peserta didik yaitu sudah memberikan salam dan tanya kabar, berikutnya juga sudah terlihat guru memberikan motivasi pada peserta didik.

Dengan pertanyaan, guru juga terlihat sudah memberitahukan tujuan pembelajaran dan juga kompetensi, dan juga sudah terlihat guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari serta sudah terlihat guru menyiapkan kondisi fisik dengan menyiapkan pemanasan ringan.

Meskipun belum terlihat guru menanyakan kembali pengalaman siswa dalam melakukan gerak melompat dan meloncat. Pada kegiatan pendahuluan bagian pemanasan sudah terlihat baik dimana guru menyiapkan pemanasan ringan berupa permainan jala ikan untuk meningkatkan kondisi fisik.

Serta memotivasi siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran. kegiatan pendahuluan merupakan tahapan kegiatan dimana guru menciptakan kondisi untuk siswanya siap mengikuti pembelajaran inti.

Dalam (Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Sekolah Dasar dan Menengah) hal yang harusnya dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan yaitu menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik mengikuti proses pembelajaran, memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi ajar dalam kehidupan sehari-hari, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan

pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan cakupan materi. Apabila langkah-langkah tersebut dilakukan guru maka siswanya akan siap mengikuti pembelajaran inti.

Pada kegiatan inti diperoleh hasil bahwa pada saat kegiatan inti sudah terlihat baik pada kegiatan saat peserta didik berlatih gerakan berjalan dan berlari dengan variasi dan kombinasi, saling memberi umpan balik secara berpasangan atau kelompok kecil.

Juga sudah terlihat baik pada saat guru memberikan tantangan pengayaan untuk yang sudah mahir agar dapat mengembangkan kreativitas gerakan dan kemampuan pengaturan diri dalam permainan yang sudah disiapkan.

Seperti pada saat permainan puzzle gerakan dimana peserta didik sudah mengetahui macam-macam gerak dasar yang ada, berikutnya pada permainan gerak ikuti aku peserta didik juga sudah termotivasi dan juga mampu mengikuti gerakan yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator.

Dan yang selanjutnya peserta didik mampu melakukan gerakan pada saat permainan robot bergerak misterius, dan yang terakhir sudah terlihat baik peserta didik tampak termotivasi dan sangat antusias dalam mengikuti permainan raja gerakan untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik tersebut dan juga kesadaran gerak dari peserta didik sudah tampak dan sudah terlihat bagus.



Gambar 1. Puzzle Gerakan

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Pada proses pembelajaran guru melakukan observasi dan pencatatan perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik dimana saat proses tersebut sudah terlihat baik, akan tetapi perlu diperbaiki lagi pada saat guru mengajak peserta didik untuk memikirkan dan berdiskusi tentang cara meningkatkan kelincahan dan koordinasi dalam gerakan, yang dimana perlu adanya keterlibatan peserta didik untuk mengetahui cara meningkatkan kelincahan dan koordinasi dalam gerak dasar tersebut sehingga perlu adanya perbaikan lagi.

Terlihat juga pada saat permainan yang sudah diterapkan dan dilaksanakan terlihat kerja sama yang baik antar peserta didik, kematangan gerak, antusias yang bertambah, motivasi siswa yang bagus, dan kesenangan dalam mengikuti pembelajaran PJOK tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa ke empat belas siswa kelas IV merasa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi gerak dasar (Gerak Lokomotor) tersebut.

Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi sesi refleksi bersama, mengajak peserta didik untuk berbagi pengalaman, tantangan, dan pencapaian selama kegiatan sudah cukup baik, Pada kegiatan menyimpulkan pembelajaran dengan menyusun kesimpulan bersama yang merefleksikan pemahaman konsep dan nilai karakter yang dikembangkan juga terlihat sudah sangat baik dilaksanakan di SD IUT Miftahul Huda Kota Padang. Sudah terlihat baik pada kegiatan guru memberikan tugas pengayaan atau remedial sebagai lanjutan yang bermakna dan relevan sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan juga seksama. Namun akan tetapi pada kegiatan penutup dengan kegiatan menenangkan dan penguatan nilai spiritual serta pengelolaan lingkungan belajar secara tertib masih belum terlihat baik sehingga perlu dilakukan perbaikan dan ditingkatkan lagi sesuai (Permendikbud No. 22 tahun 2016

tentang Standar Proses Sekolah Dasar dan Menengah) hal yang harusnya dilakukan guru dalam kegiatan penutup yaitu mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama-sama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung, memberikan umpan balik kepada proses dan hasil belajar, melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas individu maupun kelompok, dan mengkonfirmasi rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Diharapkan pada pertemuan berikutnya pembelajaran menjadi lebih tertata rapi.

Untuk mengetahui hasil yang telah dicapai tersebut, guru perlu melakukan suatu kegiatan evaluasi terhadap kegiatan proses belajar mengajar siswa. Evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi evaluasi proses sampai hasil belajar (Sujarwo et al., 2020).



Gambar 2. Robot Bergerak Misterius
Sumber : Dokumentasi Penelitian

PEMBAHASAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah memiliki penerapan yang penting yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Legianto, L., Damrah, D., Syahrastani, S., & Darni, D. (2022).

Menurut Pitnawati dan Damrah (2019) "pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya".

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan secara nyata tentang suatu fenomena yang terjadi di lapangan dengan menawarkan solusinya sehingga permasalahan yang terjadi di lapangan dapat diatasi dengan baik. Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), pembelajaran kurang optimal karena kurangnya rangsangan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan GBL dipilih dalam penelitian ini sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

Selain itu, hasil observasi langsung selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat secara menyeluruh dalam proses kegiatan belajar. Permainan yang dirancang seperti Puzzle Gerakan, Gerak Ikuti Aku (Ustadz), Robot Bergerak Misterius, dan juga Raja Gerakan memberikan stimulus yang kuat bagi siswa untuk bergerak, bekerja sama, dan memahami konsep secara kontekstual. Mereka tidak hanya belajar melalui mendengarkan penjelasan guru, tetapi mengalami sendiri materi yang dipelajari melalui permainan yang menyenangkan. Situasi ini mencerminkan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Bisa dilihat pada permainan pertama yaitu Afifah mampu mengetahui macam-macam gerakan dasar yang ada, begitu juga saat permainan kedua yaitu gerak ikuti aku (ustadz) juga kesadaran gerak atau

otomatisasinya sudah terlihat baik meskipun ada yang harus diperbaiki lagi, dan pada permainan ketiga yaitu permainan robot bergerak misterius Afifah mampu melakukan gerakan sesuai instruksi sesuai instruksi yang dilakukan robot tersebut, dan juga saat permainan terakhir permainan raja gerakan sudah terlihat jelas Afifah mampu melakukan gerakan dalam permainan dengan baik.

Berikutnya Altair juga sudah tampak gerak dasar yang dilakukan sudah tampak baik bisa dilihat dari permainan gerak ikuti aku, kemudian dari permainan robot bergerak misterius, dan juga saat permainan raja gerakan gerakannya sudah tampak bagus dan juga motivasi dalam mengikuti pembelajaran sudah meningkat, ditambah rangsangan awal seperti pengetahuan awal permainan gerak dasar sudah mampu menambah pengetahuan dari Altair.

Kemudian Basit sudah mampu mengetahui macam-macam gerak dasar yang ada pada permainan puzzle gerakan sehingga saat permainan berikutnya yaitu permainan gerak ikuti aku Basit mampu mengikuti gerakan yang diperagakan, lalu pada saat permainan robot bergerak misterius meskipun sempat kebingungan Basit mampu mengikuti instruksi yang diberikan, dan yang terakhir Basit benar-benar termotivasi dan juga mampu menyelesaikan permainan raja gerakan dengan baik tentunya dengan kerja sama yang baik juga dengan teman-temannya yang lain.

Kemudian Chello, motivasi Chello dalam mengetahui macam-macam gerak dasar sudah tergali dengan baik lalu dalam melakukan gerak dasar dengan baik melalui permainan gerak ikuti aku dengan baik dan juga saat melakukan gerakan yang diinstruksikan melalui robot misterius juga sudah terlihat sangat baik dan pada saat permainan raja gerakan Chello sudah mampu bekerja sama dengan teman temannya yang lain.

Selanjutnya Dara, motivasi Dara dalam mengetahui dan menggali macam-macam

gerak dasar sudah terlihat baik apalagi melalui permainan puzzle gerakan yang sudah dilakukan dan juga saat permainan gerak ikuti aku juga sudah tampak gerak dasar yang dilakukan sudah tampak baik berikutnya saat permainan robot bergerak misterius pun gerak dasar yang dilakukan melalui instruksi yang diberikan juga sangat baik dan yang terakhir saat permainan raja gerakan mulai dari gerak dasar, motivasi, dan kemauan untuk menang juga sudah terlihat sangat baik.

Kemudian Faiqa, Faiqa sudah mengetahui macam-macam gerak dasar yang ada pada permainan puzzle gerakan gerak dasar yang dilakukan Faiqa juga sudah tampak baik pada saat permainan gerak ikuti aku dan pada saat permainan robot bergerak misterius Faiqa mampu melakukan gerakan yang diinstruksikan dengan baik berikutnya saat permainan raja gerakan Faiqa mampu melakukan gerakan dengan baik dan kerja sama yang dilakukan juga tampak baik.

Selanjutnya Fathiya, Fathiya mampu melakukan gerak dasar dengan baik saat permainan gerak ikuti aku Fathiya juga mampu melakukan gerak dasar dengan sangat baik saat permainan robot bergerak misterius gerak dasarnya sangat matang dan mampu mendeskripsikan dengan baik sesuai dengan apa yang diinstruksikan dan juga saat permainan raja gerakan pun Fathiya tampak antusias dan bersemangat dalam permainan juga saat permainan puzzle gerakan sudah mengetahui macam-macam gerak dasar dengan baik.

Berikutnya Fazila sudah mengetahui macam-macam gerak dasar yang baik melalui permainan puzzle gerakan, berikutnya Fazila juga sudah mampu melakukan gerak dasar saat permainan gerak ikuti aku meski di awal sempat ada kebingungan dan kekeliruan dan berikutnya saat permainan ketiga atau permainan robot bergerak misterius Fazila mampu melakukan gerak dasar dengan baik sesuai instruksi serta saat permainan raja

gerakan sudah mampu bekerja sama, disiplin dalam gerakan dan mampu melakukan gerak dasar dengan baik.

Kemudian Ivander sudah mampu mengetahui macam-macam gerak dasar dalam pembelajaran PJOK, kemudian pada permainan kedua yaitu gerak ikuti aku Ivander sudah mampu melakukan gerak dasar dengan sangat baik dan juga efisien Ivander juga mampu melaksanakan apa yang diinstruksikan pada permainan robot bergerak misterius dengan baik, berikutnya pada permainan raja gerakan Ivander sudah mampu melakukan gerak dasar seperti berlari dan meloncat dengan baik juga sudah menunjukkan sikap antusias dan kerja sama yang baik dengan teman-temannya.

Pembelajaran PJOK seharusnya tidak hanya berorientasi pada pengetahuan kognitif semata, tetapi juga pada pembentukan keterampilan gerak dasar dan pembinaan karakter siswa. Dalam konteks ini, GBL tidak hanya meningkatkan kemampuan memahami konsep gerakan, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam hal sportivitas, kerja sama, kepemimpinan, dan kemandirian siswa. Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga menunjukkan perkembangan sikap sosial seperti sabar menunggu giliran, memberi semangat kepada teman, dan mengikuti aturan permainan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Games Based Learning terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK pada materi gerak dasar tersebut. baik dilihat dari sisi data statistik, teori pendidikan, maupun hasil observasi di lapangan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil kognitif siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi belajar, sikap sosial, dan kesenangan mereka dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Games Based Learning* (GBL) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan gerak dasar siswa pada materi gerak dasar tersebut di kelas IV. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi karena belajar melalui permainan yang menyenangkan dan bermakna. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif, sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, GBL efektif digunakan sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriyani, N., & Sugiyanto. (2021). Pengaruh Games Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 13(2), 88–96.

Sayuti S (2011) Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik-Motorik

Ramadhani, A. (2021). *Penerapan Games Based Learning dalam Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 245–256.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Sport Science*:

Jurnal Sain Olahraga Dan Pendidikan Jasmani, 20(2), 97-106.

Alfarisi, M. F., Bakhtiar, S., Asnaldi, A., & Wulandari, I. (2023). Profil Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Dan Objek Kontrol Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Balai-Balai Kota Padang Panjang. *Jurnal JPDO*, 6(2), 67-73.

Damrah, D. (2025). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SDN 22 Lubuk Minturun Kecamatan Koto Tangah. *Jurnal JPDO*, 8(6), 2605-2614.

Pamungkas, S. A., Damrah, D., Deswandi, D., & Sasmita, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis Multimedia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang. *Jurnal JPDO*, 5(7), 144-150.

Legianto, L., Damrah, D., Syahrastani, S., & Darni, D. (2022). Kebiasaan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal JPDO*, 5(6), 67-73.

Arisandi, Y., & Neldi, H. (2023). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. *Jurnal JPDO*, 6(1), 53-58.

Kinantan, K., & Neldi, H. (2025). Profil Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dan Objek Kontrol Siswa Sekolah Dasar Negeri 33 Koto Taratak Kecamatan Sutera Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal JPDO*, 8(10), 3081-3090.

Budiarjo, A., Bakhtiar, S., Emral, E., & Handayani, S. G. (2023). Karakteristik Kemampuan Koordinasi Gerak Siswa Sekolah Dasar Negeri 20 Padang

Laweh Kabupaten Sijunjung. *Jurnal JPDO*, 6(5), 147-153.

Pitnawati, & Damrah. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Progrsm Latihan Senam Semen Padang. *Junral MensSana*, Vol. 4 (1) 2019.

Suharsimi, Arikunto (2013:3) Definisi Penelitian Deskriptif dan Cakupan Fenomenanya.

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: Quantitative research approach*. Deepublish,

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016). Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.

Republik Indonesia (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 2896-2910.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.