

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 13 PASAMAN

Egi Halimah Putri¹, Friski Amra², Rika Sepriani³, Aldo Naza Putra⁴

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

egihalimahputri@gmail.com¹, frizkiamra@fik.unp.ac.id², rikasepriani@fik.unp.ac.id³,

aldonazaputra@fik.unp.ac.id⁴

Doi : <https://doi.org/10.24036/JPDO.9.2026.0247>

Kata Kunci : Metode Pembelajaran; PJOK; Berbasis Permainan; Motivasi Belajar; siswa;

Abstrak : Permasalahan penelitian ini adalah masih rendahnya tingkat motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran PJOK berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (experiment semu). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari s.d februari 2026 di SDN 13 Pasaman. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 37 orang siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, maka jumlah sampel penelitian adalah 37 orang siswa. Teknik analisis data menggunakan analysis statistic uji beda mean atau uji t. Hasil penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman dengan thitung 9,02 > ttabel1,68, Artinya Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, ada beberapa saran yang bisa diberikan, diantaranya, guru PJOK disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran karena terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti alat olahraga dan area bermain yang aman,

Keyowrds : *Influence, Games, Physical Education, Elementary School*

Abstract : The problem of this research is the low level of learning motivation of students in grades IV of SDN 13 Pasaman. The purpose of this study is to determine the effect of game-based PJOK learning methods on the learning motivation of students in grades IV of SDN 13 Pasaman. This type of research is a quasi-experimental research (quasi-experimental). This research was conducted in January to February 2026 at SDN 13 Pasaman. The population in this study were all students in grades IV totaling 37 students. The sampling technique used total sampling technique, so the number of research samples was 37 students. The data analysis technique used statistical analysis of mean difference test or t-test. The results of this study are: There is an effect of game-based PJOK learning methods on the learning motivation of students in grades IV of SDN 13 Pasaman with t count 9.02> t table 1.68, meaning that game-based PJOK learning methods are very effective in increasing student learning motivation in PJOK learning. Based on the research conclusions, several recommendations can be made. Among them, physical education teachers are advised to implement game-based learning methods in the learning process, as they have been proven to increase student motivation. Schools are expected to support the implementation of game-based learning methods by providing adequate facilities and infrastructure, such as sports equipment and safe play areas.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara umum yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani,

keterampilan fisik, keterampilan berfikir kritis, kematangan emosional, kecakapan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik siswa, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, disiplin, serta kerja sama tim.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran olahraga, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya minat siswa

Dalam mengikuti kegiatan olahraga serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kendala utama dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani adalah metode pembelajaran berbasis permainan. Dengan Metode permainan ini siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui permainan, siswa tidak hanya berolahraga tetapi juga merasakan kesenangan, tantangan, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratama (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar

siswa secara signifikan.

Di SDN 13 Pasaman, masih ditemukan permasalahan terkait rendahnya rasa semangat siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani. Beberapa siswa kurang aktif saat mengikuti kegiatan olahraga, bahkan ada yang merasa bosan atau enggan berpartisipasi.

Metode pembelajaran yang kurang bervariasi diduga menjadi salah satu penyebabnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya melalui metode pembelajaran olahraga berbasis permainan.

Metode pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan metode konvensional. Selain membuat siswa lebih aktif bergerak, metode ini juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Dalam konteks pendidikan jasmani, permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan konsep olahraga dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Metode pembelajaran berbasis permainan merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik,

Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga

terdapat nilai-nilai yang harus dipenuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan sesuatu hal yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial.

Adapun salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dalam pendidikan olahraga adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih giat dalam belajar dan lebih mudah mencapai tujuan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan lebih mudah bosan dan enggan belajar. namun, dalam kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang memiliki motivasi belajar PJOK yang rendah.

Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, materi pembelajaran yang kurang sesuai dengan minat siswa, dan lingkungan belajar yang kurang mendukung.

Pembelajaran pendidikan olahraga yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan observasi pengamatan yang dilakukan di SDN 13 Pasaman didapatkan ada 19 siswa kelas IVA diantaranya 7 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki dan 18 siswa kelas IVB diantaranya 7 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki,

dibeberapa setiap kelas IVA dan kelas IVB ada siswa yang kurang menarik dan kurang

aktif terhadap pembelajaran PJOK. Dengan demikian, metode pembelajaran PJOK berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 13 Pasaman khususnya pada kelas IVA dan IVB.

Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan juga selaras dengan perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar. Anak-anak pada usia ini lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat menyenangkan dan lebih mudah dipahami

Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran PJOK, siswa dapat belajar secara aktif, serta mengembangkan keterampilan motorik mereka dengan cara yang lebih alami dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, karena penelitian secara langsung memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian dan kemudian mengukur dampaknya melalui data numerik.

Menurut Sugiyono (2020), penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest yaitu penelitian yang memberikan tes awal sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir sesudah diberikan perlakuan (Ahyar et al., 2020). Berikut ini merupakan tabel One-Group Pretest-Posttest Design

Penelitian dilaksanakan di SDN 13 Pasaman, yang berlokasi di Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas dan kondisi siswa yang sesuai untuk penerapan metode

pembelajaran berbasis permainan.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah setelah seminar proposal disetujui, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga analisis data. Penetapan waktu juga menyesuaikan dengan kalender akademik dan kesediaan pihak sekolah (Arikunto, 2019).

Populasi Menurut Handayani (2020), Populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN 13 Pasaman yang berjumlah 37 siswa

Sampel menurut Sugiyono (2017:81) Sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini yaitu teknik total sampling yang artinya keseluruhan dari populasi dijadikan sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA dan IV B di SDN 13 Pasaman. Berjumlah 37 orang siswa

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar dan terdiri dari beberapa indikator.

Analisis data merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah penelitian karena dengan adanya analisis data hipotesis bisa diuji kebenarannya dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Data yang terkumpul dari tes awal dan tes akhir diamati dengan uji pengaruh analisis baik itu normalitas, uji homogenitas, dan uji t

HASIL

Berdasarkan penjelasan serta uraian yang

telah dikumpulkan sebelumnya, maka bab ini akan dilakukan analisis dan pembahasan yang telah diperoleh dalam penelitian ini. Adapun variabel dari bab sebelumnya yaitu :

metode pembelajaran PJOK berbasis permainan (X) dan motivasi belajar (Y). Hasil penelitian ini akan digambarkan sesuai dengan tujuan hipotesis yang di ajukan sebelumnya.

Dengan menggunakan kuesioner untuk melihat apakah terjadi peningkatan signifikan dari hasil latihan yang telah dilakukan. Rekap hasil penelitian dari pre test dan post test dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Rekap data hasil penelitian

No	Analisis	Pre test	Post test
1	Rata-rata (mean)	70,3	77,7
2	Standar deviasi	7,1	6,4
4	Nilai maksimum	89	93
5	Nilai minimum	55	63

Sumber : hasil penelitian

A. Hasil tes awal motivasi belajar siswa kelas IV A dan IV B SDN 13 Pasaman

Berdasarkan analisis data tes awal (pre-test) motivasi belajar dengan menggunakan kuesioner terhadap 37 orang siswa, maka dari 37 orang siswa yang dijadikan sebagai sampel diperoleh skor tertinggi = 89 dan skor terendah = 55. Kemudian diperoleh standar deviasi = 7,1 dan skor rata-rata = 70,3. distribusi frekuensi hasil data awal (pre-test) dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1. Distribusi frekuensi hasil Pre-test

No	Kelas Interval	Pre-test		Kriteria
		Absolut (Fa)	Relatif (%)	
1	>86	2	5.4	Baik sekali
2	78-85	3	8.1	Baik
3	70-77	12	32.4	Sedang
4	62-69	18	48.6	Kurang
5	< 61	2	5.4	Kurang sekali
Jumlah		37	100	

Sumber : hasil penelitian

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman, dari data pre-test, 2 orang (5,4%) siswa yang memiliki motivasi belajar pada kelas interval >86, berada pada kategori baik sekali.

3 orang (8,1%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval 78-85, berada pada kategori baik. 12 orang (32,4%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval 70-77, berada pada kategori sedang. 18 orang (48,6%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval 62-69,

berada pada kategori kurang. 2 orang (5,5%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval <61, berada pada kategori kurang sekali. Dari analisis data yang dilakukan diperoleh skor rata-rata motivasi sebesar 70,3. Dapat disimpulkan motivasi belajar (pre-test) siswa kelas IV SDN 13 Pasaman berada pada kategori sedang.

B. Hasil tes akhir motivasi belajar siswa kelas IV A dan IV B SDN 13 Pasaman

Berdasarkan analisis data tes akhir (post-test) motivasi belajar dengan menggunakan kuesioner terhadap 37 orang siswa, maka dari 37 orang siswa yang dijadikan sebagai sampel diperoleh skor tertinggi = 93 dan skor terendah = 63. Kemudian diperoleh standar deviasi = 6,4 dan skor rata-rata = 77,7. distribusi frekuensi hasil data akhir (post-test) dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 2. Distribusi frekuensi hasil Post-test

No	Kelas Interval	Pre-test		Kriteria
		Absolut (Fa)	Relatif (%)	
1	>86	5	13.5	Baik sekali
2	78-85	14	37.8	Baik
3	70-77	15	40.5	Sedang
4	62-69	3	8.1	Kurang
5	< 61	0	0.0	Kurang sekali
Jumlah		37	100	

Sumber : hasil penelitian

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman, dari data

post-test, 5 orang (13,5%) siswa yang memiliki motivasi belajar pada kelas interval >86, berada pada kategori baik sekali.

14 orang (37,8%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval 78-85, berada pada kategori baik. 15 orang (40,5%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval 70-77, berada pada kategori sedang. 3 orang (8,1%) siswa memiliki skor motivasi belajar pada kelas interval 62-69, berada pada kategori kurang.

Dari analisis data yang dilakukan diperoleh skor rata-rata motivasi sebesar 77,7. Dapat disimpulkan motivasi belajar (post-test) siswa kelas IV SDN 13 Pasaman berada pada kategori baik.

C. Pengujian prasyarata analisis

Hipotesis penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis uji t. Sebelum dilakukan analisis uji t, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas masing-masing dari variabel. Uji normalitas data dari variabel-variabel dilakukan dengan menggunakan uji liliefors, yaitu uji normalitas selebaran data.

Tabel 3. Uji normalitas motivasi belajar siswa

No	Variabel	N	Lo	Lt	Distribusi
1	Motivasi belajar siswa (pre-test)	37	0,113	145	Normal
2	Motivasi belajar siswa (post-test)	37	0,086	145	Normal

Sumber : hasil penelitian

Berdasarkan tabel 4 rangkuman hasil analisis uji liliefors tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas untuk data awal (pre-test) Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman diperoleh skor $L_o = 0,113$ dengan $n = 37$,

dan L_t pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh 0,145 yang lebih besar dari pada L_o . Sehingga dapat disimpulkan bahwa

data tes awal (pre-test) motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Begitu juga dengan data akhir (post-test) motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman diperoleh skor $Lo = 0,086$ dengan $n = 37$, dan Lt pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $0,145$ yang lebih besar dari pada Lo .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman berasal dari populasi yang berdistribusi normal

D. Pengujian hipotesis

Hipotesis yang diajukan adalah “terdapat pengaruh Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman”. Berdasarkan analisis komparasi dengan rumus uji beda mean (uji t) yang dilakukan maka diperoleh hasil analisis uji beda mean (uji t) sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi frekuensi hasil Post-test

Variabel		Rata-rata	N	thitung	ttabel	Keterangan
Motivasi belajar siswa	Data awal (pre-test)	70,3	37	9,02	1,68	Signifikan
	Data akhir (post-test)	77,7				

Sumber : hasil penelitian

Hasil analisis Uji beda t tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman dimana rata-rata motivasi belajar siswa (pre-test) adalah sebesar $70,3$

Dan rata-rata data akhir (post-test) motivasi belajar siswa sebesar $77,7$. Hal ini juga didasari atas hasil analisis uji t, dimana diperoleh $th = 9,02 > tt = 1,68$ pada taraf

signifikansi $\alpha = 0,05$.

Dengan demikian H_a (hipotesis) diterima sedangkan H_o ditolak. Kesimpulannya, bahwa terdapat pengaruh Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman.

PEMBAHASAN

Pada sub bab ini akan dibahas hasil penelitian yang telah dilakukan dimana dalam penelitian terlebih dahulu diambil data awal (pre test) motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman,

setelah dilakukan pre test maka dilakukan perlakuan latihan selama beberapa kali pertemuan dimana setelah selesai melakukan perlakuan latihan selama beberapa kali pertemuan dilakukanlah pengambilan data akhir (post test) motivasi belajar siswa kelas IV. SDN 13 Pasaman. Hasil analisis akan dibahas sebagai berikut.

Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa berdasarkan hasil perhitungan data pre test dan post test dengan menggunakan pendekatan statistik uji-t Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman



Gambar 1. foto penjelasan pengisian

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Dengan $thitung = 9,02$ sedangkan $ttabel$ sebesar $1,68$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n - 1 = 11$, maka $thitung > ttabel$ ($9,02 > 1,68$). Dengan kata lain hipotesis penelitian yang diajukan secara signifikan teruji

kebenarannya.

Artinya semakin seringnya seorang pemain sepakbola melakukan Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan, maka akan semakin baik juga motivasi belajar siswa pemain tersebut.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahmawati 2022 dari universitas searang yang berjudul "*efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di SD negeri 3 Semarang*".

Dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 30%, yang diuku melalui peningkatkan nilai rata-rata ulangan harian

Selain itu terdapat peningkatkan motivasi belajar sebesar 35% yang ditandai dengan antusias siswa mengikuti pembelajaran, keterlibatan dalam tugas dan peningkatan disiplin belajar

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi setelah penerapan metode pembelajaran PJOK berbasis permainan dapat dijelaskan karena karakteristik permainan yang sesuai dengan dunia anak-anak sekolah dasar.

Melalui aktivitas bermain, siswa merasa lebih bebas mengekspresikan diri, lebih bersemangat mengikuti kegiatan, serta tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti instruksi guru dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran PJOK.



Gambar 2. pelaksanaan tes

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Interaksi sosial yang terjalin selama permainan dapat menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, serta semangat berkompetisi secara sehat.

Faktor-faktor tersebut secara tidak langsung berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa karena mereka merasa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan gerak dan kebugaran jasmani siswa, tetapi juga mampu memberikan dampak positif terhadap aspek afektif, khususnya motivasi belajar.

Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih mudah menerima materi yang diberikan, serta menunjukkan sikap yang positif terhadap proses belajar di sekolah.

Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pendapat bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan unsur kesenangan akan menghasilkan

keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.



Gambar 3. pelaksanaan tes

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Semakin sering guru menerapkan metode pembelajaran PJOK berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa, maka semakin besar peluang meningkatnya motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, guru PJOK disarankan untuk terus mengembangkan berbagai variasi permainan edukatif yang menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab terdahulu dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: Terdapat pengaruh Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 13 Pasaman dengan thitung $9,02 > t_{tabel} 1,68$, Artinya Metode pembelajaran PJOK berbasis permainan memiliki pengaruh terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, S. (2019). Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan: Inovasi Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan dalam Pendidikan Jasmani. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian:

Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

- Asrul, M. (2021). Model Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Ayu, R., & Sugito. (2020). Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 55–62.
- Fitriyah, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Hasil Belajar Penjas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 7(1), 10–19.
- Hidayat, D. (2022). Psikologi Belajar: Pendekatan Kontemporer untuk Anak Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, E. (2021). Aktivitas Fisik dalam Pembelajaran PJOK. Jakarta: Media Sains Nusantara.
- Kurniawan, R. (2021). Evaluasi Pembelajaran PJOK Berbasis Game untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 77–84.
- Lestari, Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Interaktif di Era Digital. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2020). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2023). Strategi Pembelajaran Menyenangkan di Era Merdeka Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Nopriyanto, A. (2022). Penerapan Game Edukatif dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 123–131.
- Nugroho, B. S. (2020). Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kurikulum Merdeka. Surabaya: Literasi Nusantara.
- Nurjanah, L. (2020). Hubungan antara Motivasi dan Aktivitas Belajar PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani*

- Indonesia, 5(2), 89–95.
- Prasetyo, R. (2022). *Metode Pembelajaran dalam PJOK*. Surabaya: Pena Edukasi.
- Prasetyo, R. (2023). *Motivasi Belajar Siswa dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Prenada Media.
- Prasetyo, R. (2024). *Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, N. (2021). *Pembelajaran Berbasis Permainan*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, N. (2022). *Motivasi dan Strategi Pembelajaran Siswa*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rahmawati, N. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Media Edukasi.
- Ramadhani, S. (2021). Analisis Motivasi Belajar dalam Pembelajaran PJOK di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 43–50.
- Rijal, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 56–63.
- Rusdi, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, D. (2023). *Penggunaan Media dan Metode Inovatif dalam Pembelajaran PJOK*. Semarang: Widya Karya.
- Santoso, D. (2024). *Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Saputra, W. (2024). *Desain Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Suryani, T. (2021). *Teori dan Praktik Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutrisno, H. (2022). *Psikologi Pendidikan untuk Anak Usia Sekolah*. Malang: Literasi Nusantara.
- Suprijono, A. (2020). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibowo, A. (2018). *Model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Kencana.
- Widiastuti, A. (2021). *Penerapan Game dalam Pembelajaran PJOK*. Bandung: Pustaka Sinar Harapan.
- Widiastuti, A. (2023). *Metode Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastuti, A. (2024). *Evaluasi Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*. Bandung: Mitra Cendekia.
- Zaini, M., & Khoiri, A. (2019). *Model Pembelajaran Aktif dan Kreatif*. Surabaya: Pena Semesta.
- Zulkifli, A. (2022). *Pembelajaran Inovatif untuk Generasi Z*. Yogyakarta: Deepublish.
- Romlah, S., Nugraha, N., Nurjanah, S., & Setiawan, W. (2019). Analisis motivasi belajar siswa SD Albarokah 448 Bandung dengan menggunakan media ICT berbasis for VBA Excel pada materi garis bilangan. Bandung: Cendikia.