

**PENERAPAN *GAMES BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PJOK
(GERAK DASAR) SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR ISLAM
UNGGUL TAHFIDZ MIFTAHUL HUDA KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Pendidikan Jasmani
Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang*



**Anugrah Anang Wijaya
21086013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLARAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

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

NAMA : Anugrah Anang Wijaya

NIM : 21086013

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

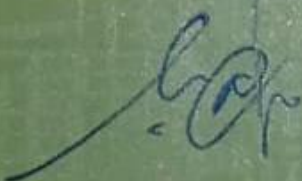
Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

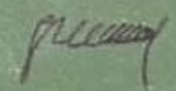
Padang, Agustus 2025

Disetujui Oleh :

Ketua Departemen Pendidikan
Olahraga/Prodi Penjaskesrek


Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd
NIP. 198909012018031001

Pembimbing


Prof. Dr. Damrah, M.Pd
NIP.196106071988031001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

“Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi”

Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Padang

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

Nama : Anugrah Anang Wijaya

NIM : 21086013

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

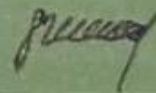
Padang, Agustus 2025

Tim penguji

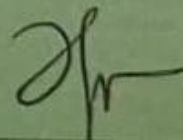
Nama:

Tanda tangan

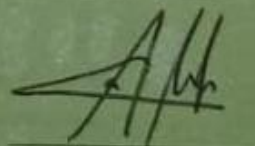
1. Ketua : 1. Prof. Dr. Damrah, M.Pd



2. Anggota : 2. Prof. Dr. Hendri Neldi, M.Kes., AIFO



3. Anggota : 3. Dr. Sri Gusti Handayani, S.Pd., M.Pd



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Penerapan *Games Based Learning* Pada Pembelajaran PJOK (Gerak Dasar) Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang”.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain sesuai norma dan hukum yang berlaku.



ABSTRAK

Anugrah Anang Wijaya, (2025), Penerapan Games Based Learning Pada Pembelajaran PJOK (Gerak Dasar) Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang.

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 pembelajaran gerak nonlokomotor.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) gerak dasar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK yang masih didominasi metode ceramah.

Penelitian ini menggunakan 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. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Sampel terdiri dari 14 siswa kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan gerak dasar siswa kelas IV melalui *games based learning* yang sudah dilakukan seperti pada permainan puzzle gerakan siswa kelas IV tersebut sudah mampu mengetahui dan juga membedakan macam-macam gerak dasar yang ada, juga pada permainan gerak ikuti aku dan robot bergerak misterius peserta didik mampu melakukan apa yang diinstruksikan dengan baik, dan pada permainan raja gerakan siswa kelas IV sudah mampu melakukan gerak dasar lari dan loncat dengan baik.

Kesimpulannya, penerapan metode *Games Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa pada pembelajaran PJOK khususnya gerak dasar siswa kelas IV. Model ini selaras dengan prinsip pembelajaran aktif Kurikulum Merdeka dan disarankan untuk diterapkan oleh guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini.

Dengan penuh rasa syukur penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Games Based Learning Pada Pembelajaran PJOK (Gerak Dasar) Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang”. Tak lupa, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kepada kepala keluarga yang tak lelah mencari nafkah untukku, Bapak Sasman Jayadi. Terima kasih atas lautan yang diselami demi mencari timah, melawan panas teriknya matahari yang api di siang hari, setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan, dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan juga mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan meski tak sempat mengecap manisnya bangku perkuliahan ayahku. Adalah panutanku yang tak Lelah memberikan nasihat, semangat, dan doa yang tiada putus. Terima kasih ayahku.
2. Kepada pintu surgaku yang tak pernah lelah mendoakanku, Ibu Erni Yusnita. Terima kasih atas bimbingan, nasehat, semangat, ridho, perhatian, kasih

sayang dan doa yang selalu terselip di setiap sholatnya demi keberhasilan penulis menjadi sarjana maaf atas kalung yang dijual demi membayar uang kuliahku suatu saat anakmu ini akan menggantinya dengan yang baru terima kasih ibuku atas setiap tetes keringat, pengorbanan, perasaan kasih dan sayang serta hangat. Terima kasih telah menjadi ibuku.

3. Kepada kakakku, Dova Okta sari, yang selalu membuat penulis termotivasi untuk terus belajar menjadi sosok yang baik dan dapat memberikan pengaruh positif. Terimakasih juga karena selalu memberi semangat dan support untuk penulis agar selalu kuat dalam menghadapi dunia. Terima kasih telah menjadi anak pertama yang kuat yang selalu semangat dan menjadi panutan bagi adik-adiknya. Terima kasih kakakku.
4. Kepada Abangku idolaku yang selalu menjadi panutanku meski tak sempat mengencap manisnya bangku perkuliahan penulis belajar banyak darimu, Erixsyah Putra, terima kasih atas arahan, motivasi, pelajaran, dan juga nasihat agar penulis menjadi pribadi yang lebih baik, mampu memahami makna hidup dan menjadi seorang adik yang bisa membanggakan. Terima kasih abangku.
5. Kepada adikku, Avando Alfa Rezy terima kasih meski tak banyak bicara tapi kehadiranmu sangat membantu penulis, menghibur penulis dalam menyelesaikan skripsi ini terima kasih adikku.
6. Kepada Alm. Kakek Hasanudin, Alm. Kakek Wasin, Alm. Nenek Uniah. dan Nenek Nurma. Maafkan penulis yang belum bisa mewujudkan cita cita kalian yang ingin melihat penulis menjadi sarjana tapi penulis yakin kalian pasti bangga melihat cucu nya sudah bisa dan sampai pada tahap ini. Teruntuk Nenek Nurma terima kasih sudah memberikan nasihat, pelajaran yang berharga kepada cucumu, terima kasih atas doa yang sering engkau selipkan di

setiap sholatmu terima kasih nenekku.

7. Kepada sanak family penulis paman, bibik, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terima kasih karena sudah mendukung penulis baik itu nasihat, pelajaran, moril, maupun pembelajaran berharga. Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih.
8. Kepada Ir. Krismadinata, S.T.,M.T.,Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama perkuliahan.
9. Bapak Prof. Dr. Nurul Ihsan, M.Pd selaku dekan fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dan selaku dosen penguji, yang telah memberikan fasilitas, kesempatan pada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan melakukan penelitian serta bimbingan dan arahan selama masa studi serta telah bersedia memberikan saran dan kritikan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
10. Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M. Pd selaku ketua departemen Pendidikan olahraga yang telah memberikan bantuan administrasi dan konsultasi serta izin untuk melakukan penelitian ini.
11. Bapak Prof. Dr. Damrah, M.Pd, selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penasihat akademik (PA) yang telah memberikan arahan, dukungan, motivasi, kesabaran, nasihat dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama menyusun skripsi ini serta rela meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran sehingga skripsi ini dapat disusun dengan baik.
12. Bapak Prof. Dr. Hendri Neldi, M.Kes., AIFO, selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan, dan arahan selama masa studi serta telah bersedia memberikan masukan, dan saran, serta kritikan yang membangun untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

13. Ibuk Sri Gusti Handayani, S.Pd., M.Pd, selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa penyusunan skripsi dan selama masa studi serta telah bersedia memberikan masukan dan juga saran, maupun kritikan yang membangun sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Kepada sahabatku, Firman Hadi, Rijal Hadi Kurniawan, Tevan Nugroho, dan Herkolis Eko Purnomo yang selalu memberi dukungan dan ide-ide positif, memotivasi tidak sungkan berbagi entah itu makanan, nasihat, dan dukungan yang selalu ada di saat suka maupun duka penulis alami, Terima kasih sahabat-sahabatku.
15. Terima kasih kepada sepupuku, kakakku, adikku yang tak Lelah menasehati, mengarahkan, dan memberikan dukungan kepadaku, M.Iqbal Manur Putra, Ahmad Wahyu, M.Bagas Julianto, Amelia Lestari, Suci Rusma Sari, Elta Intan Putri, Fadly Jorgiawan Pratama, Nadya Alicia Putri, Novita Azhari, Reni Putriani, Gita Julianti, Nabil Muhammad, Barok, dan Nisa terimakasih atas dukungan, support, dan nasihatnya.
16. Terima kasih kepada Abi selaku ketua Yayasan, Umi selaku kepala sekolah, Ustadz dan ustadzah, yang telah memberikan izin, arahan, bantuan saat proses penelitian, Kepada Pak moh dan ibu yang selalu memasak di kantin terima kasih karena sudah rela membantu dan memasak masakan rumahan yang membuat rindu akan masakan ibu di rumah sedikit terobati.
17. Terima kasih kepada teman teman kampus mengajar Angkatan 8 SD IUT Miftahul Huda Kota Padang, Muhammad Danil, Yomil Jumita, dan juga Rahma Sari Siregar yang sudah memberikan support, nasihat, dan juga semangat untuk penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

18. Kepada seluruh siswa terkhususnya siswa kelas IV SD IUT Miftahul Huda Kota Padang yang telah bersedia menjadi sampel penulis membantu penulis atau ustadz menyelesaikan proses penelitian.
19. Kepada teman-teman seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan, bimbingan, serta pengalaman yang kita lalui selama 4 tahun terakhir ini penulis sangat bersyukur karena dapat bertemu dan kenal kalian, semoga pertemanan kita selalu terjaga walaupun kita berjauhan suatu saat nanti.
20. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, dengan NIM 21332047 yaitu Syarifah Azhari Terima kasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Yang selalu mendukung, menemani, serta menghibur penulis dalam kesedihan, mendengarkan keluhan dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah, untuk bisa, untuk berusaha, untuk berdoa, hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
21. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Anugrah Anang Wijaya. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, selalu pantang menyerah dan mengingat orang tua, yang selalu merasa bisa atau tidaknya menyelesaikan skripsi ini karena memang pada saat penulisan ini banyak sekali masalah yang datang mulai dari masalah keluarga, masalah pribadi namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Kamu kuat, kamu hebat, kamu pantas mendapatkan penghargaan atas usaha, doa dan kerja kerasmu dan tentunya dengan diiringi

doa dari orang-orang tersayangmu.

Terima kasih kepada semua pihak-pihak Atas bantuan, arahan dan bimbingan selama ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Padang, Agustus 2025

Anugrah Anang Wijaya

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	7
1. Konsep Pembelajaran Gerak Dasar	7
2. Metode Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (GBL).....	17
3. Peran GBL dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa	21
4. Kurikulum Merdeka dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PJOK.....	26
5. Teori Belajar yang Mendukung Penerapan GBL	30
6. Metode <i>Games Based Learning</i> atau Permainan Kecil yang Digunakan.....	32
B. Kerangka Konseptual	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data	36

E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Temuan Kegiatan Pembelajaran PJOK di SD Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang	2
Tabel 2. Daftar Siswa Kelas IV	36
Tabel 3. Kegiatan pendahuluan.....	43
Tabel 4. Kegiatan inti.....	46
Tabel 5. Kegiatan penutup	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka konseptual	34
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Konsep Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> Gerak Dasar	62
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	69
Lampiran 3. Surat izin dari Fakultas	71
Lampiran 4. Surat Selesai Penelitian	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

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 non lokomotor, guru masih menggunakan metode yang monoton atau metode ceramah sehingga motivasi, keterlibatan dan capaian pembelajaran anak pada materi gerak nonlokomotor 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, 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, seperti keterbatasan pengetahuan tentang model GBL, minimnya media pembelajaran, motivasi belajar dan rendahnya partisipasi aktif siswa.

Berikut adalah data observasi yang berhasil dihimpun :

Tabel 1. Temuan Kegiatan Pembelajaran PJOK di SD Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang

No	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi	Keterangan
1	Metode Pembelajaran	Dominan ceramah dan perintah instruksional	Belum menggunakan model permainan (GBL)
2	Keterlibatan Aktif Siswa	45% siswa pasif dalam mengikuti kegiatan PJOK	Kurang variasi aktivitas, hanya dilakukan oleh beberapa siswa
4	Motivasi Siswa dalam PJOK	Siswa cenderung kurang termotivasi dan kurang antusias	Pembelajaran bersifat rutin dan tidak variatif
5	Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka	Belum optimal dalam menumbuhkan kompetensi 4C	Tidak terdapat aktivitas kolaboratif berbasis permainan

Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peluang besar untuk memanfaatkan GBL dalam pembelajaran PJOK, realisasi di lapangan masih menghadapi banyak hambatan. Hal ini memperkuat urgensi dilakukannya penelitian yang berfokus pada penerapan metode pembelajaran berbasis permainan.

Fitriyani dan Sugiyanto (2021) dalam penelitiannya menekankan bahwa GBL dalam gerak dasar tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan minat belajar secara signifikan. Hal senada dikemukakan oleh Ramadhani (2021) yang menyatakan bahwa GBL dapat membentuk karakter positif siswa melalui aktivitas permainan yang terstruktur dan terarah. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengkaji lebih lanjut penerapan metode ini dalam konteks sekolah dasar Islam unggul yang memiliki visi pendidikan integratif antara 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran PJOK di SD IUT Miftahul Huda Kota Padang, yaitu :

1. Metode pembelajaran PJOK masih monoton atau masih menggunakan metode lama

2. Belum diterapkannya model *Games Based Learning* (GBL)
3. Kurikulum Merdeka belum diimplementasikan secara utuh pada mata pelajaran PJOK khususnya pada gerak dasar siswa kelas IV

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka ruang lingkup masalah dibatasi sebagai berikut:

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah total sebanyak 14 orang.
2. Fokus penelitian diarahkan pada penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PJOK pada gerak dasar siswa kelas IV
3. Aspek pembelajaran yang dikaji mencakup aktivitas motorik dalam bentuk permainan edukatif, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta pengembangan nilai-nilai karakter melalui pendekatan GBL.
4. Waktu penelitian dilakukan selama semester ganjil 2024/2025.
5. Ruang lingkup materi PJOK dibatasi pada tema dan aktivitas yang memungkinkan penerapan GBL, seperti aktivitas permainan yang mendukung kerja sama, koordinasi gerak, sportivitas, dan tanggung jawab.
6. Cakupan evaluasi hanya melibatkan aspek keterlibatan aktif (partisipasi), sikap dalam bermain (afektif), serta penguasaan konsep dasar permainan yang disampaikan melalui pendekatan GBL.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana penerapan metode *Games Based Learning* (GBL) kelas IV SD Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang dalam pembelajaran gerak dasar siswa kelas IV?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PJOK pada materi gerak dasar siswa kelas IV SD Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang.
2. Menganalisis peningkatan motivasi siswa setelah diterapkannya metode GBL dalam pembelajaran PJOK materi gerak dasar pada siswa kelas IV di SD Islam Unggul Tahfidz Miftahul Huda Kota Padang.
3. Mengidentifikasi dampak penerapan GBL terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan literatur terkait metode pembelajaran inovatif dalam PJOK, serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terutama materi gerak dasar. Menurut Hamzah (2022), penelitian

dalam bidang inovasi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pendidikan di berbagai jenjang sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Guru:** Memberikan referensi metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mengajar PJOK guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
- b. **Bagi Siswa:** Membantu meningkatkan pengalaman belajar PJOK yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian oleh Fitri (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat sebesar 30% setelah penerapan metode pembelajaran berbasis permainan.
- c. **Bagi Sekolah:** Menjadi bahan evaluasi dalam mengembangkan kurikulum serta metode pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan inovatif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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.

B. Saran

1. Bagi Guru:

Guru disarankan untuk menggunakan pendekatan *Games Based Learning* sebagai variasi dalam pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan aktivitas fisik seperti gerak nonlokomotor. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

2. Bagi Siswa:

Siswa diharapkan lebih aktif, semangat, dan terbuka dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif. Sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab yang tumbuh dalam pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat karakter siswa secara menyeluruh.

3. Bagi Sekolah:

Sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan ruang yang mendukung pelaksanaan *Games Based Learning*. Selain itu, pelatihan guru mengenai model pembelajaran aktif seperti GBL juga perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menjangkau lebih banyak subjek, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mata pelajaran lain, untuk memperkaya pemahaman mengenai efektivitas Games Based Learning dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
- Anderson, J. R. (1983). *The Architecture of Cognition*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). *Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective*. Handbook of self-determination research, 3–33.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference, 9–15.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Fitri, R. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–41.
- 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
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gurung, R. A. R. (2011). *Health Psychology: A Cultural Approach*. Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Hamzah. (2022). Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(1), 55–64.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prastowo, A. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Ramadhani, A. (2021). Penerapan Games Based Learning dalam Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 245–256.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sang, I. G. (2013). *Permainan Tradisional dalam Pengembangan Motorik Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Smilkstein, R. (2010). *We're Born to Learn: Using the Brain's Natural Learning Process to Create Curriculum for Today's Students*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.