



Pengaruh *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Peningkatan Minat Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dhea Anjani Pamungkas¹, Risma², Asep Ridwan Kurniawan³, Sri Maryati⁴
Pendidikan Jasmani, Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia

Email: dhea_anjani@student.unigal.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Game-Based Learning (GBL) on increasing students' interest in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) for Elementary School Students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design (quasi-experimental) one group pretest-posttest. The subjects of the study consisted of 20 fifth grade students of SDN 1 Gardujaya who were selected using a purposive sampling technique, namely the selection of samples based on certain considerations according to research needs. The instrument used to measure learning interest was a student learning interest questionnaire adapted from Supriyadi's research (2007). As for data analysis, the pilot simple t test was used with the help of the SPSS 25 application. The results of this study showed that the average score of students' interest after following the learning process using the game base learning model increased significantly compared to before. The results of the significance test analysis showed that the significance value of 0.000 was smaller than the lower limit of 0.05, so it can be concluded that the game base learning model can increase students' interest in PJOK in Elementary Schools.

Keywords: Elementary school, Game-Based Learning, Learning Methods, Physical Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Game-Based Learning (GBL) terhadap peningkatan minat siswa pada pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Siswa Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SDN 1 Gardujaya sebanyak 20 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar berupa angket minat belajar siswa yang diadaptasi dari penelitian Supriyadi (2007). Adapun untuk analisis data menggunakan uji t pired simple t test dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil rata-rata skor minat siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model game base learning meningkat secara nyata dibandingkan sebelumnya. Adapun hasil analisis uji signifikansi diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari batas bawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa model game base learning dapat meningkatkan minat siswa pada PJOK di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Game Base Learning, Model pembelajaran, PJOK, Sekolah Dasar.

Cara sitasi:

Pamungkas, D. A. Dkk (2022). Pengaruh *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Peningkatan Minat Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Keolahragaan*, 8(3), 179-188

Sejarah Artikel:

Dikirim Juli 2022, Direvisi Oktober 2022, Diterima Desember 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. PJOK tidak terfokus hanya pada penguatan fisik saja, melainkan pada pembentukan sikap serta keterampilan sosial. Meskipun begitu, fakta di lapangan mengindikasikan bahwa mata pelajaran atau pelajaran PJOK masih sering diabaikan, baik oleh para peserta didik maupun sebagian dari pengajarnya.

Minat yang ditunjukkan para siswa pada pelajaran PJOK cenderung rendah, terutama pada tingkat sekolah dasar (Slameto, 2010). Kurangnya minat di kalangan siswa dapat dikaitkan dengan strategi pengajaran yang tidak progresif. Banyak anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif, penuh semangat, dan cepat kehilangan perhatian. Anak-anak yang berada dalam rentang usia 7 hingga 11 tahun sedang berada pada fase operasi konkret, yang mengindikasikan bahwa mereka belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret melalui aktivitas langsung dan permainan (Papalia et al., 2008). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik seperti *game based learning* harus diterapkan dalam pengajaran PJOK.

Game Based Learning (GBL) adalah metode pengajaran yang mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan elemen permainan (JIPSOS, 2024). Prensky (2001) mendefinisikan GBL sebagai pendekatan pendidikan di mana mekanika berbasis permainan diterapkan untuk mendorong partisipasi aktif dan terlibat siswa sepanjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Gardujaya, pada pelajaran Olahraga di kelas V, siswa lebih cenderung untuk tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan di dalam kelas. Dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada siswa dan mendorong pembelajaran kreatif serta menyenangkan, penerapan *game based learning* menjadi sangat relevan. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berdampak positif terhadap minat siswa melainkan juga memberikan pengalaman belajar yang mendalam (Tabriji, 2024). Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk menganalisis dampak *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak *game-based learning* (GBL) terhadap peningkatan minat siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Sementara itu, manfaat teoritis dari penelitian ini meliputi (1) memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan olahraga. (2) Mengembangkan wawasan akademik mengenai strategi pembelajaran yang menarik dan dinamis. Adapun Manfaat Praktisnya (1) Berkolaborasi dengan guru olahraga dalam menciptakan strategi pengajaran yang lebih menarik guna meningkatkan semangat belajar siswa. (2) Memberikan panduan kepada sekolah tentang cara menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum olahraga. (3) Mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran olahraga.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Muhammad Asrul (2020) dalam tesisnya berjudul "Pengaruh permainan *online* pada minat belajar pada siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. " Studi ini bertujuan untuk menentukan hubungan antara keterlibatan siswa dalam permainan *online* dan minat mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, nilai jumlah R adalah 0,659 nilai yang melebihi R Tabel 0,248 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara permainan daring dan minat belajar siswa. Tingkat pengaruh adalah 29,1%, dengan sisa 70,9% dipengaruhi oleh elemen eksternal yang tidak diteliti.

Dalam belajar, minat siswa terhadap pengetahuan adalah kunci yang memengaruhi pencapaian tujuan akademik (Aulia et al., 2023). Siswa dengan rasa ingin tahu yang kuat

akan lebih terlibat, aktif, dan lebih memahami pembelajaran. Sebaliknya, ketidaktertarikan dapat menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, bosan dengan cepat, dan kurang terdorong guna melibatkan diri dalam pembelajaran, bahkan dalam mata pelajaran PJOK (Apriani et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan inovatif yang menggabungkan aspek permainan menjadi tugas-tugas pendidikan. Ini selaras dengan keyakinan bahwa murid lebih terlibat dan partisipatif ketika perjalanan pendidikan disusun sebagai tugas yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan terkait olahraga yang berkaitan dengan topik PJOK, maka dikemukakan hipotesis yaitu adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*/GBL) dengan peningkatan minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, *game-based learning* diyakini mampu meningkatkan minat, partisipasi aktif, serta semangat belajar siswa dalam proses Pembelajaran PJOK (Wibawa, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Desain yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, di mana satu kelompok subjek diberikan perlakuan, dengan pengukuran dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Tujuan dari desain ini adalah untuk menilai perubahan tingkat minat subjek setelah penerapan model pembelajaran berbasis game dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yang termasuk dalam kategori eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Dalam desain ini, penelitian hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa ada kelompok kontrol untuk perbandingan. Kelompok tersebut akan menjalani tes awal (*pretest*) untuk mengukur minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model *game-based learning*, dan akhirnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi sejauh mana model pembelajaran *game-based learning* efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Walaupun tanpa kelompok kontrol, desain ini tetap dapat menunjukkan adanya perubahan atau pengaruh yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas V SDN 1 Gardujaya. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan khusus yang relevan dengan tujuan penelitian. Kelas V dipilih sebagai sampel karena siswa pada jenjang ini dinilai telah memiliki tingkat kematangan belajar yang cukup serta mampu mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan pendekatan *game-based learning* secara aktif.

Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengukur minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan merupakan adaptasi dari angket yang dikembangkan oleh Supriyadi dalam penelitiannya yang berjudul *Survei Minat Siswa Terhadap Pelajaran Pendidikan Jasmani Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Magelang* yang dilakukan pada tahun 2007. Angket ini berisi sejumlah pernyataan yang mengadopsi skala Likert dengan 4 pilihan jawaban dan telah melalui tahap validasi oleh para ahli serta uji coba untuk memastikan keabsahan dan konsistensinya. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung sebagai data pendukung. Angket ini bertujuan untuk menilai tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Penyusunan angket ini mengacu pada indikator minat belajar menurut teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dijelaskan oleh Keller. Setiap indikator diwakili oleh beberapa pernyataan yang dinilai dengan skala Likert 4 poin.

Dalam studi ini, data dikumpulkan menggunakan angket atau kuesioner, yang dianggap sebagai salah satu metode yang efisien untuk menilai pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap minat siswa dalam mata pelajaran olahraga. Dalam metode ini, siswa diberikan serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menilai tingkat minat mereka sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis permainan. Pertanyaan dalam kuesioner yang diterapkan untuk menilai berbagai aspek minat, seperti tingkat kesenangan dan keterlibatan siswa selama kegiatan olahraga. Di samping itu, kuesioner juga bisa mencakup pertanyaan terbuka yang memungkinkan para siswa untuk memberikan justifikasi secara lebih detail mengenai dampak dari pembelajaran berbasis permainan terhadap minat mereka. Dengan memanfaatkan angket atau kuesioner, peneliti dapat menghimpun data dari sejumlah besar siswa dengan efisien dan menganalisis perubahan minat yang terjadi seiring dengan penerapan metode pembelajaran ini. Metode ini dipilih karena mampu memberikan informasi yang relevan dan menyeluruh mengenai dampak pembelajaran dalam konteks pelajaran olahraga, minat siswa dievaluasi dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan.

Untuk menganalisis data, dilakukan uji Paired Sample T Test. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara dua kondisi yang diukur pada kelompok yang sama. Uji ini dipilih karena data yang dianalisis berasal dari subjek yang serupa, sehingga memungkinkan kita untuk mengidentifikasi perbedaan yang ada perubahan yang terjadi secara lebih akurat. Proses analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS, yang sangat membantu dalam menghitung dan menampilkan hasil uji statistik secara otomatis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, disajikan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 1 Gardujaya pada kelas V terkait pengaruh game-based learning terhadap minat siswa dalam pembelajaran PJOK. Data yang digunakan diperoleh melalui angket yang mengukur minat belajar siswa, yang dibagikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Instrumen angket yang digunakan merupakan adaptasi dari penelitian terdahulu yang telah terbukti memiliki validitas dan reliabilitas yang baik.

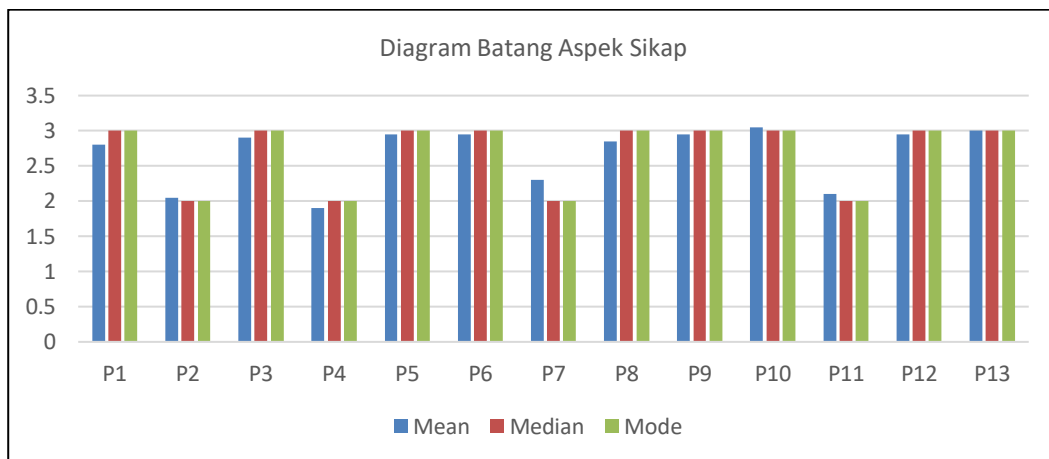
Untuk menganalisis data, digunakan analisis deskriptif guna menggambarkan tingkat minat siswa berdasarkan hasil angket yang dikumpulkan. Analisis ini meliputi perhitungan rata-rata (mean), median, dan modus dari setiap aspek yang dianalisis, yaitu sikap, keinginan, ketekunan, dan dorongan. Selain itu, penyajian data juga dilengkapi dengan tabel dan grafik untuk memperlihatkan distribusi dan kecenderungan jawaban responden terhadap masing-masing pernyataan dalam angket.

Tabel 1 Deskriptif Aspek Sikap Pada Minat Belajar Siswa

Item	Mean	Median	Mode
P1	2,80	3,00	3
P2	2,05	2,00	2
P3	2,90	3,00	3
P4	1,90	2,00	2
P5	2,95	3,00	3
P6	2,95	3,00	3
P7	2,30	2,00	2
P8	2,85	3,00	3
P9	2,95	3,00	3
P10	3,05	3,00	3
P11	2,10	2,00	2

P12	2,95	3,00	3
P13	3,00	3,00	3

Berlandaskan informasi yang terdapat pada Tabel 5, terlihat bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran PJOK umumnya cukup positif. Nilai rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan berkisar antara 1,90 sampai 3,05. Nilai tertinggi terdapat pada item P10 dengan skor 3,05, sebagian besar siswa memberikan respons yang sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Ini menandakan bahwa pernyataan tersebut sangat disukai atau dianggap penting oleh siswa. Sebaliknya, nilai terendah muncul pada item P4, yaitu 1,90, yang menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pernyataan ini cenderung lebih rendah dibandingkan item lainnya. Meskipun begitu, nilai ini masih berada dalam rentang yang cukup baik, karena tidak menunjukkan penolakan secara ekstrem. Untuk *median* dan *modus*, hampir semua item mendapatkan nilai 3, yang berarti sebagian besar siswa menjawab “Setuju” terhadap pernyataan-pernyataan yang ada. Ini menggambarkan bahwa secara umum siswa memiliki sikap yang konsisten dan cenderung positif terhadap pembelajaran PJOK. Adapun penjelasan tersebut dapat diketahui pada gambar 1.



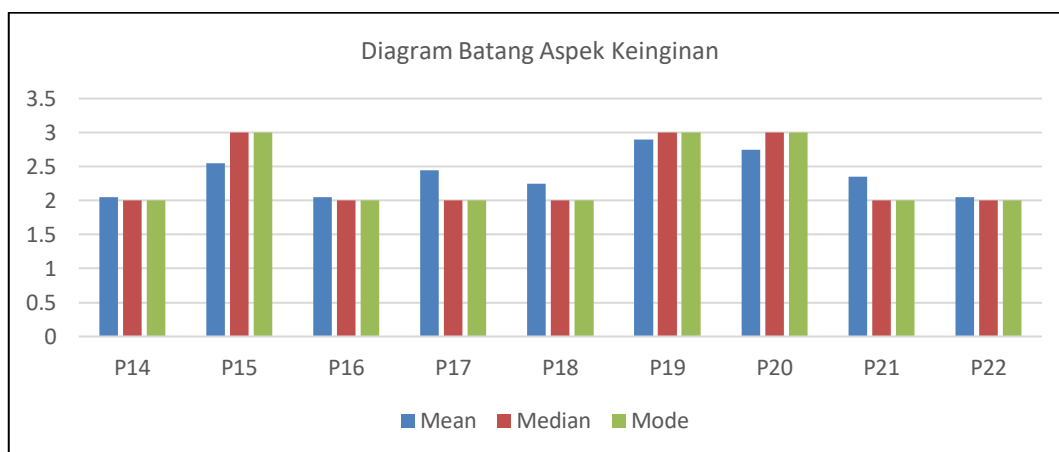
Gambar 1. Grafik komponen sikap siswa pada minat belajar siswa

Tabel 2 Deskriptif Aspek Keinginan Pada Minat Belajar Siswa

Item	Mean	Median	Mode
P14	2,05	2,00	2
P15	2,55	3,00	3
P16	2,05	2,00	2
P17	2,45	2,00	2
P18	2,25	2,00	2
P19	2,90	3,00	3
P20	2,75	3,00	3
P21	2,35	2,00	2
P22	2,05	2,00	2

Berdasarkan Tabel 6, terlihat bahwa keinginan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK termasuk dalam kelompok kategori cukup baik, meskipun tidak sekuat aspek sikap. Nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap pernyataan berada dalam rentang 2,05 hingga 2,90. Pernyataan dengan nilai rata-rata tertinggi adalah P19 sebesar 2,90, yang artinya sebagian besar siswa menunjukkan keinginan yang cukup tinggi terhadap aktivitas yang terkait dengan pernyataan tersebut. Di sisi lain, beberapa item seperti P14, P16, dan

P22 memiliki rata-rata hanya 2,05, yang menunjukkan bahwa siswa masih belum sepenuhnya memiliki keinginan kuat dalam aspek tersebut. Jika dilihat dari nilai median, sebagian besar pernyataan memiliki nilai 2,00, yang berarti jawaban siswa paling sering adalah “Setuju”. Hanya beberapa item seperti P15, P19, dan P20 yang memperoleh median 3,00, menandakan adanya kecenderungan siswa yang lebih antusias terhadap pernyataan-pernyataan tersebut. Sementara itu, dari sisi modus, nilai yang paling sering muncul juga adalah 2, yang menunjukkan bahwa jawaban terbanyak berada pada tingkat sedang. Hanya tiga item (P15, P19, dan P20) yang memiliki modus 3, yang berarti lebih banyak siswa memilih jawaban dengan tingkat keinginan lebih tinggi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan keinginan yang cukup baik namun masih bervariasi tergantung pada konteks masing-masing pernyataan. Adapun penjelasan tersebut dapat diketahui pada gambar 2.

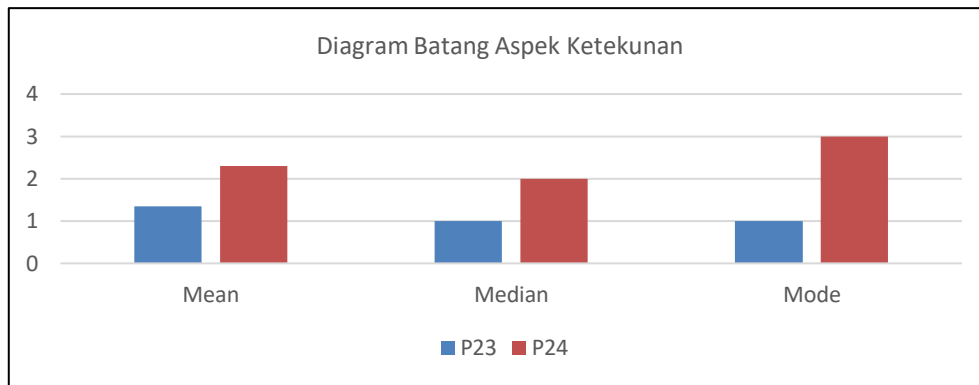


Gambar 2. Grafik komponen keinginan siswa pada minat belajar siswa

Tabel 3 Deskriptif Aspek Ketekunan Pada Minat Belajar Siswa

Item	Mean	Median	Mode
P23	1,35	1,00	1
P24	2,30	2,00	3

Berdasarkan Tabel 7, terlihat bahwa tingkat ketekunan siswa dan keikutsertaannya pada pelajaran PJOK menunjukkan hasil yang cukup bervariasi, bahkan cenderung rendah pada salah satu pernyataan. Pernyataan P23 memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 1,35, median 1,00, dan modus 1, yang berarti sebagian besar siswa memberi jawaban “Sangat Tidak Setuju” maupun “Tidak Setuju”. Nilai median dan modus yang rendah menunjukkan bahwa jawaban mayoritas berada pada tingkat penolakan terhadap pernyataan tersebut, bisa jadi karena mereka merasa tidak tertantang, tidak fokus, atau tidak termotivasi. Hasil ini menggambarkan bahwa siswa mulai menunjukkan ketekunan, meskipun masih dalam taraf sedang. Mode sebesar 3 juga menunjukkan ada kecenderungan siswa mulai “Setuju” terhadap pernyataan tersebut, yang merupakan sinyal positif. Secara keseluruhan, aspek ketekunan masih menjadi titik lemah dalam minat siswa, khususnya pada pernyataan P23. Adapun penjelasan tersebut dapat diketahui pada gambar 3.

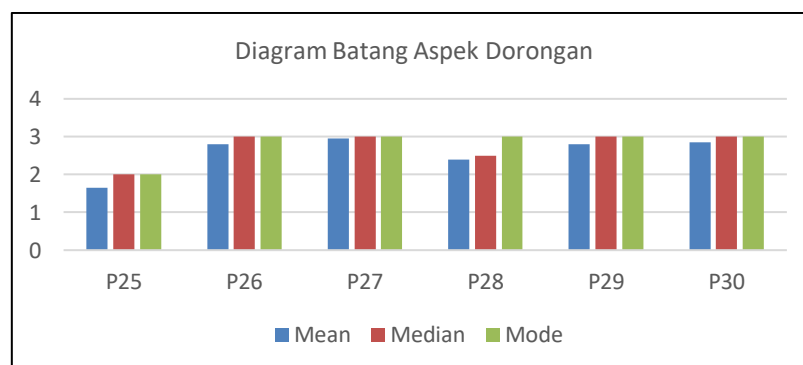


Gambar 3 Grafik komponen keinginan siswa pada minat belajar siswa

Tabel 3 Deskriptif Aspek Dorongan Pada Minat Belajar Siswa

Item	Mean	Median	Mode
P25	1,70	2,00	2
P26	2,80	3,00	3
P27	2,80	3,00	3
P28	2,20	2,00	2
P29	2,50	3,00	3
P30	2,80	3,00	3

Berdasarkan hasil analisis deskriptif aspek dorongan pada tabel, terlihat bahwa siswa memberikan tanggapan yang beragam terhadap setiap pernyataan. Pada item P25, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 1,70, median 2,00, dan modus 2, membuktikan bahwa mayoritas siswa menyetujui pernyataan tersebut. Nilai mean yang cukup rendah menandakan bahwa dorongan yang ditanyakan pada item ini mendapatkan respons positif yang relatif kuat dari siswa. Berbeda dengan itu, pada P26, P27, dan P30, ketiganya memiliki nilai mean sebesar 2,80, median 3,00, dan modus 3, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa tidak setuju terhadap pernyataan dalam ketiga item tersebut. Item P28 memiliki nilai mean 2,20, median 2,00, dan modus 2, yang berarti sebagian besar siswa setuju, namun ada beberapa yang mulai menunjukkan keraguan. Sedangkan item P29 memperlihatkan nilai mean 2,50, median 3,00, dan modus 3, menunjukkan kecenderungan siswa untuk tidak setuju, meskipun tidak sekuat respons pada item P26, P27, dan P30. Hal ini memperlihatkan bahwa dorongan yang dimaksud dalam item ini mungkin belum sepenuhnya hadir atau dirasakan efektif oleh siswa. Adapun penjelasan tersebut dapat diketahui pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik komponen keinginan siswa pada minat belajar siswa

Adapun pada tabel 5 menyajikan total *pretest* dan *posttest* dari semua aspek pada minat siswa, terlihat bahwa pada aspek sikap, rata-rata nilai siswa meningkat dari 34,75 pada *pretest* menjadi 41,55 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif setelah perlakuan diberikan. Begitu juga pada aspek keinginan, nilai rata-rata naik dari 22,95 menjadi 26,75. Pada aspek ketekunan, terdapat peningkatan dari rata-rata 3,10 menjadi 5,75. Sedangkan pada aspek dorongan, rata-rata nilai bertambah dari 14,60 menjadi 18,50. Jika dilihat secara keseluruhan, total rata-rata semua aspek minat belajar siswa meningkat cukup signifikan, dari 74,60 pada *pretest* menjadi 93,85 pada *posttest*. Tidak hanya pada rata-rata, nilai median dan mode pada setiap aspek juga menunjukkan peningkatan, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan minat belajar setelah perlakuan. Standar deviasi pada setiap aspek juga tercantum untuk menunjukkan sebaran data. Nilai ini relatif stabil, meskipun ada sedikit peningkatan pada beberapa aspek setelah perlakuan, yang menunjukkan adanya variasi nilai di antara siswa. Secara umum, data pada Tabel 5 menggambarkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada semua aspek yang diukur.

Tabel 1 Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Semua Aspek Pada Minat Belajar Siswa

No	Aspek		Mean	Median	Mode	Std.
1.	Sikap	Pretest	34,75	35,00	36	1,372
		Posttest	41,55	42,00	42	1,050
2.	Keinginan	Pretest	22,95	24,00	25	2,645
		Posttest	26,75	28,00	29	3,508
3.	Ketekunan	Pretest	3,10	3,00	3	0,788
		Posttest	5,75	5,50	5	1,482
4.	Dorongan	Pretest	14,60	15,00	16	2,501
		Posttest	18,50	19,00	20	2,482
5.	Total Semua Aspek	Pretest	74,60	74,00	72	2,604
		Posttest	93,85	94,00	93	3,760

Pada penelitian ini, uji normalitas diterapkan untuk menganalisis data *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Gardujaya. Mengingat jumlah sampel hanya 20 siswa, maka digunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena lebih cocok untuk jumlah data yang tidak terlalu besar. Jika hasil uji menunjukkan angka signifikansi di atas 0,05, maka data dianggap menyebar secara normal dan layak dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik seperti uji-t.

Tabel 5 Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa

Aspek		Tests of Normality		
		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.
Sikap	<i>Pre-test</i>	0,914	20	0,076
	<i>Post-test</i>	0,916	20	0,083
Keinginan	<i>Pre-test</i>	0,927	20	0,136
	<i>Post-test</i>	0,921	20	0,102
Ketekunan	<i>Pre-test</i>	0,916	20	0,083
	<i>Post-test</i>	0,932	20	0,165
Dorongan	<i>Pre-test</i>	0,924	20	0,117
	<i>Post-test</i>	0,938	20	0,222

Berdasarkan output uji *Shapiro-Wilk*, seluruh nilai signifikansi (Sig.) pada masing-masing aspek minat belajar menunjukkan angka di atas 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa data memiliki distribusi normal. Secara lebih rinci, uji pada aspek sikap menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,076 (*pretest*) dan 0,083 (*posttest*); aspek keinginan sebesar 0,136 (*pretest*) dan 0,102 (*posttest*); aspek ketekunan sebesar 0,083 (*pretest*) dan 0,165 (*posttest*); serta aspek dorongan sebesar 0,117 (*pretest*) dan 0,222 (*posttest*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini terdistribusi secara normal, yang memungkinkan analisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t.

Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menggunakan uji Paired Sample t-Test, karena data yang dianalisis berasal dari satu kelompok yang sama, yaitu siswa kelas V SDN 1 Gardujaya, yang diukur pada dua waktu yang berbeda: sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Tabel 5 Uji Paired Samples Test pada Angket Minat Belajar Siswa

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Samples 1	Minat Siswa Sebelum	-19,250	3,864	0,864	21,059	-17,441	-22,277	19	0,000
	Minat Siswa Setelah								

Berdasarkan hasil analisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa. Artinya, *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) dalam PJOK terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode GBL, siswa menunjukkan peningkatan minat yang nyata, terlihat dari sikap yang lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. *Game-Based Learning* menciptakan suasana menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, membuat siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya, aktif dalam diskusi, dan lebih mudah memahami materi karena suasana yang lebih menarik dan tidak membosankan. Temuan penelitian ini juga menjawab pertanyaan yang diajukan, yaitu adanya pengaruh signifikan dari penerapan *Game-Based Learning* (GBL) terhadap peningkatan minat siswa dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, GBL dapat dijadikan metode alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyarankan agar penelitian serupa dapat terus dikembangkan di masa mendatang. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) bukan hanya pada PJOK, namun mata pelajaran lain dan di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, akan sangat baik jika penelitian berikutnya dapat melibatkan lebih banyak peserta didik, sehingga hasilnya bisa lebih representatif dan dapat digeneralisasikan. Peneliti juga dapat mencoba menggabungkan GBL dengan pendekatan pembelajaran lain, atau meneliti faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi minat belajar siswa, seperti lingkungan belajar, peran guru, dukungan orang tua. Dengan adanya pengembangan dan inovasi dalam penelitian, diharapkan dunia pendidikan semakin kaya dengan metode pembelajaran yang kreatif dan bisa menjadikan minat belajar siswa bertumbuh dengan optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan sepanjang proses penulisan skripsi ini, terutama kepada kepala sekolah Samsu Samsudin dan guru di SDN 1 Gardujaya karena sudah mengizinkan dan bantuan selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. J., Sulaeman, M., & Soraiya. (2024). Pengaruh Minat Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Survey Di Smk Negeri 26 Jakarta. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).
- Asrul, M. (2020). *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Aulia, R. P., Jekti, P., & Bea, H. S. (2023). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (Bbl) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 11–17.
- JIPSOS. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 40.
- Papalia, D. E., Sally, W. O., & Ruth, D. F. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Kencana.
- Premsky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Supriyadi. (2007). *Survei Minat Siswa Terhadap Pelajaran Pendidikan Jasmani Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Magelang*.
- Tabriji, J. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 58–66. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1132>
- Wibawa, dkk. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) dalam Pendidikan. *Community Development Journal*, 5(1), 1263–1269.