

# 43954 - cek artikel revisian selesai.docx

*by - -*

---

**Submission date:** 15-Jun-2026 10:41AM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2983241595

**File name:** 43954\_-\_cek\_artikel\_revisian\_selesai.docx (707.95K)

**Word count:** 3361

**Character count:** 25897



## MINAT SISWA KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS GAME-BASED LEARNING DI SMP NEGERI 3 SELONG

Fahrin<sup>\*1ABCDE</sup>, Mahfuz<sup>2CD</sup>, Suparwan<sup>3CD</sup>

<sup>12</sup>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Hamzanwadi, NTB, Indonesia

<sup>3</sup>SMP Negeri 3 Selong, Lombok Timur, NTB, Indonesia

\*A - Perumusan konsep dan desain penelitian; B - Pengumpulan data; C - Analisis dan interpretasi data; D - Penyusunan naskah; E - Perolehan pendanaan penelitian.

### Kata kunci:

Minat Belajar, PJOK,  
Siswa SMP,  
Pembelajaran  
Berbasis Permainan.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berbasis Game-Based Learning di kelas VIII SMP Negeri 3 Selong. Penelitian ini berdesain deskriptif dan berpendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas delapan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner minat belajar dengan empat indikator, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase keseluruhan 86,53%. Indikator kesenangan memperoleh nilai tertinggi sebesar 92,78%, diikuti ketertarikan sebesar 86,11%, serta perhatian dan keterlibatan masing-masing sebesar 83,61%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Oleh karena itu, aktivitas permainan dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

### Keywords:

Game-Based  
Learning, Learning  
Interest, Middle  
School Students,  
Physical Education.

### Abstract

This study aims to describe students' interest in Game-Based Learning-based Physical Education, Sports and Health (PJOK) learning in grade VIII of SMP Negeri 3 Selong. This research has a descriptive design and a quantitative approach. The research sample consisted of 30 eighth grade students who were selected using purposive sampling techniques. Data collection was carried out using a learning interest questionnaire with four indicators, namely pleasure, interest, attention, and engagement. The data was analyzed by quantitative descriptive analysis in the form of percentages. The results of the study showed that students' interest in Game-Based Learning-based PJOK learning was in the very high category with an overall percentage of 86.53%. The pleasure indicator obtained the highest score of 92.78%, followed

*by interest at 86.11%, and attention and involvement at 83.61%, respectively. The findings of the study showed that students responded very positively to Game-Based Learning-based PJOK learning. Therefore, game activities can be an alternative learning strategy that teachers can use to create a more interesting and participatory learning atmosphere.*

Diterima: 8 Juni 2026    Disetujui: 10 Juni 2026    Dipublikasikan: 14 Juni 2026

---

**Korespondensi:**

Fahrin

Email: fahrinsyahrudin20@gmail.com



---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan tetapi juga pada pengembangan keterampilan, karakter, dan keterampilan sosial siswa. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mendukung tujuan-tujuan ini karena dapat mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, dan sikap sosial siswa. (Mulyana et al., 2024) menyatakan bahwa PJOK membantu mengembangkan kehidupan yang aktif dan sehat sejak usia dini. Lebih lanjut, (Fitrianto, 2023) menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial siswa secara optimal. Mahmudi & Arief, (2025) juga menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK harus disusun dengan cara yang menarik agar siswa terlibat aktif untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Namun, implementasi pembelajaran PJOK di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. (Maulidina et al., 2025) menyatakan bahwa kurangnya beragam strategi pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan (Laksmi et al., 2025), yang menyatakan bahwa rendahnya partisipasi siswa sering dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Selain itu, (Fitrianti & Hidayati, 2025) menyatakan bahwa kemampuan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna merupakan faktor penting dalam mempengaruhi keterlibatan siswa. Kondisi ini menekankan pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (PJOK).

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah minat siswa dalam belajar. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk merasa tertarik, senang, dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut (Setiawan et al., 2022), minat belajar berperan dalam meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Demikian pula, (Solehah et al., 2022)

menyatakan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan fokus dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar. (Khariani, 2024) juga menekankan hubungan erat antara minat belajar, motivasi siswa, dan keterlibatan. Dengan demikian, minat belajar merupakan aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning). Pembelajaran Berbasis Permainan adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Nasir, 2023) penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. (Karimah et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Game-Based Learning berkaitan dengan meningkatnya motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Naashir & Hindun, 2023); (Musto et al., 2025); (Purba et al., 2024); (Ramadhoni & Mashud, 2025); (AL-Adawiah, 2026). Temuan ini menyiratkan bahwa pendekatan berbasis game dapat diterapkan pada pembelajaran PJOK, yang sama dengan aktivitas fisik dan bermain.

Banyak penelitian telah mengungkapkan efek positif Pembelajaran Berbasis Game pada motivasi, partisipasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian ini berfokus pada pengukuran efek model pembelajaran terhadap prestasi belajar. Penelitian yang secara khusus menggambarkan minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis Game-Based Learning masih relatif terbatas, terutama di tingkat SMP. Namun, minat belajar merupakan elemen penting dalam keberhasilan belajar, karena berkaitan dengan perhatian, keterlibatan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya terutama mengukur minat belajar secara umum atau menggunakannya sebagai variabel pendukung dalam penelitian eksperimental. Situasi ini menyebabkan kurangnya informasi lengkap tentang tingkat minat siswa dalam Pendidikan Jasmani berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan. Studi ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan ini dengan mempelajari minat siswa dalam empat indikator utama yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang respons siswa terhadap proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan minat siswa terhadap Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL), tanpa memberikan perlakuan khusus pada mata pelajaran

tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Selong pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Selong. Jumlah kelas adalah 5 kelas dengan total sekitar 150 siswa. Sampel terdiri dari 30 siswa yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Responden dipilih dengan purposive sampling karena mereka berpartisipasi dalam pelajaran PJOK berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan dan dianggap memiliki pengalaman yang relevan dan dapat memberikan informasi yang relevan mengenai minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Kriteria responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang aktif terlibat dalam pelajaran PJOK berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan dan bersedia mengisi kuesioner penelitian.

Instrumen penelitian berupa kuesioner untuk mengukur minat siswa terhadap PJOK berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan. Kuesioner dirancang berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Jumlah pernyataan untuk setiap indikator adalah tiga, sehingga terdapat 12 pernyataan dalam instrumen. Kuesioner menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk pernyataan positif, skor masing-masing kategori adalah 4, 3, 2, dan 1.

Validitas isi dilakukan untuk memastikan isi instrumen sesuai dengan tujuan penelitian melalui konsultasi dan penilaian dengan dosen pembimbing dan guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK). Proses validasi meliputi kesesuaian setiap butir pernyataan dengan indikator yang diukur, kejelasan bahasa, dan relevansi instrumen dengan konteks pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Hasil validasi menunjukkan bahwa semua butir pernyataan sesuai untuk digunakan sebagai instrumen penelitian setelah direvisi berdasarkan saran validator.

Tabel 1.

Kisi-Kisi Instrumen Minat Siswa terhadap Pembelajaran PJOK Berbasis Game-Based Learning

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Minat Siswa terhadap Pembelajaran PJOK Berbasis Game-Based Learning	Kesenangan	1, 2, 3	3
	Ketertarikan	4, 5, 6	3
	Perhatian	7, 8, 9	3
	Keterlibatan	10, 11, 12	3
<b>Total</b>			<b>12</b>

Contoh pernyataan pada indikator kesenangan adalah "Saya merasa senang mengikuti pembelajaran PJOK berbasis permainan", sedangkan pada indikator keterlibatan adalah "Saya aktif berpartisipasi dalam setiap permainan saat pembelajaran PJOK".

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Angket diberikan secara langsung kepada responden setelah mereka mengikuti pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Sebelum pengisian angket, peneliti menjelaskan tujuan penelitian serta petunjuk pengisian instrumen kepada responden. Seluruh siswa diminta memberikan jawaban sesuai dengan kondisi dan pengalaman yang mereka rasakan selama mengikuti pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh pada setiap indikator, kemudian mengubahnya ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tingkat minat siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.

Kriteria Interpretasi Persentase Minat Siswa

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Tinggi
61–80%	Tinggi
41–60%	Sedang
21–40%	Rendah
0–20%	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat siswa kelas delapan terhadap Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan di SMP Negeri 3 Selong. Data dikumpulkan dari 30 siswa yang telah berpartisipasi dalam PJOK berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan melalui kuesioner. Analisis dilakukan pada 4 indikator minat belajar, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Analisis menunjukkan bahwa minat siswa terhadap PJOK berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan berada pada kategori sangat tinggi.



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026.

Gambar 1.

Implementasi PJOK Pembelajaran Berbasis Permainan di SMP Negeri 3 Selong

Gambar 1 menunjukkan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui berbagai bentuk permainan yang melibatkan aktivitas fisik, kerja sama kelompok, komunikasi, dan penyelesaian tantangan yang diberikan oleh guru. Aktivitas tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PJOK.

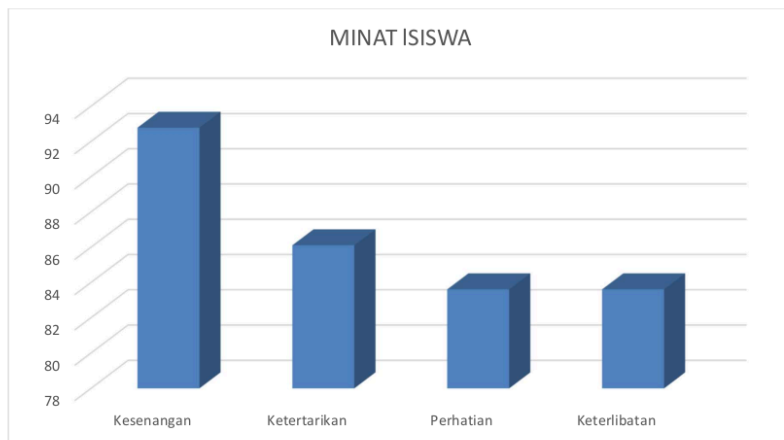
Tabel 3.

Tingkat Minat Siswa terhadap Pembelajaran PJOK Berbasis Game-Based Learning

Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Kesenangan	334	360	92,78	Sangat Tinggi
Ketertarikan	310	360	86,11	Sangat Tinggi
Perhatian	301	360	83,61	Sangat Tinggi
Keterlibatan	301	360	83,61	Sangat Tinggi
<b>Total</b>	<b>1.246</b>	<b>1.440</b>	<b>86,53</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa minat siswa kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning memperoleh persentase keseluruhan sebesar 86,53% dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Tingginya persentase pada seluruh indikator mengindikasikan bahwa siswa merasa senang, tertarik, memperhatikan pembelajaran, serta terlibat dalam aktivitas yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Dari keempat indikator yang diukur, indikator kesenangan memperoleh nilai tertinggi sebesar 92,78%, diikuti indikator ketertarikan sebesar 86,11% sedangkan indikator perhatian dan keterlibatan memperoleh nilai yang sama sebesar 83,61%.



Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026.

Grafik 1.

#### Persentase Minat Siswa pada Setiap Indikator

Grafik 1 memperlihatkan bahwa seluruh indikator minat siswa berada pada kategori sangat tinggi. Indikator kesenangan memiliki persentase tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang positif selama mengikuti pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Hal tersebut tercermin dari tingginya persentase pada indikator kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan yang seluruhnya berada pada kategori sangat tinggi.

Temuan ini sekaligus menjawab tujuan penelitian yang ingin mendeskripsikan tingkat minat siswa terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning di SMP Negeri 3 Selong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa kelas delapan terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning di SMP Negeri 3 Selong sangat tinggi dengan persentase 86,53%. Temuan ini konsisten dengan tujuan penelitian yang dinyatakan, yaitu untuk mendeskripsikan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran melalui aktivitas berbasis permainan.

Persentase tertinggi diperoleh pada indikator kesenangan dengan 92,78%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai partisipasi dalam pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning. Skor tinggi pada indikator kesenangan dapat dipahami, karena aktivitas permainan memberikan lingkungan belajar yang lebih santai, menyenangkan, dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru. Siswa memiliki kesempatan untuk bergerak, berinteraksi dengan teman sebaya, dan melakukan berbagai aktivitas

sesuai dengan karakteristik pembelajaran PJOK dalam pembelajaran berbasis permainan. Hasil penelitian ini konsisten dengan pernyataan (Bangsawan, 2025) bahwa pembelajaran berbasis game dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini juga didukung oleh (Nasir, 2023) yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kenyamanan siswa selama proses pembelajaran.

Indikator ketertarikan mencapai 86,11%, sedangkan indikator perhatian dan keterlibatan masing-masing mencapai 83,61%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasa senang tetapi juga tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memperhatikan selama kegiatan, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan oleh guru. Tingkat minat siswa yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) berkaitan dengan pengalaman belajar yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Abidin & Wijaya, 2024) bahwa aktivitas game dalam pembelajaran PJOK dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu (Ramadhoni & Mashud, 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Tingkat perhatian dan keterlibatan siswa yang baik juga menunjukkan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan fokus yang baik. Dalam pembelajaran berbasis game, siswa diharapkan mempelajari aturan permainan, bekerja sama dengan teman sebaya, dan menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan selama aktivitas. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka tetap tertarik. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Fitrianti & Hidayati, 2025) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menarik dan bermakna dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan oleh sifat perkembangan siswa SMP. Pada masa awal remaja, siswa umumnya mencari aktivitas yang menekankan gerakan fisik, interaksi sosial, eksplorasi, dan tantangan. Karakteristik ini membuat game relevan untuk kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran berbasis game (PJOK) telah mendapat respons positif karena sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan siswa. Aktivitas game memungkinkan siswa untuk bergerak aktif, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dikaitkan dengan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam pembelajaran siswa (Naashir & Hindun, 2023); (Nurmala et al., 2025); (Musto et al., 2025); (Purba et al., 2024); (AL-Adawiah, 2026). Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena tidak menguji pengaruh atau efektivitas Pembelajaran Berbasis Game pada variabel tertentu, tetapi menggambarkan tingkat minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) berdasarkan Pembelajaran Berbasis Game melalui empat indikator utama, yaitu

kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Oleh karena itu, penelitian ini menyajikan pandangan empiris tentang respons siswa terhadap pembelajaran berbasis game PJOK dalam konteks siswa SMP.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas pembelajaran berbasis game oleh guru pendidikan jasmani dapat menjadi cara belajar alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Variasi dalam aktivitas game dapat membantu guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Namun, ada beberapa keterbatasan pada penelitian ini. Penelitian ini hanya dilakukan pada 30 siswa kelas delapan SMP Negeri 3 Selong, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sehingga tidak bertujuan untuk menguji hubungan atau pengaruh Pembelajaran Berbasis Game terhadap minat siswa. Oleh karena itu, disarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dengan ukuran sampel yang lebih besar dan menggunakan desain penelitian yang memungkinkan pengujian hubungan atau pengaruh tersebut.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, minat siswa kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning di SMP Negeri 3 Selong berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase skor keseluruhan sebesar 86,53%. Indikator kesenangan memperoleh persentase tertinggi, diikuti oleh ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis Game-Based Learning mendapatkan respons positif dari siswa dan berpotensi digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran PJOK yang lebih menarik dan partisipatif.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 3 Selong yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Selong yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses pengumpulan data. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, M. Z., & Wijaya, A. (2024). Penerapan Permainan Kecil Bola Beracun pada Pembelajaran PJOK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 9 di SMPN 13 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(5), 82–91. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i5.2442>
- AL-Adawiah, N. R. (2026). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar

- di sdn risa woha kelas 2. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1).  
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pior>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8(1), 14-16.
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran guru dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64.  
<https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Fitrianto, A. T. (2023). Relevansi Pendidikan Jasmani dengan Tujuan Pendidikan Islam dalam Membentuk Individu yang Seimbang Secara Fisik, Mental, dan Spiritual. *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(2), 148-166.  
<https://doi.org/10.69900/ag.v3i2.194>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(03), 107-113.
- Khariani, D. R. (2024). Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn No 100311 Palsabolos Pada Mata Pelajaran Ips Ta 2023/2024. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)*, 9(1), 7-12.
- Laksmi, A. M., Widodo, S. T., & Nurul, T. K. (2025). Dampak Pemanfaatan Media dan Metode Pembelajaran terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatisari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 249-259.
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi joyful learning dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96-103.
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 sdn bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217-230.  
<https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.4287>
- Maulidiyah, N. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MIS Darussalam Sungai Salak Riau. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 1-5.
- Mulyana, A., Lestari, D., Pratiwi, D., Rohmah, N. M., Tri, N., Agustina, N. N. A., & Hefty, S. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321-333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Musto, A., Darussalam, A., Dillah, M. S. U., Triputri, Y., Sabrin, L. O. M., & Ibrahim. (2025). Peningkatan aktivitas fisik siswa melalui pembelajaran pjok yang inovatif di sekolah menengah atas. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 6(2). <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JOKI>

- Naashir, F. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289–294.
- Nasir, A. (2023). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Sikap Siswa dalam Belajar. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 136–145. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2789>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Ramadhoni, R., & Mashud, M. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Jenjang Sekolah Dasar. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(1), 35–45. <https://doi.org/10.55933/pjga.v6i1.1041>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas vi sdn 1 gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	4%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://journal.uniga.ac.id">journal.uniga.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://ojs.poltekkes-malang.ac.id">ojs.poltekkes-malang.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://journal.student.uny.ac.id">journal.student.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
8	Ahmad Khanali, R Madhakomala, Rugaiyah Rugaiyah. "Management of Time Resources in Madrasahs to Increase Work Productivity and Effectiveness: Literature Review", Educational Journal of Bhayangkara, 2023 Publication	1%
9	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Internet Source	1%
10	Ely Yuliawan, Agus Habibi Dalimunthe, Rasyono Rasyono. "Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Atletik Pasca Covid	<1%

# 19 SMA Negeri 2 Siabu", Cerdas Sifa Pendidikan, 2022

Publication

---

11	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On