



Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Lokomotor

Application of Game-Based Learning to Improve Student Learning Outcomes on Locomotor Movement

Nadya Ristamida Al Mubarroh^{1*}, Sapto Wibowo², M.Rofi'I Zakaria³

^{1,2}PPG Pra-Jabatan, Lembaga Pendidikan dan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya

³UPT SDN 159 gresik

Email : ristanadya@gmail.com^{1*}, saptowibowo@unesa.ac.id², yaya.zakaria611@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 02-09-2024

Revised : 05-09-2024

Accepted : 07-09-2024

Published : 09-09-2024

Abstract

Observations of PJOK learning carried out by researchers on class II students at UPT SDN 159 Gresik show that learning tends to be monotonous and teacher-centred. This condition causes a lack of knowledge and skills in students, especially in short distance running material, so special attention is needed in the learning process. This research uses a classroom action research (PTK) approach to find out whether student learning outcomes in short distance running material can be improved through the application of games and learning media. The research involved 16 class II students at UPT SDN 159 Gresik (8 boys and 8 girls). In cycle 1, learning results in the knowledge aspect using image media showed an average score of 79. Then, the application of learning media in the form of video and PowerPoint in cycle 2 succeeded in increasing the average student score to 87. In the skills aspect, the application of the play method in cycle 1 showed that only 44% of students achieved completeness in 3 aspects of assessment (start, run, and finish). However, in cycle 2, learning outcomes increased to 98% in all aspects

Keywords : Learning outcomes, Games, Short distance running

Abstrak

Observasi pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan kurangnya pengetahuan dan keterampilan peserta didik, khususnya dalam materi lari jarak pendek, sehingga diperlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik pada materi lari jarak pendek dapat meningkat melalui penerapan permainan dan media pembelajaran. Penelitian melibatkan 16 peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik (8 laki-laki dan 8 perempuan). Pada siklus 1, hasil belajar pada aspek pengetahuan dengan menggunakan media gambar menunjukkan rata-rata nilai 79. Kemudian, penerapan media pembelajaran berupa video dan PowerPoint pada siklus 2 berhasil meningkatkan rata-rata nilai peserta didik menjadi 87. Pada aspek keterampilan, penerapan metode bermain pada siklus 1 menunjukkan bahwa hanya 44% peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam 3 aspek penilaian (start, lari, dan finish). Namun, pada siklus 2, hasil belajar meningkat menjadi 98% pada seluruh aspek.

Kata Kunci : Learning outcomes, Games, Short distance running



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor krusial dalam pembangunan suatu negara. Tingkat kemajuan sebuah negara sering kali diukur dari kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, menjadi negara maju dengan meningkatkan kualitas pendidikan adalah cita-cita seluruh bangsa. Jika hasil dari proses pendidikan tidak memadai, akan sulit bagi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Pendidikan seharusnya dipandang sebagai kebutuhan esensial, sama seperti kebutuhan lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses pembelajaran, setiap individu dapat memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang lebih mendalam. (Rahman et al., 2022).

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang menciptakan lingkungan di mana peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensinya. Dalam hal ini, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian individu melalui pengembangan beberapa aspek, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Aspek afektif berhubungan dengan pengembangan sikap positif terhadap kebugaran dan olahraga, seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kepercayaan diri. Aspek kognitif berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya kesehatan dan kebugaran. Sementara itu, aspek psikomotor melibatkan pengembangan keterampilan motorik, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan gerak melalui aktivitas olahraga dan fisik lainnya.

Pembelajaran yang mencakup aspek-aspek seperti sikap, pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral atau karakter membantu peserta didik membangun fondasi yang kokoh untuk kehidupan mereka. Pendekatan holistik dalam pembelajaran ini tidak hanya menitikberatkan pada perkembangan intelektual, tetapi juga memperhatikan aspek emosional, sosial, fisik, dan spiritual. Dengan demikian, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh, mencakup pengetahuan, keterampilan, kepribadian yang sehat, dan karakter yang kuat. Tujuan akhirnya adalah membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan hidup, memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, serta menjadi individu yang berdaya di berbagai aspek kehidupan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, peran guru sangat krusial dalam memastikan keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah. Ada banyak aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran PJOK agar tujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak peserta didik dapat tercapai dengan optimal. Terdapat 3 jenis gerak yang paling utama harus dikuasai peserta didik disekolah yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif (Lim et al., 2017). Menurut artikel yang di tulis oleh (Hidayat, 2017), menyatakan bahwa peserta didik yang belum menguasai gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative maka akan mempengaruhi kemampuan geraknya, sehingga dengan hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajarnya. Tidak tercapainya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh pemilihan metode guru yang tidak sesuai dengan karakter peserta didiknya. Menurut artikel yang di tulis oleh (Nasution, 2017), tujuan pembelajaran di sekolah salah satunya adalah hasil belajar, maka dari itu perlunya guru dalam memahami dan mempelajari metode dalam mengajar untuk dapat di praktikkan ke dalam kelas. Guru di tuntut



untuk bisa memilih metode belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di dalam kelasnya. (Ulfa, 2018) menyatakan bahwa pada zaman modern saat ini guru mengajar tidak hanya transfer of knowledge saja, namun harus bisa menciptakan pembelajaran yang dapat membangun kreativitas, memotivasi dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rancang sesuai dengan kondisinya.

Hal ini terlihat dalam pembelajaran PJOK dengan materi lari jarak pendek yang dilakukan pada peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik, di mana hasil belajar mereka masih menunjukkan kekurangan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mereka dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran PJOK dengan materi lari jarak pendek, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah dengan menerapkan pendekatan yang lebih efektif dan inovatif, seperti penggunaan metode yang lebih interaktif, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, atau melalui permainan dan aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan mengidentifikasi kendala yang ada dan mencari solusi yang tepat, diharapkan hasil belajar peserta didik dalam materi lari jarak pendek dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung menunggu instruksi tanpa menunjukkan partisipasi yang aktif. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa peserta didik sering kali menanyakan tentang permainan sepak bola, meskipun pembelajaran belum selesai. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki anggapan bahwa PJOK di sekolah hanya berkaitan dengan sepak bola, tanpa materi lainnya. Akibatnya, hasil belajar mereka tidak optimal karena materi tidak disampaikan secara menyeluruh, baik di lapangan maupun di dalam kelas. Ketika peneliti memberikan materi Gerak Lokomotor, meskipun berbeda dari materi sebelumnya, peserta didik tetap menunjukkan perilaku yang sama dengan selalu meminta untuk bermain sepak bola. Setelah melakukan penilaian, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik sangat rendah. Bahkan, banyak dari mereka tidak memahami materi yang diajarkan, dan hasil penilaian baik dalam aspek kognitif maupun psikomotor menunjukkan hasil yang buruk hampir pada semua peserta didik.

Berdasarkan deskripsi tersebut, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik agar hasil belajar mereka dapat ditingkatkan. Peran guru sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan mewujudkan perbaikan ini. Proses pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik mampu memberikan motivasi serta membuat pembelajaran menjadi efektif (Satriani, 2016). Dalam hal ini, penting bagi guru untuk menerapkan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menggunakan metode yang tepat dan efektif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik, meningkatkan pemahaman siswa, dan memperbaiki hasil belajar mereka. Peningkatan kualitas pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta memastikan bahwa peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Anak usia sekolah dasar tergolong senang dengan bermain, oleh karena itu pembelajaran yang di lakukan pada anak



sekolah dasar harusnya mengandung unsur bermain yang memiliki sifat menyenangkan namun tetap memasukkan materi yang di kemas di dalamnya (Widiastuti & Pratiwi, 2017). Bermain bisa dikatakan menjadi suatu kebutuhan anak-anak. Dengan menerapkan permainan pada pembelajaran akan membuat peserta didik senang dan semangat dalam melakukannya. (Nugroho, 2015). Pendekatan bermain adalah metode pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan dengan aturan yang telah disepakati. Pendekatan ini menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran melalui pendekatan bermain melibatkan situasi atau bentuk permainan yang digunakan selama proses pembelajaran. Dalam pendekatan bermain, konsep permainan yang digunakan oleh guru harus mempertimbangkan usia, keadaan fisik peserta didik dan juga jenjang kelas yang sedang melakukan pembelajaran agar seluruh peserta didik dalam kelas dapat melakukan aktivitas yang di berikan oleh guru (Anggraeni & Sutiyarsih, 2018).

Selain memilih metode yang tepat, menerapkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media sangat berperan penting. Penggunaan media dapat membuat guru dan peserta didik memiliki hubungan baik yang saling terkait saat menyampaikan pembelajaran serta dengan media dapat membuat pembelajaran semakin efisien dan mudah di mengerti selain itu dengan media dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran di dalam kelas (Tafonao, 2018). Penggunaan media membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks dengan menyajikan gambaran yang lebih visual dan konkret. Selain itu, media juga dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan pemanfaatannya yang efektif dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

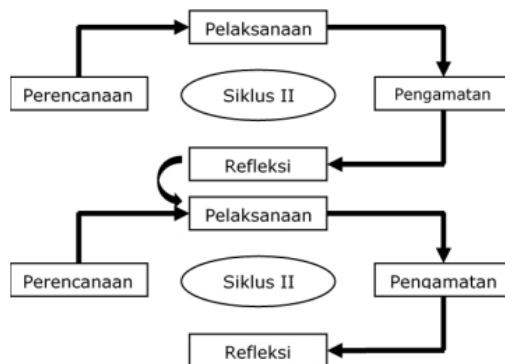
Penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik ini berfokus pada penggunaan metode bermain serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Diharapkan bahwa penerapan metode bermain dan penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi akan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, sehingga pengetahuan mereka dapat meningkat..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan melaksanakan penelitian di dalam kelas, diharapkan peneliti dapat memperoleh informasi mengenai hasil dari tindakan yang diterapkan terhadap peserta didik di kelas tersebut. Metode PTK sering digunakan untuk mencari solusi terhadap masalah dalam proses pembelajaran di kelas serta untuk menguji dan memahami dampak dari tindakan yang diimplementasikan. Penelitian tindakan kelas itu sendiri yaitu untuk mendapatkan suatu formula yang cocok guna memperoleh hasil pembelajaran yang meningkat dalam sebuah kelas sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Melalui Penelitian Tindakan Kelas, diharapkan hasil yang diperoleh dapat membantu pendidik



untuk dapat membuat kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas jadi lebih baik, serta dapat memberikan manfaat yang lebih baik bagi peserta didik. PTK adalah metode yang berguna untuk mengimplementasikan perubahan melalui siklus berbentuk spiral (Bell & Aldridge, 2014). Gambar dari prosedur tahapan PTK tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Model Prosedur Tahapan PTK Kemmis and Taggart (Suryatiningsih 2021)

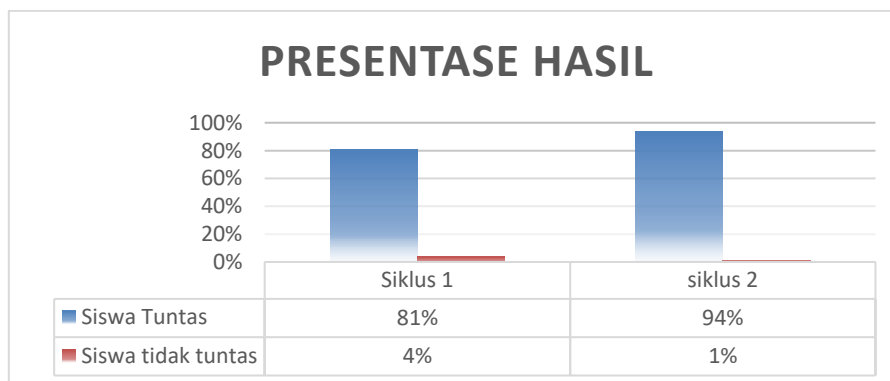
Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 16 peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 16. Jumlah siswa laki-laki sebanyak 8 orang dan siswi perempuan sebanyak 8 orang. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dimana terdiri dari 2 pertemuan dengan materi Gerak lokomotor. Pembelajaran yang di gunakan yaitu dengan model permainan dan memanfaatkan media dalam menyampaikan materi dalam kelas. Menurut (Agustina, 2017), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang telah di peroleh dari responden. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar gerak yaitu dengan rubrik penilaian psikomotor. Peneliti juga melakukan penilaian kognitif untuk mengukur hasil belajarnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini instrumen penelitiannya menggunakan asesmen atau penilaian pada aspek keterampilan dalam materi gerak lokomotor menggunakan lembar rubrik penilaian dengan KKM nilai 75 yang merupakan ketuntasan dalam hasil belajar peserta didik yang menjadi ketentuan sekolah. Penelitian ini menggunakan instrumen untuk menilai kemampuan individu dalam lari jarak pendek. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif untuk menggambarkan sebuah analisis data yang sebelumnya telah dikumpulkan. Statistik deskriptif memiliki perhitungan yang meliputi rata-rata, modus, median, persentase, desil, standar deviasi, kuartil serta minimum maksimum (Sugiyono., 2014), Uji persentase hasil untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar di setiap siklusnya, dan uji beda hasil (non parametrik) untuk melihat perbedaan hasil pada setiap siklusnya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aspek Pengetahuan



Gambar. 2 Grafik Persentase Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

Tabel berikut merupakan prosentase hasil belajar pengetahuan peserta didik dalam 23 siklus. Dapat dilihat perbandingan prosentase pada siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan tabel yang disajikan di atas, pembelajaran pada siklus 2 dengan menggunakan media belajar berupa video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II UPT SDN 159 Gresik. Seperti temuan yang diperoleh (Supryadi et al., 2013), menyatakan bahwa menggunakan media video penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan aktivitas peserta didik. Peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran pasca mempelajari materi melalui media video. Selain itu media video juga dapat meningkatkan keterampilan serta pemahaman peserta didik mengenai materi yang sedang di pelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berupa video dapat menjadi strategi yang efektif dalam mewujudkan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Pada siklus 2, masih terdapat beberapa item soal yang belum di pahami peserta didik. Terlihat pada soal nomor 4 terdapat 9 peserta didik yang salah dan ini tidak meningkat dari siklus 1. Karena masih terdapat peserta didik yang belum mencapai kriteria tuntas pada penilaian pengetahuan di siklus 2, maka peneliti melanjutkan ke siklus 3 dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa PPT. Tabel di atas menunjukkan bahwa media PPT telah berhasil meningkatkan hasil pengetahuan peserta didik dalam materi lari jarak jauh dan semua peserta didik mencapai tingkat ketuntasan dalam penilaian pengetahuan. Jadi, penggunaan media PPT efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media PPT telah berkontribusi positif dalam memberikan peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi lari jarak pendek. Berdasarkan analisis tersebut, penggunaan media PowerPoint, dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi lari jarak pendek.

**Hasil Aspek Keterampilan**

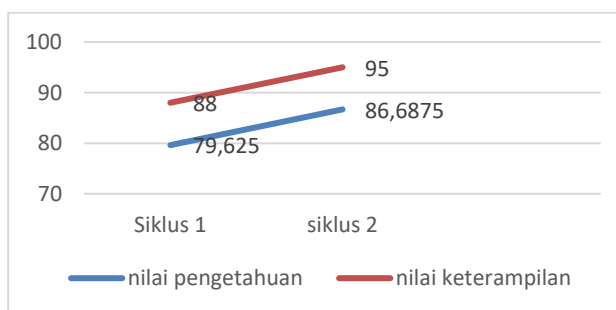
Tabel 1. Rekapitulasi ketuntasan peserta didik pada aspek keterampilan

NO	ASPEK	SCORE	INDIKATOR	SIKLUS I		SIKLUS II	
				F	% (3+4)	F	% (3+4)
1	Start	1	Badan tidak condong kedepan	5	44%	0	94%
		2	Badan condong kedepan, menjaga keseimbangan	4		1	
		3	Badan condong kedepan, pandangan lurus kedepan	5		3	
		4	Ambil Nafas, badan condong kedepan, menjaga keseimbangan dan pandangan lurus kedepan	2		12	
2	Lari	1	Tidak melakukan lari dengan kecepatan yang maksimal	5	31%	0	100%
		2	Mengatur nafas, menjaga keseimbangan, dan menjaga kecepatan	6		0	
		3	Mengatur nafas, menjaga keseimbangan, menjaga kecepatan dan siku ditekuk	3		3	
		4	Mengatur nafas, menjaga keseimbangan, menjaga kecepatan, siku ditekuk, lutut selalu diangkat keatas, terdapat gerakan yang berlawanan antara tungkai dengan lengan	2		13	
3	Finish	1	Berhenti mendadak	4	38%	0	100%
		2	Memperlambat Gerakan sebelum melewati garis	6			
		3	Badan condong kedepan dan mengurangi kecepatan lari sebelum garis finish	5		1	
		4	Mengatur nafas, badan condong kedepan, kecepatan lari tidak berkurang	1		15	

Berdasarkan rekapitulasi pada tabel di atas dapat di baca, pada siklus 1 peserta didik yang tuntas pada aspek start, lari dan finish hanya mencapai 44% saja. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 mendapatkan hasil lebih baik dari pada siklus 1. Pada aspek start, hasil belajar peserta didik naik menjadi 94% dimana hanya tersisa 1 peserta didik yang belum mencapai indikator 3 dan 4. Sedangkan pada aspek lari dan finish meningkat menjadi 100% dimana semua peserta didik dapat mencapai indikator 3 dan 4. Maka, seluruh peserta didik telah mencapai hasil belajar yang maksimal dan telah memperoleh kriteria ketuntasan. Sehingga dengan hal ini dapat di simpulkan bahwa semua peserta didik dalam kelas telah berhasil tuntas dalam melakukan tugas gerak lari jarak pendek, dengan begitu pembelajaran di berhentikan pada siklus 2



Nilai hasil belajar pengetahuan dan keterampilan peserta didik



Gambar. 3 Grafik Persentase Hasil Belajar Siswa

Grafik tersebut menunjukkan peningkatan nilai pengetahuan dan keterampilan peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2. Pada aspek pengetahuan, penggunaan media gambar pada siklus 1 menghasilkan rata-rata nilai 79. Kemudian, penerapan media pembelajaran berupa video pada siklus 2 meningkatkan rata-rata nilai menjadi 86. Pada aspek keterampilan, penggunaan metode bermain pada siklus 1 menunjukkan 88% peserta didik mencapai ketuntasan dalam 3 aspek penilaian (start, lari, dan finish). Pada siklus 2, ketuntasan meningkat menjadi 95% pada aspek start, serta lari dan finish. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain dan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi lari jarak pendek di kelas II UPT SDN 159 Gresik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Barokah (2020) yang menunjukkan bahwa metode bermain dalam pembelajaran gerak dasar lari di SDN 1 Karangtengah dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik, dengan 27 dari 32 siswa mencapai ketuntasan. Sebanyak 22 siswa mendapat kategori cukup, dan 5 siswa mendapat kategori baik, sementara 5 siswa belum tuntas karena beberapa faktor seperti kurang lincah, obesitas, kelelahan, dan kesehatan. Penelitian lain oleh Asmi et al. (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran Penjasorkes di kelas VIII-4 SMP Negeri 2 Batusangkar meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, dari rata-rata 61,4% pada siklus 1 menjadi 81,8% pada siklus 2, menunjukkan peningkatan sebesar 20,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SDN 159 Gresik, terutama dalam materi lari jarak pendek. Variasi permainan yang dikombinasikan dengan materi pelajaran dan penerapan media yang mendukung pemahaman siswa berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan



dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, metode bermain serta media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, perlu diingat bahwa metode bermain dan media pembelajaran hanyalah satu di antara banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lain seperti lingkungan belajar, kualitas pengajaran, dan motivasi diri juga turut memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang optimal, media pembelajaran perlu dikombinasikan dengan faktor-faktor lain yang relevan.

Penggunaan model bermain dan media pembelajaran yang kreatif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar mereka, serta memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sulit. Guru PJOK dan guru mata pelajaran lain dapat memanfaatkan berbagai model bermain dan media pembelajaran seperti video, permainan edukatif, simulasi, dan lain sebagainya. Penting bagi guru untuk menyesuaikan model bermain dan media pembelajaran tersebut dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penggunaan model bermain dan media pembelajaran yang tepat juga dapat membantu guru mengatasi kendala-kendala dalam pengajaran, seperti kesulitan dalam menjelaskan konsep yang abstrak atau menjaga perhatian siswa yang mudah bosan. Oleh karena itu, model bermain dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, 19(1), 61–68. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>
- Anggraeni, D., & Sutiyarsih, S. (2018). Peningkatan hasil belajar gerak dasar melempar melalui pendekatan bermain. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(1), 11–17. <https://doi.org/10.21831/jppi.v14i1.21340>
- Asmi, A., Neldi, H., & Khairuddin. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas VIII-4 Sekolah Menengah. *Jurnal Menssana*, 3. <http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/64>
- Barokah. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Karangtengah Kecamatan Batur Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2019-2020. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/66943>
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>



- Kurniasari, A. D. (2017). Hubungan Antara Tingkat Pendidikan , Pekerjaan dan Pendapatan Orang Tua Dengan Status Gizi Pada Siswa SD Hangtuah 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2), 163–170. <https://core.ac.uk/download/pdf/230798664.pdf>
- Lim, C., Donovan, A. M., Harper, N. J., & Naylor, P. J. (2017). Nature elements and fundamental motor skill development opportunities at five elementary school districts in British Columbia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph14101279>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. Correspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. Email. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–15. <https://core.ac.uk/download/pdf/267962028.pdf>
- Nugroho, A. T. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Melalui Modifikasi Peraturan Permainan Dan Menggunakan Media Video Di Smk Negeri 1 Sedan Tahun Ajaran 2013/2014. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(12), 2239– 2245. <https://doaj.org/article/03d7afa1468b492284ba66bed1bf6035>
- Prasinto, B. R. (2022). Penggunaan Media PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran di SD N Cimpon Kelas II Tahun 2021 / 2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(3). <https://media.neliti.com/media/publications/556384-penggunaan-media-powerpoint-untuk-mening-89a9d8ad.pdf>
- Rahdiyanta, D. (2014). Penelitian Tindakan Kelas (Pengertian, Prinsip, dan Karakteristik PTK). Makalah Seminar Penelitian, 2–9. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/23-penelitian-tindakan-kelas-pengertian-prinsip-karakteristik.pdf>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Satriani. (2016). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton Ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10. <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII/article/view/590>
- Supryadi, P. E., Jampel, I. N., & Riastini, P. N. (2013). Penerapan Media Video Pembelajaran sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1492>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfa, M. (2018). Maria Ulfa dan Saifuddin (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran, 30, 35–56. <https://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/view/6721>
- Widiastuti, W., & Pratiwi, E. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari Jarak Pendek Melalui Pendekatan Bermain. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.21009/gjik.081.04>



- Yendarman. (2016). Peningkatan Kemampuan Menetapkan KKM Dengan Diskusi Kelompok Kecil Bagi Guru Matematika SMKN 1, SMKN 4, SMK PGRI 2 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 16(3), 122–129. <https://media.neliti.com/media/publications/225351-peningkatan-kemampuan-menetapkan-kkm-den-bdfe1101.pdf>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>