PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA PERMAINAN BOLA BESAR TERHADAP MINAT DAN PARTISIPASI SISWA DI KELAS V SD NEGERI 28 TUMAMPUA II

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

HAEDAR ALI
921862060071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA PERMAINAN BOLA BOSAR TERHADAP MINAT DAN PARTISIPASI SISWA DI KELAS V SD NEGERI 28 TUMAMPUA II.

Atas Nama Saudara :

Nama : Haedar Ali
Nim : 921862060071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 14 Juni 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

KHAERUN NISA'A TAYIBU, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

MUH. RAHMAT, S. Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM. SH., M.H.

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Diketahui oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	: Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji	: 1. Pattola Muhajir, S.E., M.M.	(.....)
	2. Vivi Rosida, S.Pd.,M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: 1. Khaerun Nisa'a Tayibu , S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haedar Ali

NPM : 921862060071

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA PERMAINAN BOLA BOSAR TERHADAP MINAT DAN PARTISIPASI SISWA DI KELAS V SD NEGERI 28 TUMAMPUA II.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya sendiri benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Haedar Ali
921862060071

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

MOTTO

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

”إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ “

Artinya : “ Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (*QS Ar-Ra’d: 11)”*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

ABSTRAK

Haedar Ali, 2025. Penerapan Model *Game Based Learning* Pada Permainan Bola Besar Terhadap Minat Dan Partisipasi Siswa Di Kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II. Skripsi. Dibimbing Oleh Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd dan Muh. Rahmat S.Pd., M.Pd, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Penelitian ini menelaah penerapan Model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II. Masalah utama penelitian ini adalah: (1) Bagaimana minat dan partisipasi siswa sebelum menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II. (2) Bagaimana minat dan partisipasi siswa setelah menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II. (3) Bagaimana pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui minat dan partisipasi siswa sebelum menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II. (2) Untuk mengetahui minat dan partisipasi siswa setelah diterapkannya model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II. (3) Untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental terhadap 23 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas VA SD Negeri 28 Tumampua II. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket, dan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Minat dan partisipasi siswa sebelum menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II berada pada kategori rendah. (2) Minat dan partisipasi siswa setelah menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II berada pada kategori tinggi. (3) Terdapat pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II.

Kata Kunci: Model *Game Based Learning*, Permainan Bola Besar, Minat Dan Partisipasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warhmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua Yayasa Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd dan Muh. Rahmat S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program studi Pendidikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.

6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Semoga budi baik dan bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amien.

Pangkajene, 11 Juni 2025



Haedar Ali

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL **ii**

LEMBAR PENGESAHAN **iii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **v**

MOTTO **vi**

ABSTRAK **vii**

KATA PENGANTAR **viii**

DAFTAR ISI **x**

DAFTAR TABEL **xii**

DAFTAR GAMBAR **xv**

DAFTAR LAMPIRAN **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**

A. Kajian Pustaka 9

B. Penelitian Relevan 26

C. Kerangka Pikir 31

D. Hipotesis 32

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

BAB III METODE PENELITIAN **33**

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 33

B. Variabel Dan Desain Penelitian 33

C. Devinisi Operasional Variabel 35

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian 36

E. Populasi Dan Sampel Penelitian 36

F. Instrumen Penelitian 37

G. Teknik Prosedur Pengumpulan Data 39

H. Teknik Analisis Data 40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **43**

A. Hasil Penelitian 43

B. Pembahasan 65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN **69**

A. Kesimpulan 69

B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA **71**

LAMPRAN **77**

RIWAYAT HIDUP 172

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
2.1	Hubungan antara minat, partisipasi, *Game Based Learning*, dan permainan bola besar	25
2.2	Perbandingan penelitian	28
3.1	Desain penelitian	34
3.2	Jumlah populasi	37
3.3	Kategori keberhasilan minat	38
3.4	Kategori keberhasilan partisipasi	38
3.5	Pedoman penskoran angket	40
3.6	Kategori minat siswa	40
3.7	Kategori partisipasi siswa	41
3.8	Kriterian gain ternormalisasi	42
4.1	Hasil gambaran minat siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar dikelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	44
4.2	Distribusi, frekuensi, dan kategori skor minat siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kleas V A SD Negeri 28 Tumampua II	46
4.3	Hasil gambaran partisipasi siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar dikelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	47

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

4.4 Distribusi, frekuensi, dan kategori skor partisipasi siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kleas V A SD Negeri 28 Tumampua II 48

4.5 Hasil gambaran minat siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar dikelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 49

4.6 Distribusi, frekuensi, dan kategori skor minat siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kleas V A SD Negeri 28 Tumampua II 51

4.7 Hasil gambaran partisipasi siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar dikelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 52

4.8 Distribusi, frekuensi, dan kategori skor partisipasi siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kleas V A SD Negeri 28 Tumampua II 54

4.9 Rekapitualsi minat siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 56

4.10 Rekapitualsi partisipasi siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 56

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

4.11 Uji Normalitas minat siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 58

4.12 Uji Normalitas partisipasi siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 59

4.13 Perbandingan minat siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 60

4.14 Hasil nilai minat siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 61

4.15 Perbandingan partisipasi siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 62

4.16 Hasil nilai partisipasi siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 62

4.17 Pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat siswa di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 63

4.18 Pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat siswa di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II 63

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1	Kerangka pikir	31
4.1	Diagram minat siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	45
4.2	Diagram partisipasi siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	48
4.3	Diagram minat siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	51
4.4	Diagram partisipasi siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	53
4.5	Perbandingan minat siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	54
4.6	Perbandingan partisipasi siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II	55

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Keterlaksanaan pembelajaran	78
2.	Instrumen Penelitian	107
3.	Analisis Data penelitian	121
4.	Persuratan	162
5.	Dokumentasi	169

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kemendikbud Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta terampil yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemendikbud Nomor 32 tahun 2013 menyatakan bahwa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa diperlukan komitmen nasional untuk meningkatkan mutu daya saing melalui pengaturan kembali kompetensi lulusan, standar isi, standar proses dan standar penilaian serta pengaturan kembali kurikulum (Wiguno & Cahyo, 2021)

Kemendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar bahwa kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai siswa untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Dengan kebijakan pemerintah dengan mengacu kurikulum dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sesuai dengan perangkat pembelajaran yaitu silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (Wiguno & Cahyo, 2021).

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membentuk dan membangun pengembangan kompetensi keterampilan, sikap, kebugaran pribadi dan pengetahuan yang akan membantu siswa menghadapi berbagai tuntutan pribadi dalam pendidikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

sesuai dengan standar kompetensi dasar. Mata pelajaran yang menekan serta memfokuskan aspek afektif, kognitif, dan psikomotoriknya sehingga kurikulum menjadi acuan peranan penting sebagai tujuan dari pendidikan nasional (Ansyorulloh et al., 2023).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat SD/MI bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fisik serta menumbuhkan sportivitas dan kesadaran siswa akan pentingnya hidup sehat (Nashir et al., 2024).

Pendidikan jasmani sendiri merupakan program dari bagian pendidikan umum yang memberikan kontribusi terhadap perubahan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Sehingga, pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak, dan pendidikan melalui gerak, yang harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya. Pada praktiknya, pendidikan jasmani yang dilaksanakan memiliki beberapa tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suherman tentang klasifikasi tujuan umum pendidikan jasmani yang meliputi tujuan perkembangan fisik (*physical fitness*), perkembangan gerak, perkembangan mental, dan perkembangan sosial (Wahyudi et al., 2018).

Fenomena yang sering ditemui di banyak sekolah dasar menunjukkan adanya kesenjangan antara minat siswa terhadap permainan bola besar seperti sepak bola, voli, dan basket dengan partisipasi mereka dalam kegiatan tersebut di lingkungan sekolah. Meskipun permainan ini sangat populer, banyak siswa lebih memilih aktivitas lain yang dianggap lebih menarik, seperti bermain *game digital*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Rendahnya minat dan partisipasi siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor internal, seperti kesulitan untuk fokus selama pembelajaran, menjadi salah satu penyebab utama. Selain itu, kebiasaan siswa yang lebih tertarik untuk mengobrol dengan teman-teman, seringkali mengabaikan penjelasan guru, semakin memperparah kondisi ini. Akibatnya, hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang membutuhkan konsentrasi tinggi, cenderung rendah (Pradipta et al., 2024).

Berdasarkan observasi di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II, banyak siswa menunjukkan kurangnya minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran olahraga, khususnya pada permainan bola besar. Siswa sering kali bersikap pasif dan merasa bosan saat diberikan materi, yang berdampak negatif pada kualitas pembelajaran mereka. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan saat ini terbukti tidak efektif dalam menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif. Penerapan model *Game Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan memanfaatkan elemen permainan, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan mengembangkan keterampilan sosial serta kerja sama tim. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Proses pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, di mana sangat diperlukan kemampuan guru dalam pembelajaran yang inovatif untuk menjadikan pembelajaran agar bisa aktif dan menyenangkan. Berhasil tidaknya proses pembelajaran dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sangat ditentukan oleh guru yang mengembangkan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa pada mata pelajaran tersebut. pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pada saat pembelajaran semua siswa mempunyai minat dan partisipasi belajar yang tinggi sehingga euforia kelas akan terlihat aktif dan menyenangkan (Setiawan et al., 2024).

Keaktifan belajar perlu diperhatikan oleh guru, karena menjadi salah satu faktor penunjang, selain itu minat dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga komunikasi yang terjadi juga penentu hasil belajar siswa. pembelajaran yang dilakukan dengan mengedepankan aktivitas siswa dapat berpengaruh baik bagi hasil belajar. Hasil belajar yang efektif diupayakan guru melalui pembelajaran inovatif dengan implementasi model, media yang sesuai saat pembelajaran. Melalui hal tersebut diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Pradipta et al., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa adalah Model *Game Based Learning*. Model ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Permainan tidak hanya menjadikan aktivitas fisik lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran keterampilan motorik dan konsep-konsep dasar PJOK secara lebih alami dan menyenangkan (Ningsih, 2024).

Game based learning dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis permainan. Dalam model ini siswa dituntut belajar tetapi dengan model bermain. *Game based learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dengan menggunakan aplikasi permainan atau *game* untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. *Game based learning* juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran berbasis *game elektronik* untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk berksperimen (Permana, Sukma, 2020).

Game based learning memberikan tekanan bahwa *game* tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaraan selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran. Penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif berbasis *game* dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mendesain kegiatan pembelajaran dengan permainan yang sesuai karakteristik peserta didik. *Game Based Leaning* juga dapat dipandang sebagai sebuah kegiatan agar peserta didik berinteraksi dengan sesamanya yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian relevan sebelumnya oleh (Ningsih, 2024) yang berjudul " Analisis Peran *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PJOK". Mengatakan *bahwa Game Based Learning* memiliki dampak positif pada minat dan partisipasi siswa. Siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran saat menggunakan pendekatan ini. Siswa menjelaskan bahwa permainan membuat pelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga mencatat peningkatan dalam partisipasi siswa dan interaksi antar sesama selama pembelajaran. *Game Based Learning* dapat memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa pada mata pelajaran PJOK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1) Bagaimana minat dan partisipasi siswa sebelum menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II?
2) Bagaimana minat dan partisipasi siswa setelah menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II?
3) Bagaimana pengaruh model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1) Untuk mengetahui minat dan partisipasi siswa sebelum menggunakan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Game Based Learning

a. Definisi Model *Game Based Learning*

Menurut Azan dan Wong model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model *Game Based Learning* adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Siswa tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada "keadaan menang". Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain (Dewi, 2022).

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan *game yang* telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan *Game Based Learning* mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Model *game*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

pembelajaran mampu menstimulasi intelektual, emosional, dan psikomotorik anak (Prasetya et al., 2014).

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada siswa . *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan professional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform *Game Based Learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan *Game Based Learning* dengan lebih mudah. *Game Based Learning* dapat memfasilitasi siswa lain (Wulandari & Safitri, 2024).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak-anak usia Sekolah Dasar. Pemberian pendidikan pada anak usia Sekolah Dasar harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga ia tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain situasi yang menyenangkan, metode, pengembangan materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah dipahami siswa, sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna seperti yang dikatakan Pivec bahwa terbukti pembelajaran dengan model bermain lebih efektif. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya (Dewi, 2022).

b. Karakteristik Model *Game Based Learning*

Menurut Pivec karakteristik *Game Based Learning* adalah konten instruksional tidak terlihat jelas dikaburkan oleh karakteristik *game yang* digunakan; *game* harus memotivasi sehingga apabila siswa mengulangi siklus masih dalam konteks permainan. Ada empat unsur penting dalam *game* yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Karakteristik dari *Game Based Learning* yaitu menarik mengasyikkan, menantang,interaktif dan umpan balik, serta adanya sosial dan kerjasama (Wahyuning, 2022).

Karakteristik *Game Based Learning* diantaranya adalah:

a) Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam pembelajaran berbasis *game* siswa diberikan tantangan, sehingga tercipta kompetisi antar siswa. Hal ini diharapkan motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih baik dan semakin meningkat.
b) *Game* memiliki elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran.
c) *Game* menciptakan pengalaman belajar. Dengan *game,* esensi materi yang dipelajari dirasa sangat penting untuk dinilai dan dikompetisikan (Permana, Sukma, 2020).

c. Langkah-Langkah Model *Game Based Learning*

Penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran terdapat lima (5) langkah (Yulianah et al., 2024).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

a) Memilih *game* sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai *game* yang dipilih maka semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan.

b) Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada siswa agar siswa dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game* serta memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan.

c) Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh siswa selama *game* berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.

d) Memainkan *game*. Pada langkah ini siswa akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.

e) Melakukan refleksi sekaligus rangkuman hasil belajar. Siswa akan melakukan refleksi dan merangkum dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan dengan tujuan yaitu mengukur tingkat pencapaian siswa terhadap materi yang diajarkan.

d. Kelebihan Dan Kelemahan Model *Game Based Learning*

1) kelebihan Model *Game Based Learning* adalah sebagai berikut (Wahyuning, 2022):

a) Pembelajaran *Game Based Learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat bagi siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

b) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

c) Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.

d) Dalam beberapa kasus, *game* dapat membangun dialog dan mendobrak batasan sosial budaya.

e) Menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain.

f) Meningkatkan berbagai keterampilan.

2) Kelemahan Model *Game Based Learning* adalah sebagai berikut (Wahyuning, 2022).

a) Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya.

b) Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat *game* sehingga perlu melakukan kursus tertentu.

c) Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif.

d) Membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak.

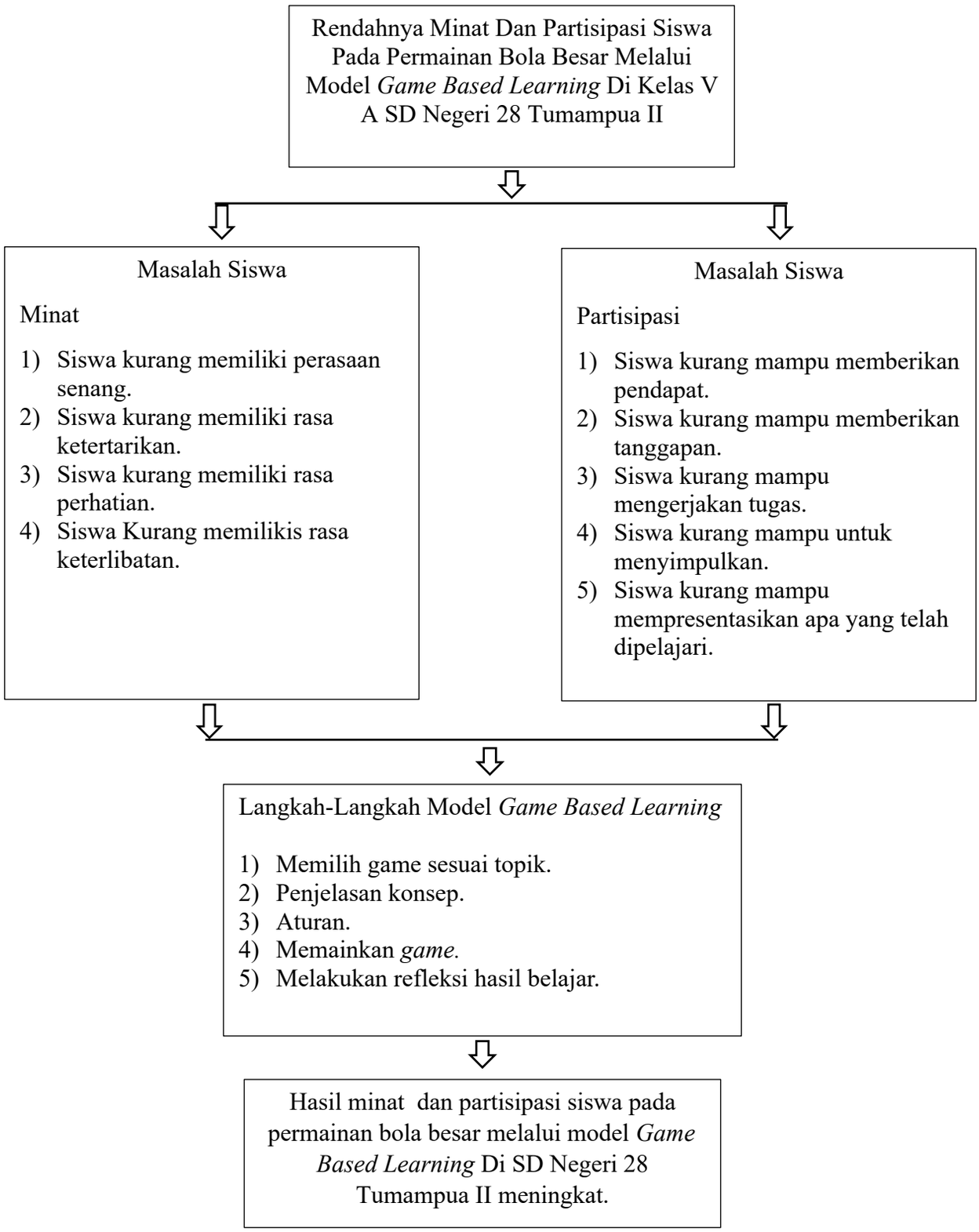
e. Cara Mengatasi Kelemahan Model *Game Based Learning*

a) Membuat template dan panduan yang jelas untuk merancang permainan.

b) Memanfaatkan *platform online* yang menawarkan alat pembuat *game* yang mudah digunakan.

c) Menyelenggarakan pelatihan dan *workshop* untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat dan menerapkan *game.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw



D. Hipotesis Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Herlina et al., 2022). Pendekatan kuantitatif dipilih, karena peneliti ingin mendapatkan informasi lebih mendalam berupa data-data numerik terhadap hasil penelitian yang dilakukan, kemudian menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah dengan metode statistik.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Eksperimental*, yaitu jenis penelitian yang belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. Hal tersebut karena pada rancangan ini belum dilakukan pengambilan sampel secara acak atau random serta tidak dilakukan control yang cukup terhadap variabel pengganggu yang dapat mempengaruhi variabel terikat.

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pengertian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

tersebut dapat diketahui bahwa variabel merupakan obyek penelitian yang akan diproleh informasinya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

a) Variabel bebas *(independent)* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat *(dependen).* Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas *(independent)* adalah Model *Game Based Learning* yang disimbolkan dengan (X).
b) Varibel terikat (dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas *(independent)*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (dependen) adalah minat dan partisipasi siswa pada permainan bola besar yang disimbolkan dengan (Y)

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Groups Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok perbandingan (kelas kontrol). Pada desain penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest	*Treatment*	*Posttest*
O_1	X	O_2

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Keterangan :

O_1 : *Pretest* yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan mengenai model *Game Based Learning*

X : *Treatment*

O_2 : *Posttest* yang diberikan setelah dilakukan perlakuan mengenai model *Game Based Learning.*

C. Defenisi Oprasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya interpretasi yang berlainan antara peneliti dan pembaca, maka perlu untuk merumuskan definisi oprasional variabel secara operasional, sebagai berikut :

1. Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Indikator minat yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan pada objek dan kegiatan tertentu.

2. Partisipasi

Partisipasi adalah keterlibatan antara dan emosi siswa dalam proses pembelajaran, yang mana tentunya dengan adanya partisipasi akan mendukung proses pembelajaran lebih optimal. Indikator partisipasi yaitu memberikan pendapat, memberikan tanggapan, mengerjakan tugas, menyimpulkan dan mempresentasikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

3. Model *Game Based Learning*

Model *Game Based Learning* menggunakan permainan atau elemen permainan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam model ini, siswa terlibat dalam aktivitas berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan mereka. Langkah-langkah Model *Game Based Learning* yaitu memilih *game* sesuai topik, penjelasan konsep, aturan *game*, memainkan *game* dan melakukan refleksi hasil belajar. Model ini bisa meningkatkan minat dan partisipasi siswa pada permainan bola besar.

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SD Negeri 28 Tumampua II yang beralamat Jl. Kesehatan 13, Tumampua, Kec. Pangkajene, Kab. Pangkajene Kepulauan Prov. Sulawesi Selatan . Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025.

E. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Fajri et al., 2022). Dengan kata lain, populasi merupakan himpunan semua individu yang dapat memberikan data dan informasi suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah kelas IV B, V A, dan VI B.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

		Jumlah Siswa		
No	**Kelas**	**L**	**P**	**Jumlah Siswa**
1	Kelas IV B	17	10	27
2	Kelas V A	10	13	23
3	Kelas VI B	8	17	25
	Total			**75**

Sumber: data siswa SD Negeri 28 Tumampua II Tahun 2025.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel disebut sebagai perwakilan harus mempunyai sifat-sifat atau ciri-ciri yang terdapat dari populasi (Fajri et al., 2022). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik random sampling. Teknik random sampling digunakan untuk menentukan sampel secara acak dari populasi yang telah ditetapkan, sehingga setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Maka, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A berjumlah 23 siswa.

F. Instrumen Penelitian

1. Angket Minat

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Usunier, J-C., & Lee, 2019)**.** Dalam penelitian ini, angket akan diberikan kepada siswa kelas V A untuk di isi sesuai dengan keadaan mereka. Angket ini bertujuan untuk mengukur minat siswa dalam penerapan Model *Game Based Learning* pada permainan bola besar. Dengan demikian, hasil dari angket ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna untuk meningkatkan minat siswa pada permainan bola besar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitiann

Penelitian ini dilakukan terhadap 23 siswa kelas V A di SD Negeri 28 Tumampua II mengenai penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa sebanyak tiga kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 03-10 Mei 2025. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen yang terdiri dari tiga rumusan masalah. Rumusan masalah pertama adalah bagaimana minat dan partisipasi siswa sebelum penerapan model *Game Based Learning*. Rumusan masalah kedua adalah bagaimana minat dan partisipasi siswa setelah penerapan model *Game Based Learning*. Kedua rumusan masalah ini mengunakan teknik anaisis data uji N Gain untuk mengetahui perbandingan minat dan partisipasi siswa sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning*. Dan rumusan masalah ketiga adalah bagaimana pengaruh model *Game Based Learning* terhadap minat dan partisipasi siswa pada permainan bola besar, yang dianalisis menggunakan uji *paired sample test*. Uji *paired sample test* bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil gambaran minat dan partisipasi siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V SD Negeri 28 Tumampua II.

Hasil gambaran ini menunjukkan deskripsi tentang skor hasil minat dan partisipasi siswa pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

II sebelum *(Pretest)* diberikan perlakuan model *Game Based Learning*. Data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis yang mencakup nilai minimum, maksimum, mean, modus, median dan standar deviasi. Berikut adalah rangkuman statistik minat dan partisipasi siswa kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II yang menggunakan model *Game Based Learning*.

a. **Hasil gambaran minat sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learninng* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II**.

Hasil gambaran skor minat siswa pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil gambaran minat siswa sebelum (*Pretest*) penerapan *model Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	23
Skor Maksimum	75.00
Skor Minmum	25.00
Mean	52.7391
Modus	45.00
Median	47.0000
Standar Deviasi	13.96169

Sumber: Hasil Penelitian (Haedar Ali 2025)

Beberapa informasi berdasarkan pada Tabel 4.1 sebagai berikut :

Skor rata-rata minat siswa pada permainan bola besar sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II adalah 52.73. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat minat siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan penerapan model

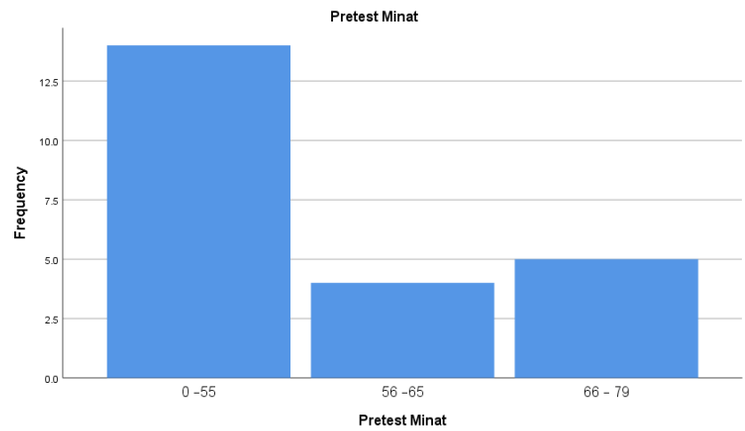
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II.

Median untuk skor gambaran minat siswa pada permainan bola besar sebelum *(pretest)* adalah 47,00. Ini menunjukkan bahwa dalam skor *pretest,* 50% siswa kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II memperoleh nilai di bawah 47, sementara 50% siswa lainnya memperoleh nilai di atas 47.

Standar deviasi sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II sebesar 13.96. Karena nilai standar deviasi sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* lebih kecil dari nilai rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa hasil minat siswa pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II sebagian besar mendekati rata-rata.

Gambar 4.1 Diagram minat siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II



Pada diagram diatas menggambarkan hasil nilai minat siswa pada permainan bola besar yang diperoleh data dari 23 siswa yang telah melaksanakan *pretest* sebelum diterapkan model *Game Based Learning*. Data menunjukkan bahwa terdapat lima siswa yang mendapatkan nilai 66-79, empat siswa yang mendapatkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

nilai 56-65, dan empat belas siswa yang mendapatkan nilai 0-55.

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi, presentase, dan kategori skor minat siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II.

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80 - 100	Sangat Tinggi	0	0
66 – 79	Tinggi	5	21.7 %
56 –65	Cukup Tinggi	4	17.4 %
0 –55	Kurang Tinggi	14	60.9 %
Jumlah		23	100.0 %

Sumber : Hasil Penelitian (Haedar Ali 2025)

Berdasarkan tabel frekuensi dan presentase diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang tinggi yaitu 14 siswa dengan presentase 60.9%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup tinggi yaitu 4 siswa dengan presentase 17.4%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tinggi 5 dengan nilai presentase 21.7%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi.

b. Hasil gambaran partisipasi siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II.

Hasil gambaran partisipasi siswa pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* disajikan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Tabel 4.3 Hasil gambaran partisiapsi siswa (*pretest*) sebelum penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	23
Skor Maksimum	72
Skor Minmum	26
Mean	46.91
Modus	43
Median	43.00
Standar Deviasi	12.303

Sumber: Hasil Penelitian (Haedar Ali 2025)

Beberapa informasi berdasarkan pada Tabel 4.3 sebagai berikut :

Skor rata-rata partisipasi siswa pada permainan bola besar sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II adalah 46.91. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II.

Median untuk skor gambaran partisipasi siswa pada permainan bola besar sebelum *(pretest)* adalah 43,00. Ini menunjukkan bahwa dalam skor *pretest*, 50% siswa kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II memperoleh nilai di bawah 43, sementara 50% siswa lainnya memperoleh nilai di atas 43.

Standar deviasi sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II sebesar 12.303. Karena nilai standar deviasi sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* lebih kecil dari nilai rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa hasil partisipasi siswa pada permainan bola besar di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II sebagian besar mendekati rata-rata.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Hasil minat dan partisipasi siswa sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar menunjukkan nilai rata-rata minat siswa sebesar 52.73 kategori kurang tinggi dan partisipasi sebesar 46.91 kategori cukup.
2. Hasil minat dan partisipasi siswa setelah *(posttest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar menujukkan nilai rata-rata minat siswa sebesar 77.26 kategori tinggi dan partisipasi sebesar 75.96 kategori baik.
3. Hasil Uji N Gain menunjukkan bahwa minat siswa memiliki nilai rata-rata 0,82, dan partisipasi 0,85, keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil uji paired sample test menunjukkan nilai signifikansi (sig) (2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya pengaruh model *Game Based Learning* terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II.

B. SARAN

1. Bagi Guru

Diharapkan model *Game Based Learning* ini dapat menjadi referensi yang efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam permainan bola besar. Saat menerapkan model *Game Based Learning*, penting bagi guru untuk membimbing siswa agar saling bekerja sama dalam kelompok. Kolaborasi ini tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berkontribusi secara aktif dalam permainan.

2. Bagi siswa

Dalam proses belajar, siswa hendaknya berperan aktif dalam kelompok saat bermain *game*. Keterlibatan ini penting untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa, serta membangun kerjasama yang baik dalam tim.

2. Bagi penelitian lebih lanjut

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk studi mendatang. Selain itu, peneliti diharapkan mampu memanfaatkan waktu secara efektif dalam penerapan model *Game Based Learning*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

DAFTAR PUSTAKA

Afia, S., Muhammad, S., & Rasyid, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Perpustakaan Sekolah dan Pojok Baca Terhadap* Minat *Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Manggarupi Kabupaten Gowa*. *2*, 82–88. https://doi.org/10.59966/isedu.v2i1.968

Afkarina, A. S., Mahmudah, M., Khaudli, M. I., & Jauhariyah, N. A. (2022). Peran Konseling Individu Dalam Mengatasi Perilaku Membolos Siswa Mts Mukhtar Syafa'at Blokagung Tegalsari Banyuwangi. *JKaKa:Jurnal Komunikasi Dan Konseling Islam*, *2*(2), 134–147. https://doi.org/10.30739/jkaka.v2i2.1597

Ansyorulloh, M. T., Teguh, L., Wiguno, H., Malang, U. N., & Timur, J. (2023). *Pilihan Materi Pembelajaran Guru PJOK SD Kelas Atas dalam Memenuhi Tuntutan Kompetensi Dasar Dimasa COVID-19*. *04*(1), 21–36.

Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, *1*, 414–423. https://journal.csspublishing/index.php/ijm

AITI: Jurnal Teknologi Informasi Volume x No. x April 202x, xx-xx 7. (2019). *x*(x), 7–20.

Astuti, Dwi, Ayu, D. A., Sukamto, & Purnamasari, I. (2023). *Analisis Metode Diskusi Kelompok Terhadap Keterampilan Mengemukakan Pendapat Peserta Didik Sekolah Dasar*. *09*, 4640–4651.

Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *7*(1), 40–48. https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293

Burhanudin, D., Mustika, T. P., & Maharani, F. (2023). Kemampuan Memberi Tanggapan Siswa Kelas IX melalui Audio di SMP Negeri 34 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 1881–1889.

Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran *Game* -Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, *2*(3), 279–282. http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula

Fitri Barokah, Rahminawati, N., & Mulyani, D. (2021). Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 15–20. https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i1.39

Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, *14*(2), 160–180. https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027

Ilmiah, J., Jinu, N., Mei, N., Yusuf, R., & Wicaksana, E. (2025). *Pembelajaran Yang Inovatif Di Kelas Vi Sdn Jagalan 1 Kota Kediri sehat secara fisik , mental , dan sosial . Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan*. *2*(3), 281–288.

Jasmani, P., Kesehatan, O. D. A. N., Siswa, P., Iv, K., Munggu, S. D. N., & Kabupaten, G. (2017). Pengaruh Permainan Rounders Terhadap Minat Siswa Dalam Pemberlajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik Zainuri. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *05*(02), 351–356

Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *4*(2), 121–136. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603

Kemendikbud. (2017). Pengembangan Bakat dan Minat Siswa SMK. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*, 77.

Librianty, H. D., & Syarif, M. (2014). Bercakap-Cakap Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *Volume 8 E*, 1–8.

Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of The Implementation *Game* -Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *22*(3), 252–265. https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977

Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 113–118. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113

Mashuri, S. (2019). *PYTHAGORAS : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Problem-based learning dalam pembelajaran matematika : Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa*. *14*(2), 112–125.

Nashir, M., Christina, S., & Hartati, Y. (2024). *Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motivasi dalam Pembelajaran PJOK Kelas XI-3 SMAN 1 Gedangan Sidoarjo*. *2*(6).

Ningsih, E. P. (2024). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. *Journal of Salutare*,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

1(1), 28–34. https://doi.org/10.62872/cjja3559

Nurhayati, M. (2024). *Jurnal Pendidikan Inovatif Jurnal Pendidikan Inovatif*. *6*(April), 226–237.

Permana, Sukma, N. (2020). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, *22*(2), 314–321. https://doi.org/10.12681/edusc.3109

Permana, Sukma, N. (2020). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, *22*(2), 314–321. https://doi.org/10.12681/edusc.3109

Pradipta, B., Pratama, Y., & Dinata, V. C. (2024). *Peningkatkan Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Melalui Kompetisi Permainan Gerak Lokomotor dan Manipulasi dengan Permainan Bola Besar terbaik dalam kelas . Kompetisi dilakukan dengan model permainan dengan aturan yang t*. *2*(5).

Prasetya, D., Learning, D. G., Anak, U., Dini, U., Prasetya, D. D., & Malang, U. N. (2014). *Digital Game -Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara*. 45–50. https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf

Rizki, D. P., Suparmanto, S., Isdianti, F. Z., Santika, S., & Adrianti, N. (2024). Tantangan dan Peluang Implementasi Kurikulum Merdeka Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mataram. *Al-Wazan: Journal of Arabic Education*, *2*(1), 35–47. https://doi.org/10.58223/al-wazan.v2i1.160

Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4

Setiawan, O., Wibowo, S., & Thohari, A. (2024). *Peningkatan* Minat *Belajar Melalui Metode Kompetitif Pada Materi Bola Basket Di Sd Negeri Lidah Kulon 1 Kota Surabaya Increasing Interest in Learning Through Competitive Method on Basketball Materials At the Negeri Lidah Kulon 1 Primary School , Surabaya Ci*. *September*, 2471–2478.

Syukri, M. (2019). Pendidikan Dasar dan Keguruan. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *4*(2), 53–62.

Shelemo, A. A. (2023). Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Nucl. Phys.*, *13*(1), 104–116.Afia, S., Muhammad, S., & Rasyid, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Perpustakaan Sekolah dan Pojok Baca Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Manggarupi Kabupaten Gowa*. *2*, 82–88.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

https://doi.org/10.59966/isedu.v2i1.968

Fadila, S. A., & Sylvia, I. (2024). *Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik*. *3*, 309–317.

Fajri, C., Amelya, A., & Suworo, S. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 369–373. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.425

Herlina, Mudawanah, S., & Yulyana, A. F. (2022). Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Return On Assets (ROA) Perusahaan Makanan dan Minuman yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Studia Akuntansi Dan Bisnis*, *10*(2), 99–112.

Jendra, A. F., & Sugiyo, S. (2020). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kecemasan Presentasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Wuryantoro. *Konseling Edukasi "Journal of Guidance and Counseling," 4*(1), 138–159. https://doi.org/10.21043/konseling.v4i1.5992

Liza, S. (2021). *Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xii.Ipa.3 Sman 3 Muaro Jambi Melalui Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Tahun Pelajaran 2018/2019 170 Syaemar*. *1*(2), 170–176.

M, D. K., & Samsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*. *6*.

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), 42–46. https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014

Permana, Sukma, N. (2020). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, *22*(2), 314–321. https://doi.org/10.12681/edusc.3109

Rahmayani, E. S., & Fadly, W. (2022). Analisis Kemampuan Siswa dalam Membuat Kesimpulan dari Hasil Pratikum. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, *2*(2), 217–227. https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.765

SHELEMO, A. A. (2023). Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Nucl. Phys.*, *13*(1), 104–116.

Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, *25*(1), 55–61.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

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*, *7*(1), 229–235. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449

Syamsuri, A. R., Anggraini, C. W., Pratiwi, D. P., Afriliana, S., & Maissy. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Restoran Ayam Goreng Kalasan Cabang Iskandar Muda Medan. *Bisnis Mahasiswa*, 215–224.

Tyas, B. A. D. N., Arjudin, A., & Dewi, N. K. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Tugas Daring Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Tampar Ampar Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(4), 629–637. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.296

Usunier, J-C., & Lee, J. A. (2019). Cultural Aspects Of Cross Border Consumer Behavior: Influence Of Indegenous Culture On Brand Preference. *Jurnal Saintifik (Multi Science Journal)*, *19*(1), 25–30.

Yulianah, L., Reffiane, F., & Rizqi, Layla (2024). *Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning melalui Permainan Wordsearch Puzzle Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Fase C*. *5*(2), 306–317.

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 615–630. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946

Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, *1*(2), 1. https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan *Game Based Learning* . *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, *4*(2), 1.

Wiguno, L. T. H., & Cahyo, B. N. (2021). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan *Game Based Learning* . *Sport Science and Health*, *3*(7), 486–498. https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p486-498

Wirjana, I. M. A. Y., & Sumandya, I. W. (2023). Penerapan Teaching At the Right Level (Tari) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Sma. *Widyadari*, *24*(2), 263–275. https://doi.org/10.59672/widyadari.v24i2.3190

Wulan Ningdyah Anggraini. (2023). *Increase Interest in Learning Mathematics for 5th Grade Students Using Android Game -Based Learning Media. International Journal of Elementary Education, 7*(4), 637–645. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.64937

Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 334341.https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927

Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, *1*(2), 152. https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158.

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 615–630. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

DOKUMENTASI

1. Penyebaran angket sebelum *(pretest)* penerapan model *Game Based Learning* pada permainan bola besar terhadap minat dan partisipasi siswa di kelas V A SD Negeri 28 Tumampua II pada tanggal 03 Mei 2025.



2. Penerapan model *Game Based Learning* pada pertemuan pertama dengan materi bola basket tanggal 03 Mei 2025.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw

RIWAYAT HIDUP



Haedar Ali lahir di Pulau Doang-Doangan Lompo, Kecamatan Liukang Kalmas, Kabupaten Pangkep, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 15 Februari 2002. Ia merupakan anak pertama dari pasangan **Abdul Jalil** dan **Musdalia.** Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Doang-Doangan Lompo dan lulus pada tanggal 21 Juni 2014, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 6 Satu Atap Liukang Kalmas dan lulus pada tanggal 02 Juni 2017, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 5 Pangkep dan lulus pada tanggal 05 Mei 2021. Saat ini ia melanjutkan pendidikan tinggi S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/zZs5svD-CAdUh7ztWyKBSw