

Peningkatan Hasil Belajar Senam Lantai dengan Model *Game-Based Learning* Kelas V SDN Mattoanging II Kota Makassar

Muh. Nur Fajar Arsyad¹, Sudirman Burhanuddin² Suwardi³

Email: fajar123180@gmail.com¹, sudirman.burhanuddin@unm.ac.id², suwardi6603@unm.ac.id³
Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3,4}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam senam lantai, terutama pada teknik roll depan dan roll belakang, melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka di kelas V SDN Mattoanging II. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan berasal dari observasi dan evaluasi hasil belajar senam lantai setelah masing-masing siklus. Pada siklus pertama, hanya 20% siswa yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan pada siklus kedua, terjadi lonjakan signifikan dengan 95% siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai, khususnya pada teknik roll depan dan roll belakang di kelas V SDN Mattoanging II.

Kata kunci: *Game-Based Learning*; Kurikulum Merdeka; hasil belajar; roll belakang; roll depan; senam lantai.

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding and skills in floor gymnastics, especially in the front roll and back roll techniques, through the application of a game-based learning model in accordance with the Merdeka Curriculum in class V SDN Mattoanging II. This study used the Classroom Action Research (PTK) method, which was carried out in two cycles, with each cycle going through four stages: planning, implementation, observation, and reflection. There were 20 students involved in this study, consisting of 9 male students and 11 female students. The data collected came from observation and evaluation of learning outcomes of floor exercise after each cycle. In the first cycle, only 20% of students managed to meet the completion criteria, while in the second cycle, there was a significant jump with 95% of students who managed to achieve the predetermined success indicators. Based on these findings, it can be concluded that the use of a game-based learning model is effective in improving learning outcomes in floor exercise, especially in the front roll and back roll techniques in class V SDN Mattoanging II.

Keywords: *Game-Based Learning*; Merdeka Curriculum; learning outcomes; back roll; front roll; floor exercise.

Copyright © 2025 Muh. Nur Fajar Arsyad¹, Sudirman Burhanuddin², Suwardi³

Corresponding Author : Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Email : fajar123180@gmail.com¹, sudirman.burhanuddin@unm.ac.id², suwardi6603@unm.ac.id³

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan individu maupun masyarakat, karena melalui pendidikan, individu dapat mengakses pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari (My et al., 2024). Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1, yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan guna mempersiapkan mereka menghadapi peran di masa depan. Selain itu, pendidikan berperan dalam pembentukan karakter dan moral yang menjadi landasan utama dalam hubungan sosial. Oleh sebab itu, investasi dalam sektor pendidikan dianggap sebagai investasi jangka panjang yang memberikan dampak positif bagi kemajuan individu dan bangsa (Diah Rusmala Dewi, 2019; Fauzi, 2022).

Di Indonesia, penerapan kurikulum bisa dilakukan melalui berbagai pilihan, termasuk Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan yang lebih besar bagi pendidik dan peserta didik untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan lokal serta karakteristik masing-masing peserta didik (Mustajab et al., 2023). Kurikulum ini juga menekankan pentingnya pendekatan kreatif yang berbasis proyek, serta pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pendekatan tersebut sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin dinamis, yang membutuhkan keterampilan yang lebih holistik (MY et al., 2023; Redhana, 2019; Salmiyanti & Desyandri, 2023).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan, yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kesehatan fisik, tetapi juga pada pengembangan emosional dan sosial peserta didik. Pembelajaran PJOK yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Burhanuddin, 2020). Salah satu materi yang diajarkan dalam PJOK adalah senam lantai, yang terdiri dari gerakan-gerakan seperti roll depan dan roll belakang. Gerakan-gerakan ini memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan koordinasi motorik, fleksibilitas, serta kekuatan tubuh, dan juga memberikan kontribusi besar terhadap kesehatan sendi dan otot peserta didik (Juliansa et al., 2022; Sundari et al., 2023).

Berdasarkan analisis data studi pendahuluan pada peserta didik Kelas V SDI Mattoanging II yang dilaksanakan pada 27 April 2024, ditemukan bahwa rata-rata skor total keterampilan gerak dalam senam lantai, yang mencakup gerakan roll ke depan dan roll ke belakang, adalah 42,0, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Gerakan roll ke belakang, terutama fase berguling, dan pendaratan pada roll ke depan mencatatkan nilai rata-rata terendah, menunjukkan kesulitan peserta didik dalam koordinasi dan kontrol tubuh. Nilai rata-rata untuk pengetahuan gerak adalah 41,90, dan penilaian karakter serta sikap berada pada 40,48, yang mencerminkan rendahnya pemahaman dan sikap terhadap materi

senam lantai. Hanya sebagian kecil peserta didik yang mencapai KKM, dengan persentase ketercapaian tujuan pembelajaran hanya 40%. Banyak peserta didik menunjukkan sikap pasif, kurang berpartisipasi, serta merasa malu dan takut, yang menghambat kemampuan mereka dalam mengeksekusi gerakan.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil ini adalah penerapan metode pembelajaran konvensional yang lebih menekankan pada teori dan kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam praktik. Pembelajaran yang bersifat pasif, dengan sedikit variasi dalam metode atau pendekatan, membuat peserta didik kurang tertarik dan tidak memiliki motivasi tinggi untuk berlatih gerakan senam lantai. Pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif, yang menggabungkan praktik langsung dan pendekatan yang lebih mendukung aspek emosional dan psikologis peserta didik, sangat diperlukan untuk meningkatkan minat, keterampilan, dan pencapaian mereka dalam pembelajaran senam lantai.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran senam lantai, terutama pada gerakan roll depan dan roll belakang, peneliti menyarankan penggunaan model Game-Based Learning (GBL) sebagai pendekatan yang inovatif. Model ini terbukti efektif dalam mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan cara mengubah proses pembelajaran menjadi aktivitas yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran (Bhat et al., 2023). Dengan GBL, peserta didik dapat melakukan pengulangan dan latihan secara intensif tanpa merasa jenuh atau bosan, yang biasanya terjadi dalam metode konvensional (Louk et al., 2024). Keunggulan lainnya adalah pemberian umpan balik secara langsung, yang memungkinkan peserta didik untuk segera memperbaiki gerakan mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih cepat (Farber, 2018). Tidak hanya itu, GBL juga memperkuat kolaborasi antar peserta didik, terutama mereka yang lebih pasif, sehingga meningkatkan partisipasi secara keseluruhan. Pendekatan ini dapat merubah pandangan mereka terhadap senam lantai, yang sebelumnya dianggap membosankan, menjadi aktivitas yang lebih menarik dan menyenangkan (Abdullatif, 2019; Wahyuning, 2022; Winatha & Setiawan, 2020). Dengan demikian, penerapan GBL dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan senam lantai di kalangan peserta didik.

Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penerapan model Game-Based Learning (GBL) dapat secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran. Winatha & Setiawan (2020) menekankan bahwa penggunaan GBL dalam proses pembelajaran mampu memfasilitasi peserta didik untuk lebih memahami materi serta mengevaluasi informasi dengan cara yang lebih efektif dan mendalam. Sebuah penelitian oleh Abdullatif (2019) juga menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran senam lantai dapat berkontribusi pada peningkatan ketuntasan belajar peserta didik, yang terlihat dari kenaikan sebesar 60,83% pada siklus II dalam penelitian tersebut. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti berencana untuk mengimplementasikan model Game-Based Learning dalam penelitian ini, dengan tujuan utama untuk

meningkatkan hasil belajar senam lantai, khususnya pada gerakan roll depan dan roll belakang, di SDN Mattoanging II, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Mattoanging II pada kelas V, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar senam lantai (roll depan dan roll belakang) melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas V, terdiri dari 11 peserta didik putra dan 9 peserta didik putri. Teknik pengumpulan data meliputi observasi lapangan, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, penilaian keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif menggunakan pendekatan acuan patokan (PAP), dengan indikator keberhasilan yang tercapai apabila minimal 75% peserta didik mencapai KKM. Analisis dilakukan untuk mengevaluasi dampak penerapan GBL terhadap keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik dalam pembelajaran senam lantai.

PEMBAHASAN

Pada tahap prasiklus, analisis hasil belajar senam lantai (roll depan dan roll belakang) menunjukkan bahwa semua peserta didik (100%) berada pada kategori "Perlu Bimbingan" dengan skor antara 0-68, yang mengindikasikan bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini mencerminkan ketidaksiapan peserta didik dalam menguasai keterampilan dasar senam lantai yang membutuhkan teknik dan koordinasi tubuh yang baik. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami atau mampu menerapkan konsep dasar dalam gerakan roll depan dan roll belakang.

Tabel 1. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Senam Lantai Prasiklus

Skor	Kategori	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
90 – 100	Sangat Baik	Tuntas	0	0%
75 – 89	Baik	Tuntas	0	0%
69 – 74	Cukup	Tidak Tuntas	0	0%
0 - 68	Perlu Bimbingan	Tidak Tuntas	20	100%

Berdasarkan analisis data pada tabel 1 menunjukkan bahwa semua peserta didik masih sangat jauh dari capaian yang diharapkan. Tidak ada satu pun peserta didik yang mencapai nilai di atas 75, yang menunjukkan ketuntasan dalam proses pembelajaran senam lantai. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk ketidakmampuan dalam menguasai teknik dasar atau kurangnya motivasi dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Hasil Analisis Data Siklus I

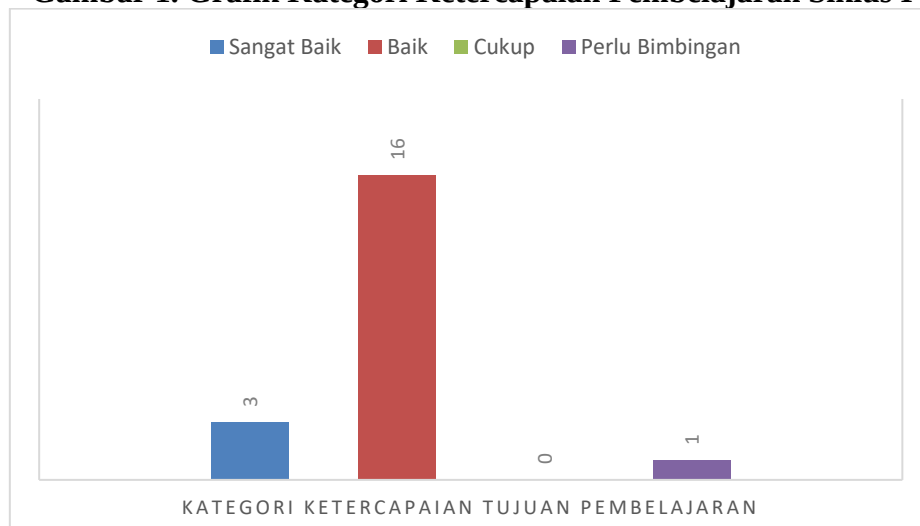
Pada Siklus I, data menunjukkan adanya sedikit peningkatan, namun masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Hanya 20% peserta didik yang berada dalam kategori "Baik" (skor 75-89), sementara 50% peserta didik masih berada dalam kategori "Perlu Bimbingan" (skor 0-68). Sebanyak 30% peserta didik berada dalam kategori "Cukup" (skor 69-74), yang menunjukkan adanya kemajuan yang cukup meskipun belum mencapai KKM.

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Senam Lantai Siklus I

Skor	Kategori	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	Tuntas	0	0%
75 - 89	Baik	Tuntas	4	20%
69 - 74	Cukup	Tidak Tuntas	6	30%
0 - 68	Perlu Bimbingan	Tidak Tuntas	10	50%

Pada Siklus I, meskipun ada peningkatan pada beberapa peserta didik, sebagian besar masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut. 20% yang berhasil mencapai kategori "Baik" menunjukkan bahwa meskipun teknik dasar mulai dikuasai, masih banyak aspek yang perlu diperbaiki, baik dalam hal teknik gerakan maupun pemahaman teori. Keberhasilan yang dicapai pada Siklus I menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif meskipun belum optimal. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui permainan untuk berlatih dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, namun pembelajaran harus diperkuat lagi pada siklus berikutnya.

Gambar 1. Grafik Kategori Ketercapaian Pembelajaran Siklus I



Hasil Analisis Data Siklus II

Pada Siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 80% peserta didik berada dalam kategori "Baik", dan 15% peserta didik berhasil mencapai kategori "Sangat Baik". Hanya 5% peserta didik yang masih berada dalam kategori "Perlu Bimbingan", yang disebabkan oleh ketidakhadiran

pada salah satu pertemuan. Secara klasikal, ketuntasan pembelajaran pada Siklus II mencapai 95%, yang jauh melampaui target 75% yang ditetapkan.

Tabel 3. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Senam Lantai Siklus II

Skor	Kategori	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	Tuntas	3	15%
75 - 89	Baik	Tuntas	16	80%
69 - 74	Cukup	Tidak Tuntas	0	0%
0 - 68	Perlu Bimbingan	Tidak Tuntas	1	5%

Pada Siklus II, dapat dilihat bahwa penerapan model GBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan 95% ketuntasan secara klasikal, ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah menguasai keterampilan dasar dalam senam lantai, khususnya roll depan dan roll belakang. Peningkatan 75% dari Siklus I (yang hanya mencapai 20%) mencerminkan efektivitas model GBL dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Hal ini juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik peserta didik, tetapi juga kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai teknik senam lantai secara menyeluruh.

Gambar 2. Grafik Kategori Ketercapaian Pembelajaran Siklus II



Berdasarkan data yang diperoleh pada setiap siklus, terlihat adanya perubahan yang signifikan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada Prasiklus, seluruh peserta didik berada dalam kategori "Perlu Bimbingan", dengan tidak ada satu pun peserta didik yang mencapai ketuntasan. Pada Siklus I, meskipun ada peningkatan, namun ketuntasan secara klasikal masih rendah, yaitu hanya 20%. Namun, pada Siklus II, ketuntasan pembelajaran mencapai 95%, dengan sebagian besar peserta didik mencapai kategori "Baik" dan beberapa bahkan mencapai kategori "Sangat Baik".

Penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai pada peserta didik kelas V SDN Mattoanging II, khususnya pada keterampilan roll depan dan roll belakang. Peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa GBL dapat mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi mereka, dan memberikan kesempatan

untuk berlatih dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Dengan ketuntasan klasikal yang mencapai 95% pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa model GBL berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar senam lantai, khususnya pada gerakan Roll Depan dan Roll Belakang, dengan menggunakan model Game-Based Learning (GBL) pada peserta didik kelas V SDN Mattoanging II. Fokus utama penelitian ini adalah mengukur sejauh mana model GBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam lantai roll depan dan roll belakang. Pada Siklus I, hasil penilaian ketuntasan menunjukkan bahwa 50% siswa berada dalam kategori Perlu Bimbingan (nilai di bawah 68), dan hanya 20% siswa yang memperoleh nilai Baik (75-89). Sebanyak 30% siswa berada pada kategori Cukup (69-74), yang berarti mereka belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran senam lantai. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pada Siklus I belum tercapai, karena hanya 20% siswa yang berhasil mencapai KKM yang ditetapkan. Sebagian besar siswa (50%) masih berada pada kategori Perlu Bimbingan, dan 30% siswa masih belum tuntas. Hasil belajar senam lantai pada Siklus I dikatakan belum meningkat, karena hanya 20% siswa yang berada pada kategori Baik atau Sangat Baik, yang berarti belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan (75%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan model GBL, banyak siswa yang kesulitan untuk mencapai KKM. Peningkatan keterlibatan siswa dalam permainan dan latihan lebih lanjut diperlukan agar mereka bisa lebih cepat menguasai materi Roll Depan dan Roll Belakang.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar. 95% siswa berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan 50% siswa memperoleh nilai Sangat Baik (90-100) dan 45% siswa memperoleh nilai Baik (75-89). Sementara itu, hanya 5% siswa yang berada pada kategori Perlu Bimbingan, dan 0% siswa yang berada pada kategori Cukup (69-74). Indikator keberhasilan pada Siklus II tercapai, karena 95% siswa berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa model GBL semakin efektif dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar. Dengan penerapan model GBL yang lebih matang pada Siklus II, sebagian besar siswa berhasil menguasai teknik dasar Roll Depan dan Roll Belakang dengan baik. Hasil belajar senam lantai pada Siklus II dikatakan meningkat, karena 95% siswa telah mencapai kategori Baik atau Sangat Baik, yang berarti melebihi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan telah mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, serta lebih mudah menguasai teknik-teknik yang diajarkan.

Perbandingan hasil ketuntasan belajar antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan perbaikan yang sangat jelas. Pada Siklus I, lebih dari 50% siswa masih berada pada kategori Perlu Bimbingan dan Cukup, yang berarti mereka belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran. Namun, pada Siklus II, 95% siswa berhasil

mencapai KKM, dengan lebih dari 50% siswa berada pada kategori Sangat Baik. Ini menggambarkan bahwa dengan penerapan model Game-Based Learning, siswa dapat lebih mudah menguasai teknik-teknik senam lantai, berkat peningkatan keterlibatan mereka dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berbasis permainan. Peningkatan ketuntasan ini juga mengindikasikan bahwa semakin banyaknya pengulangan dan latihan dalam konteks permainan memungkinkan siswa untuk memperbaiki keterampilan mereka secara bertahap. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dan terus berlatih hingga teknik yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar pada Siklus II dapat dijelaskan oleh beberapa faktor utama:

- a. Model *games based learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Permainan yang menyenangkan membantu siswa untuk lebih termotivasi dan tidak merasa bosan dalam belajar teknik senam lantai (Agustina et al., 2024).
- b. Model *games based learning* memberikan umpan balik yang langsung kepada siswa mengenai performa mereka dalam setiap latihan. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera memperbaiki kesalahan mereka, yang pada gilirannya mempercepat pemahaman mereka terhadap teknik yang diajarkan (Bhat et al., 2023).
- c. Model GBL membuat siswa untuk berlatih lebih sering dan dalam konteks permainan yang menyenangkan. Pengulangan ini memperkuat pemahaman mereka dan meningkatkan keterampilan fisik mereka (Antoni et al., 2023).
- d. Model GBL ada elemen kerjasama antar siswa, yang memungkinkan mereka untuk saling memberikan dukungan dan berbagi pengalaman dalam pembelajaran. Hal ini mempercepat proses belajar karena siswa dapat belajar dari satu sama lain (Baek et al., 2016).
- e. Model *games based learning* terdapat pemberian reward bagi pemenang sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian mereka. Pemberian reward ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk lebih berusaha keras dalam setiap latihan, tetapi juga menciptakan rasa kompetisi yang sehat, yang mendorong siswa untuk terus berusaha mencapai hasil terbaik. Hal ini dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa dalam menguasai teknik yang diajarkan (Nadhifah, 2025).

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran senam lantai, khususnya dalam Roll Depan dan Roll Belakang. Pada Siklus II, 95% siswa berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Namun, meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, masih ada sejumlah kecil siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk mencapai ketuntasan belajar sepenuhnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun GBL memberikan dampak positif, dibutuhkan game yang lebih sesuai untuk memastikan semua siswa dapat menguasai keterampilan yang diinginkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran senam lantai (Roll Depan dan Roll Belakang). Pada Siklus I, sebagian besar siswa belum mencapai KKM, dengan banyak siswa yang masih berada pada kategori Perlu Bimbingan. Namun, pada Siklus II, ada peningkatan signifikan, dengan 95% siswa berhasil mencapai indikator yang diharapkan. Model GBL terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan menguasai teknik senam lantai dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berhasil meningkatkan hasil belajar senam lantai, khususnya gerakan Roll Depan dan Roll Belakang, pada peserta didik kelas V SDN Mattoanging II. Pada Siklus I, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 20%, namun pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan dengan 95% siswa berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullatif, N. (2019). Penerapan Permainan Tiga Pos untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas IV SD Negeri 43 Kota Ternate Tahun Pelajaran 2018/2019. *GeoCivic Jurnal*, 2(2), 235–244.
- Agustina, I., Wang, J., Julanos, J., & Matteson, N. (2024). *The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement*. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Antoni, D., Puspitorini, W., Susilo, S., Widiastuti, W., Yusmawati, Y., Hernawan, H., Samsudin, S., & Arsil, A. (2023). Long Jump Learning Model for Junior High School Students Based on Games. *International Journal of Membrane Science and Technology*. <https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i2.1512>
- Baek, Y., Zhan, H., Yun, S., & Cui, X. (2016). *Comparing Collaboration with Cooperation in Game-Based Learning*. 22–25. <https://doi.org/10.2991/ICAT2E-17.2016.6>
- Bhat, A. Z., Ahmed, I., Kameswari, L., & Khan, M. S. (2023). A Game Based Innovative teaching and learning environment to enhance progression and performance of students. *SHS Web of Conferences*, 156, 1001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315601001>
- Burhanuddin, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas dalam Bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan* (I). Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Diah Rusmala Dewi. (2019). Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 1–22. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.123>
- Farber, M. (2018). *Game- Based Learning in Action: How an Expert Affi nity Group Teaches With Games*. Peter Lang Publishing.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Juliansa, R., Mulyono, D., & Syafutra, W. (2022). *Buku Mahir Senam Lantai*. CV. Mitra Cendekia Media.
- Louk, M. J. H., Tajuddin, A. I., Runesi, S., Fufu, R. D. A., Neolaka, E. S., Mae, R. M., & Wijaya, I. N. W. E. (2024). *Game-Based Learning in Improving Interest and Achievement in Physical Education in the 5.0 Era*. 2(2), 56–59. <https://doi.org/10.56773/athena.v2i2.25>
- Mustajab, W., Ahman, E., & Disman. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas X-1 SMAM 30 Kabupaten Tangerang. *JIPMuktj:Jurnal*

- Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(2), 288–292.
<https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- My, N., Hajar, S., & Arsyad, M. N. F. (2024). Applications Utilizing Quizizz for Game-Based Learning in Elementary Science Education. *Journal of Education and Computer Applications*Computer Applications, 1(1). <https://jeca.aks.or.id/index.php/jeca/index>
- MY, N., Nurlina, N., & Ma'ruf, M. (2023). Analysis of Critical Thinking Skills of Elementary School Students Through Integrated Problem-Based Learning Model with Mind Mapping. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1373–1380. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.445>
- Nadhifah, D. (2025). Implementasi manajemen kurikulum dalam meningkatkan mutu lulusan Santri Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Al-Yasini Pasuruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Salmiyanti, S., & Desyandri, D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pandangan Filsafat Idealisme. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3379>
- Sundari, S., Siregar, N. M., Pelana, R., Samsudin, S., Haqiyah, A., Praja, H. N., & Nugroho, W. (2023). Validity of a Game-Based Learning Model for Teaching Floor Exercise Roll Basic Techniques to Junior High School Students in Indonesia. *International Journal of Disabilities Sports & Health Sciences*. <https://doi.org/10.33438/ijdsbs.1370705>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.